



**Universidad**  
Zaragoza

**Trabajo Fin de Grado**  
**Magisterio en Educación Primaria**

Cultura visual y producción artística en la sociedad  
prosumidora. Un proyecto de innovación educativa para la etapa de  
primaria

Visual culture and artistic production in the prosumer  
society. An educational innovation project for the primary school  
stage

Autora

RAQUEL SERRANO OIZA

Director

VÍCTOR MURILLO LIGORRED

Facultad de Educación

Mayo 2025

## **Resumen**

El presente Trabajo de Fin de Grado expone una propuesta de intervención en el área de Educación Plástica y Visual destinado al estudiantado de sexto de Educación Primaria. El proyecto consiste en la edición de los retratos fotográficos del alumnado. Para ello, se desarrolla una fundamentación teórica sobre la cultura visual, la fotografía, Ouka Leele y la metodología creativa. El principal objetivo es abordar la cultura visual desarrollada en una cultura prosumidora a través de las herramientas digitales y el conocimiento de la obra de Ouka Leele. La metodología utilizada es el Aprendizaje Basado en Proyectos con el fin de fomentar el trabajo activo del estudiantado en el que construyen significativamente su propio aprendizaje. El resultado artístico de cada alumno es la composición de tres fotografías: fotografía en blanco y negro, fotografía editada con pinturas témperas y fotografía modificada con la aplicación *Picsart*. Finalmente, se puede concluir que el proyecto consigue brindar al estudiante la oportunidad de reflexionar acerca de la cultura visual tanto desde el punto de vista de análisis de otras imágenes como desde el punto de vista de creador de significados. Esto se desarrolla en una cultura prosumidora a través del acertado uso de las herramientas digitales, el trabajo plástico y el conocimiento de la obra de Ouka Leele.

**Palabras clave:** Creación Artística; Ouka Leele; Educación Plástica y Visual; Herramientas Digitales; Aprendizaje Basado en Proyectos

## Tabla de contenido

1.	Justificación .....	1
2.	Introducción .....	2
3.	Objetivos .....	3
	3.1. Objetivo general.....	3
	3.2. Objetivos específicos .....	3
4.	Marco teórico .....	3
	4.1. Cultura visual: Aparición y Concepto .....	3
	4.2. Cultura visual: Educación Artística .....	6
	4.3. El <i>Pop art</i> como propiciador de la cultura visual .....	9
	4.4. La Fotografía .....	11
	4.4.1. La fotografía como Índice y fotografía Contemporánea: la Edición. ....	11
	4.4.2. Fotografía y Pintura.....	16
	4.5. Ouka Leele.....	19
	4.6. La Creación Artística como Método Pedagógico .....	21
	4.7. El Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología para fomentar la Creación Artística .....	22
5.	Ejemplo de buenas Prácticas en otros centros .....	23
6.	Diseño y Desarrollo del Proyecto .....	24
	6.1. Contextualización .....	24
	6.1.1. Contextualización del centro escolar y su entorno .....	24
	6.1.2. Filosofía del centro .....	25
	6.1.3. Características del alumnado.....	25
	6.2. Presentación del Proyecto.....	26
	6.3. Marco legal y curricular.....	27
	6.3.1. Marco legal.....	27
	6.3.2. Marco curricular .....	27
	6.4. Metodología.....	30

6.5. Propuesta de actividades, cronograma y secuenciación .....	31
6.6. Diseño de actividades .....	32
6.7. Evaluación .....	44
6.7.1. Tipo de evaluación .....	44
6.7.2. Criterios de evaluación.....	46
6.8. Resultados.....	51
6.8.1. Presentación de los resultados .....	51
6.8.2. Análisis de los resultados .....	58
7. Conclusiones.....	59
8. Bibliografía .....	62
9. Anexos .....	67
Anexo 1. Fichas de registro de la actividad de Ouka Leele.....	67
Anexo 2. Proceso de edición de fotografías con témperas .....	69

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Campaña publicitaria <i>Got milk?</i> .....	5
Figura 2. Times Square de Nueva York .....	6
Figura 3. Mundo digitalizado .....	8
Figura 4. ¿Qué es exactamente lo que hace que las casas de hoy sean tan diferentes, tan atractivas? de Richard Hamilton. ....	9
Figura 5. Andy Warhol <i>Campbell's Soup Cans</i> 1962 .....	11
Figura 6. Vista desde la ventana en <i>Le Gras de Niépce</i> .....	12
Figura 7. Rayografía del álbum <i>Champs délicieux</i> .....	14
Figura 8. Primera fotografía digital en la historia. Russell Kirsch.....	15
Figura 9. Autorretrato de Jean-Baptiste-Camille Corot .....	17
Figura 10. Retrato de Onkel Rudi por Gerhard Richter. ....	18
Figura 11. Ouka Leele. <i>Peluquería</i> , 1979 .....	20
Figura 12. Ouka Leele, <i>Peluquería</i> , 1979 .....	21

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	31
Tabla 3.....	33
Tabla 4.....	46
Tabla 5.....	48
Tabla 6.....	49
Tabla 7.....	50

## **1. Justificación**

Este Trabajo de Fin de Grado es una propuesta de intervención educativa en el área de Educación Plástica y Visual a través de un proceso de creación artística en Educación Primaria centrado en la obra de Ouka Lele. El proyecto consiste en abordar la cultura visual dentro de la sociedad prosumidora y trabajar la edición e interpretación de retratos fotográficos del alumnado a través de dos procesos diferentes. En primer lugar, la fusión de la fotografía con la pintura; en segundo lugar, el uso de herramientas digitales.

Actualmente, vivimos en un mundo digitalizado en el que el alumnado dispone de un móvil propio desde edades tempranas. Este rápido acceso a las redes sociales hace que estén expuestos a un mayor número de imágenes que no son capaces de interpretar. Esta situación plantea la necesidad de educar visualmente a los alumnos y alumnas para que sean capaces de reflexionar acerca del significado de estas, y así, comprender el mundo que les rodea. Por otro lado, la edición de las imágenes está al alcance de todos estos niños y niñas que tienen un dispositivo electrónico. Como consecuencia de esto, es muy importante la integración de las tecnologías como herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según el currículum actual de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (2022) es considerable utilizar metodologías activas que fomenten la creatividad del alumnado. Es por ello, que la propuesta de intervención se ha basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ya que se trata de un procedimiento pedagógico que permite colocar al alumno en el centro de la enseñanza, siendo él quien construye su propio aprendizaje. Además, el currículum también indica la pertinencia de trabajar obras artísticas creadas por mujeres para incorporar la perspectiva de género. Por lo que es una buena opción la interpretación de Ouka Leele en el aula.

## 2. Introducción

En este apartado se van a explicar las diferentes partes que componen el presente trabajo.

En primer lugar, se presenta un marco teórico que respalda científica y conceptualmente el diseño del proyecto. Al inicio del marco se expone la aparición de la cultura visual y su relación tanto con la Educación Artística como con el *Pop art*. A continuación, se presenta la fotografía, su evolución y varios antecedentes en la fusión entre pintura y fotografía. Se procede con la descripción de la biografía y la obra de Ouka Leele. Para acabar el marco teórico, se explica el uso de la creación artística y el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología.

En segundo lugar, se desarrolla el diseño de la propuesta de intervención. Este apartado comienza con la contextualización del centro CEIP Jerónimo Zurita donde se va a llevar a cabo la implementación y la presentación del proyecto. Posteriormente se especifican los apartados curriculares relacionados con la intervención: objetivos, saberes básicos, competencias y metodología. En la siguiente sección se concreta la organización temporal de las actividades. Más adelante se describen las características principales de cada sesión: título, objetivos, contenidos, competencias específicas, criterios de evaluación, materiales y desarrollo de la sesión. A posteriori se explica el tipo de evaluación que se va a llevar a cabo y los instrumentos utilizados, así como los criterios de evaluación. Finalmente se muestran los resultados artísticos del alumnado y se procede a analizarlos teniendo en cuenta los objetivos del proyecto. Los dos primeros se cumplen porque el alumnado fue capaz de interpretar la obra de Ouka Leele con la realización de un retrato fotográfico. Todos ellos supieron elegir objetos del colegio para representar diferentes aspectos como el deporte, la biblioteca, el ajedrez o el huerto. En cuanto al análisis de las fotografías editadas, se han distinguido dos grupos en función de sus resultados. Esta diferenciación se ha llevado a cabo según los criterios de las rúbricas de evaluación.

Por último, se extraen unas conclusiones en base a los objetivos específicos del trabajo. Entre estas se destacan los beneficios del uso del ABP y de las herramientas digitales para llevar a cabo la implementación de las sesiones. Además del acertado diseño de experiencias estéticas con el fin de trabajar la obra de Ouka Leele y la cultura visual.

### **3. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo general**

OG: Abordar la cultura visual desarrollada en una cultura prosumidora a través de las herramientas digitales y el conocimiento de la obra de Ouka Leele.

#### **3.2. Objetivos específicos**

OE1. Ofrecer experiencias estéticas que ayudan al estudiantado a reflexionar de manera crítica acerca de la cultura visual.

OE2. Introducir las herramientas digitales en el proceso de creación artística.

OE3. Utilizar el Aprendizaje Basado en Proyectos como base metodológica de una propuesta de intervención.

OE4. Analizar e interpretar la obra de Ouka Leele.

### **4. Marco teórico**

#### **4.1. Cultura visual: Aparición y Concepto**

A lo largo de la historia, la realidad y el pensamiento de la sociedad se ha basado en diferentes medios. El cambio de un medio a otro se denomina “giro”, pudiéndose comparar así con el “paradigma” de Thomas Kuhn (García, 2011). Numerosos estudios han demostrado que a finales del último cuarto del siglo XX se produjo un cambio de la cultura de la palabra a la cultura de la imagen (Murillo-Ligorred, 2018). Para respaldar este cambio, Ana García Varas (2018) hace referencia a dos definiciones paralelas, pero similares, del giro hacia la imagen:

En el mundo anglosajón, destaca W.J.T. Mitchell (1994) con la publicación de *The Pictorial Turn*. Este investigador explica el giro pictorial y determina la aparición de los Estudios Visuales desde la vertiente anglosajona. Según Mitchell (1994), un giro pictorial se da cuando surge una proliferación de imágenes y existe una especial atención por parte de la cultura a todos los artefactos visuales y que asisten a movimientos sociales, políticos o estéticos; es decir, tienen que ver con los modos de recepción de las imágenes y un giro y desplazamiento desde los códigos lingüísticos a los visuales. Por ello, este autor sugiere que otros giros pictoriales trajeron consigo también cambios en la fotografía. Además, Mitchell diferencia dos versiones del giro pictorial: por un lado; la versión “científica” según la cual la imagen se convierte en un objeto de estudio para las disciplinas filosóficas y académicas; por otro lado la versión popular, en base

a la cual la sociedad siente miedo ante un nuevo medio que produce imágenes. Sin embargo, explica que son necesarios ambas versiones para que se produzca el giro pictorial. Mitchell hace énfasis en las imágenes como medio para comprender el contexto social y cultural de la época (García, 2018).

En el contexto alemán, Boehm publicó *Was ist ein Bild* en 1994. En esta obra trata el giro icónico y fundamenta en gran parte la *Bildwissenschaft* o ciencia de la imagen alemana que estudia la imagen desde diferentes disciplinas (García, 2018). Algunas de estas disciplinas son: La filosofía, la historia del arte, la sociología, la antropología y también la educación.

Ambas corrientes sugieren que para entender el giro hacia la imagen, es necesario tener en cuenta el giro del que parte, el giro lingüístico del siglo XX según Richard Rorty (citado en García, 2011). El medio que se utilizaba para explicar y entender el mundo en el siglo XX era el lenguaje, por consiguiente, para comprender las imágenes había que tener en cuenta el lenguaje, es decir, una mediación. Así, Boehm defiende la idea del “giro de todos los giros”, según la cual el giro icónico es una aplicación del giro anterior, no una oposición.

Ana García Varas (2018) concluye que el estudio de la imagen supone tres cambios en éstas: el análisis de los nuevos tipos de imágenes que surgen por los nuevos medios tecnológicos; por consiguiente, la heterogeneidad; y la abundancia de las imágenes en nuestra día a día.

**Figura 1. Campaña publicitaria *Got milk?***



*Fuente: Lalitera*

A partir del análisis del cambio de una cultura de la palabra a una cultura de imágenes, se plantea la cuestión de que las imágenes no corresponden con los lenguajes propios de la escritura de textos, sino que tienen una gramática propia, todavía por desarrollar. Según los Estudios Visuales, *Bildwissenschaft* y *Bild Anthropologie* la imagen no es solo una representación de la realidad, sino un medio con poder propio que influye en el pensamiento del público. Por otro lado, la Cultura Visual entiende la imagen como una representación cultural" al igual que los artefactos visuales están inscritos en los medios, las imágenes internas están inscritas en el cuerpo humano" (Moxey, 2015).

En el contexto de la Cultura Visual, la iconología es una ciencia que busca comprender el significado de las imágenes, de su logo no verbal teniendo en cuenta su contexto histórico

(García, 2011). La Cultura Visual está estrechamente relacionada con la ontología de la imagen, es decir, la rama filosófica que busca explicar qué es una imagen.

Según esta, las imágenes no tienen un significado único y absoluto, sino que la interpretación de las imágenes depende del contexto en el que se percibe. Por ello, una imagen no es un objeto de análisis aislado, sino que pertenece a una red de relaciones entre la sociedad y los medios tecnológicos (Carola & Dussel, 2018).

**Figura 2. Times Square de Nueva York**



*Fuente: Trip Double*

En relación con la cultura visual y las nuevas tecnologías, aparece un nuevo concepto de sociedad: la sociedad prosumidora. Esta hace referencia a los miembros de la comunidad que consumen y producen imágenes de forma simultánea (García, 2014). Las redes sociales se han convertido en el principal medio de intervención del ciudadano prosumidor. Se trata de una herramienta que facilita la exposición y creación de contenido, haciendo fundamental el acto de compartir (García, 2014).

La nueva forma de pensar basada en las imágenes como principal medio de comunicación, ha generado la necesidad de investigar acerca de este lenguaje no verbal para educar al alumnado en la comprensión icónica (Murillo-Ligorred, 2018).

#### **4.2. Cultura visual: Educación Artística**

La percepción de la Educación Artística ha ido cambiando a lo largo del tiempo. A comienzos del siglo pasado, se centraba en la enseñanza de destrezas artísticas mediante la

creatividad. Su objetivo era complementar la educación racional y cognitiva del momento (Hernández, 1996).

Sin embargo, en los años sesenta la enseñanza artística fue cuestionada. Se consideraba que el aprendizaje tenía que ser más conceptual y teórico, en vez de práctico y creativo. Por ello, se hizo una propuesta que se implementaría más tarde en los años ochenta, según la cual las lecciones se basaban en cuatro disciplinas: la estética, la historia del arte, la crítica y el taller. Actualmente, la educación artística está orientada al desarrollo de destrezas manuales. Pero, ¿este enfoque curricular prepara al alumnado para la sociedad en la que vivimos? (Hernández, 1996).

El arte es tanto una construcción social como una representación de la propia sociedad. Por un lado, el arte es definido e interpretado según la época de ese momento, es decir, los propios artistas, críticos y clientes deciden lo que se puede considerar como arte y lo que no. Por otro lado, el arte es un mediador cultural que influye en la manera en la que percibimos el mundo. Por ello, la cultura visual tiene un papel muy importante en la sociedad. Esta permite que la sociedad deje huella sobre su manera de entender el mundo y del mismo modo influye en la manera de pensar de ese mismo colectivo social. Es creada por y para la sociedad (Hernández, 1996).

En esta línea, los signos y los símbolos son una huella de la sociedad. La interpretación de una obra de arte depende de la comprensión del contexto en el que se creó, así como de la propia experiencia vital del público. Es decir, la cultura, los valores y el contexto social de una persona determinan la interpretación de una obra artística. Por lo tanto, podemos creer que interpretamos el arte de manera individual, pero realmente es un proceso colectivo al tener en cuenta nuestro contexto social. Cada individuo tiene un contexto social diferente, por lo que las obras de arte están dotadas de una diversidad de significados, dependiendo del público que las interpreta (Hernández, 1996).

Esta misma idea defiende el concepto de economía visual, el cual explica que las imágenes pertenecen a un sistema de producción, circulación y consumo. La producción hace referencia a las personas que crean las imágenes, como por ejemplo un fotógrafo. La circulación se refiere a los medios que permiten compartir las imágenes (TV, redes sociales); por último, el consumo supone la forma en la que interpretamos las imágenes. Una de las figuras que participa en las tres fases de la economía visual es el profesorado. Por esta razón, es muy importante que los maestros estén educados en Cultura Visual (Carola & Dussel, 2018).

Por todo esto, la Educación Artística tiene que promover la comprensión del arte. Para ello, hay que combinar los conocimientos históricos, críticos y prácticos. El alumnado tiene que

ser capaz de comprender el contexto social de la obra de arte, interpretar su significado y aplicar lo aprendido a creaciones artísticas personales (Murillo-Ligorred, 2018). Esta perspectiva educativa ha sido influenciada por el modelo crítico, el cual pone énfasis en la Cultura Visual y los medios de comunicación (Carola & Dussel, 2018).

A finales del siglo XX, la aparición de las tecnologías no solo produjo un cambio en el significado de las fotografías, sino también en la cultura visual. Evolucionan la manera de crear, editar y propagar las imágenes. Estas se pueden difundir con una mayor velocidad, por consiguiente, aumenta su consumo (Rigat, 2019). Por esta razón el alumnado está expuesto a un mayor número de imágenes en su día a día. El estudiantado vive en un mundo digitalizado en el que entienden mejor el mensaje audiovisual que el textual. Esto trae la necesidad de integrar la realidad digital en la educación para que los futuros ciudadanos no se queden obsoletos y sean capaces de comprender el mundo que les rodea. Es decir, aparece la educación en alfabetización. Para llevarla a cabo, hay que introducir las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje-enseñanza (García, 2019).

**Figura 3. Mundo digitalizado**



*Fuente: Harvard Deusto*

Esta remodelación de la educación también se incluye en el área de conocimiento Educación Plástica y Visual. En *la Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística* (Unesco, 2010) se pueden encontrar una serie de objetivos que justifican la introducción de las tecnologías en el proceso de creación artística:

1.a (i) experiencias artísticas interdisciplinarias, comprendidas las nuevas modalidades artísticas digitales y de otro tipo, tanto en la escuela como fuera de ella.

1.d (ii) Fortalecer la comunicación y la sensibilización mediante el refuerzo de las relaciones con los medios de comunicación, la elaboración de un lenguaje de comunicación

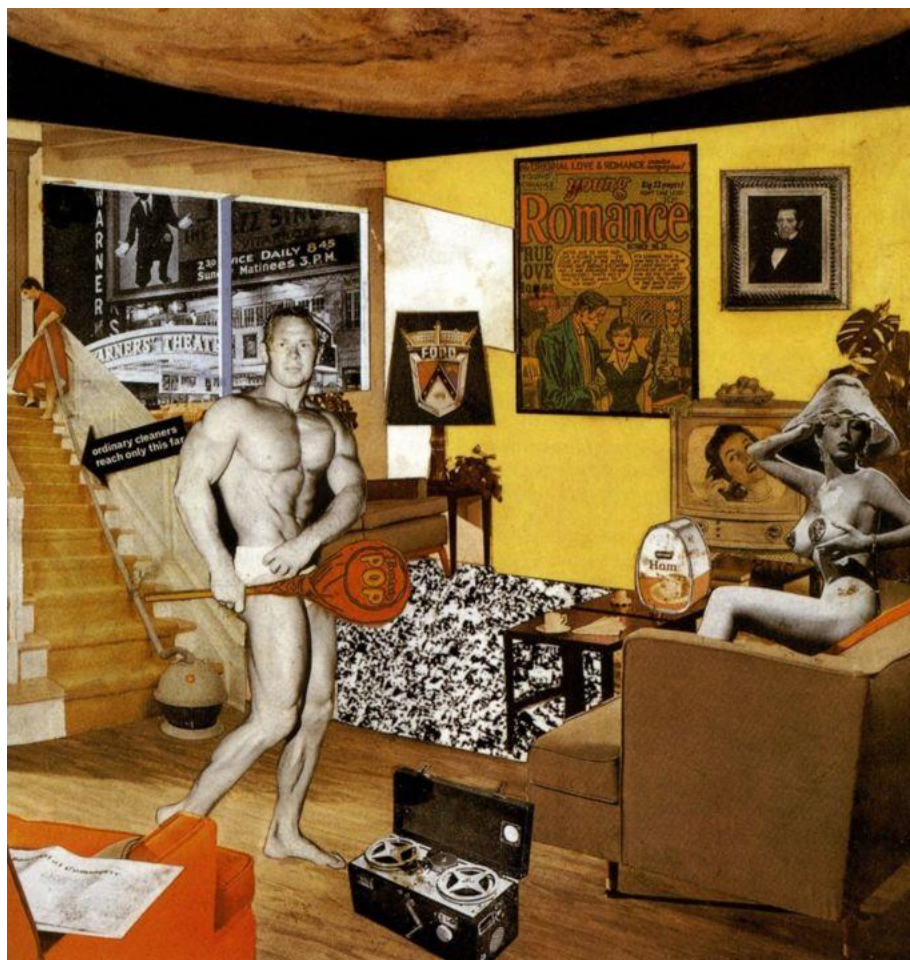
apropiado y el uso de la tecnología de la información y los sistemas de redes virtuales para vincular las iniciativas existentes en los planos nacional y regional.

3.a. (iii) Utilizar las innovaciones recientes en materia de tecnología de la comunicación como fuente de reflexión crítica y creativa

#### 4.3. El *Pop art* como propiciador de la cultura visual

El *Pop art* es un movimiento artístico que surgió a finales de 1950 y tuvo un gran crecimiento en EEUU desde los años sesenta hasta los ochenta (Hernando del Amo, 2023). Los autores *Pop art* buscaban representar la sociedad consumista de la época a través del arte. Además, querían promover el lema *Carpe Diem* para demostrar su interés por vivir el presente en vez de pensar en el oscuro pasado de la posguerra. Esto se debe a que en esa época se produjo una revolución industrial-doméstica en la que aparecieron los electrodomésticos, aquellas máquinas que facilitaban el cuidado del hogar (Hernando del Amo, 2023).

**Figura 4. ¿Qué es exactamente lo que hace que las casas de hoy sean tan diferentes, tan atractivas? de Richard Hamilton.**



Fuente: Artmajeur

Para representar el mundo del consumo y la publicidad, los autores crearon imágenes muy visuales en las que incluían elementos cotidianos como las máquinas o los electrodomésticos, perfiles famosos y colores muy chillones. De esta manera, la cultura popular se convertía en la propia cultura, considerando así tanto a la moda como a la publicidad un arte. Tal como defiende Will Gompertz (2013) “la creencia de que no existe una cultura elevada opuesta a una de cultura de masas, sino que son una y la misma, de que las imágenes extraídas de revistas o botellas son tan válidas como las pinturas al óleo y las esculturas de bronce que pueblan los museos” (p. 324). Por lo tanto, este nuevo arte deja de transmitir un mensaje trascendental (Hernando del Amo, 2023).

Estos rasgos artísticos sugieren que el *Pop art* lleva a cabo una “ruptura atenuada”. Los autores criticaban y se alejaban del arte tradicional, pero éste seguía estando presente mediante el uso de algunas de sus técnicas, aunque fuese de manera irónica (Hernando del Amo, 2023).

Uno de los personajes más influyentes del arte pop fue Andy Warhol. Era un licenciado en diseño pictórico que empezó trabajando en el diseño de anuncios publicitarios en grandes empresas como la revista *Glamour*. Consiguió convertirse en una referencia en el otoño de 1962 con la publicación de las 32 pinturas de latas de sopa Campbell. Tuvo mucho éxito a pesar de igualar una galería de arte con un supermercado. A partir de este momento siguió produciendo más obras de arte cuyo tema central era el acto de consumir. Warhol quería convertir en arte objetos y experiencias que pertenecían a su vida cotidiana. Este artista supo crear algo nuevo a partir de imágenes que ya existían. En 1962 empezó a realizar serigrafías de personajes famosos de Hollywood, entre estas destaca la famosa Marilyn Monroe. Andy explica que utilizó esos colores tan agresivos para representar la belleza de la artista (Panizo, 2019).

**Figura 5. Andy Warhol *Campbell's Soup Cans* 1962**



*Fuente: Moma*

Por lo tanto, durante los años setenta y ochenta la publicidad adquirió un papel muy importante en la sociedad consumista. El *Pop art* introdujo tanto objetos como técnicas publicitarias en sus obras para llamar la atención del público. Por ejemplo, los colores chillones o la repetición. Del mismo modo, la publicidad también utilizó técnicas propias del *Pop art* como el *ready-made* (García, 2014). En conclusión, la cultura visual está estrechamente relacionada con la publicidad, ya que esta última crea imágenes como medio para persuadir al cliente de comprar algo.

#### **4.4. La Fotografía**

##### **4.4.1. La fotografía como Índice y fotografía Contemporánea: la Edición.**

El término fotografía proviene del griego *phos* (“luz”), y *grafis* (“diseñar”). Por ello, desde el punto de vista artístico se dice que la fotografía es el talento de pintar o escribir a través de la luz. De manera más técnica y científica, la fotografía se trata de un proceso de obtención de imágenes fijas de la realidad a través de la actuación de la luz sobre un material sensible (Vargas, 2014). Este procedimiento surge en el siglo XIX a manos de Nicéphore Niépce, convirtiendo a Francia, junto a Reino Unido, en la cuna de la fotografía. Posteriormente tuvo un gran desarrollo en Estados Unidos. La primera fotografía, mejor dicho, la primera heliografía, fue *Vista desde*

la ventana en *Le Gras* de Niépce (1826), aunque Louis Daguerre fuera la primera persona que mostró públicamente la invención de la fotografía en 1839 con el *Daguerrotipo*.

**Figura 6. Vista desde la ventana en *Le Gras* de Niépce**



*Fuente: Wikipedia*

Inicialmente, la fotografía sirvió para sustituir la figura del retratista, ya que facilitaba la creación de los retratos sin estar paralizados abundantes horas bajo el sol. Conforme pasaban los años, este medio empezó a capturar otro tipo de imágenes, como paisajes, hallazgos científicos, etc. Según Mitchell, la fotografía se ha considerado “un instrumento cartesiano ideal, un mecanismo que se utiliza para registrar detalles extremadamente exactos de los objetos que están delante de los sujetos que los observan” (Mitchell 1992: 28). Paralelamente se empezó a desarrollar una fotografía artística que buscaba expresar en vez de representar. Esta exploración de la belleza trajo consigo la edición de la fotografía (Sougez, 2023).

La primera edición fotográfica no se dio hasta 1848 con la publicación de *Lápiz de la Naturaleza* de Talbot, en la que aparece una composición de calotipos pegados a mano. Fox Talbot inventó el calotipo en 1840, siendo uno de los primeros procesos fotográficos que permitió obtener varias copias a partir de un solo negativo (Sougez, 2023). Para llevarlo a cabo, se impregnaba nitrato de plata, ácido acético y ácido gálico al papel como soporte. Tras esto, se exponía en la cámara oscura para después revelarse en ácido gálico. El resultado era una imagen difusa. Este invento impulsó la producción de la fotografía “contemporánea” (Carranza, 2023).

A finales del siglo XIX surgió en Gran Bretaña la corriente pictorialista, la cual buscaba reivindicar el valor artístico de la fotografía, considerando sus obras fotográficas unas imágenes más (Alonso, 2021). Los autores pertenecientes a esta corriente utilizaron diversas técnicas de manipulación de la fotografía con el fin de conseguir un resultado más estético. Una de estas técnicas fue la cartomanía, la cual permitía crear montajes fotográficos, como los actualmente conocidos “*collage*”. En este contexto se desarrollaron las “impresiones nobles”, técnicas fotográficas que buscaban la semejanza con las pinturas. Una de las famosas técnicas que utilizaban fue el bromóleo, el cual dio pie al concepto de fotopintura que explicaremos más adelante. Esta técnica consistía en manipular la fotografía mediante la aplicación de pintura con tinta de grasa sobre la imagen (Sougez, 2023).

A principios del siglo XX Alfred Stieglitz encabezó el movimiento *Photo-Secession* que pasó de defender el pictorialismo a reivindicar la fotografía pura. Esto supuso que las fotografías tenían que mostrar su propia belleza sin ser manipuladas para pretender asemejarse a la pintura. Por lo tanto, este movimiento hace que se paralice de cierto modo la edición de la fotografía (Marcos, 2018).

Emmanuel Radnitzky (1890-1976) más conocido como Man Ray fue un fotógrafo estadounidense que revolucionó la fotografía (Slusher, 2013). Gracias a la técnica rayogramas que desarrolló, se convirtió en un fotógrafo que no necesitaba la cámara para producir imágenes. Este método fue el resultado de la fusión entre la fotografía y el grabado (Slusher, 2013). En primer lugar, colocaba los objetos que quería representar en una placa o papel sensible a la luz en el cuarto oscuro. A continuación, los exponía y revelaba a través de la fotoquímica y la luz (Ibarlucía, 2024). Este procedimiento introdujo el concepto de “imagen óptica”, el cual hace referencia a las imágenes que dejaban de representar la realidad para transformarla. Es necesario el acto intelectual tanto del autor como del espectador para poder comprender estas nuevas realidades. Esta distorsión del mundo y el significado poético de sus obras contribuyó a su relación e influencia en los movimientos Dadá y el Surrealismo (Puyol, 2021).

**Figura 7. Rayografía del álbum *Champs délicieux***



*Fuente: Centro Pompidou*

En 1946 vio la luz ENIAC, uno de los primeros hallazgos tecnológicos y electrónicos que supuso el inicio de la era tecnológica y la sociedad de la información. Se trata del primer computador en la historia, el cual fue fruto de las necesidades bélicas (Molero, 2014). A partir de este acontecimiento, el final del siglo XX se caracterizó por una transición en las comunicaciones como resultado de los nuevos medios digitales y los nuevos medios de comunicación (Rigat, 2019). Estos cambios también afectaron al ámbito de la fotografía, tanto fue así que en 1957 Russell Kirsch creó la primera imagen digital, una fotografía de su hijo de tres meses. Esta imagen digital fue resultado de la unión entre un escáner de tambor y la computadora SEAC (Sánchez, 2017).

**Figura 8. Primera fotografía digital en la historia. Russell Kirsch**



*Fuente: Naukas*

Este hito inició el cambio de la fotografía analógica a la digital. La primera surgía a partir de unos procesos químicos que creaban un soporte físico. Este actuaba como una huella física para inmortalizar la realidad. Sin embargo, la imagen digital está basada en códigos numéricos que generan un producto que no tiene soporte físico, sino que se proyecta a través de una pantalla. De este modo, la fotografía deja de ser una evidencia materialista de la realidad, ya que cualquiera puede manipularla sin dejar rastro. Así, aparece el nuevo concepto de postfotografía (Rigat, 2019). La tecnología digital ofrece muchas posibilidades en términos de combinación, colocación de capas y materialización de enlaces en las fotografías. Por lo tanto, ya no hay límites a la hora de manipular la imagen facilitando la modificación de los elementos (Fontcuberta, 1997).

Actualmente la edición de la fotografía está al alcance de todas las personas con dispositivos móviles. Al concederle al propio consumidor la posibilidad de editar sin límites, está adquiriendo también el rol de editor. Esta nueva forma de relación con el contenido se conoce como “interactividad” (Fontcuberta, 1997). Según Chul Han (2015) las fotografías que

circulan en las redes sociales no invitan a la experiencia estética y artística, sino que son un producto más de consumo. En estas plataformas, la edición fotográfica ha creado una visión distorsionada de la realidad, ya que las fotografías se editan con el fin de mostrar una belleza que cumpla con los cánones estéticos de la sociedad. Esta pérdida a la realidad ha creado un mundo de simulación y simulacros en el que se cuestiona la existencia del “mundo real” (Fontcuberta, 1997).

Las imágenes representan la sociedad, pero también son un producto social, ya que su significado e interpretación depende del público y su contexto social. Por lo tanto, la fotografía también es un artefacto cultural, es decir, el uso y la interpretación de la imagen capturada depende del contexto social (Rigat, 2019).

#### **4.4.2. Fotografía y Pintura**

La invención de la fotografía supuso grandes cambios en la sociedad y el arte. Por un lado, facilitó los procesos de creación artística de los pintores. Por ejemplo, tuvieron la oportunidad de tomar como referencia para sus obras artísticas una fotografía (un suceso estático conservado perfectamente) en vez de la observación directa. Así como mejoraron su técnica de representación del movimiento, ya que la fotografía permitía capturar los pasos de un movimiento. Sin embargo; al mismo tiempo, apareció la figura del fotógrafo, quien buscaba su lugar como artista. Esto creó una rivalidad entre ambas profesiones: pintores y fotógrafos. A pesar de esta enemistad, hubo autores que en vez de rechazar la fotografía o usarla como referencia visual o técnica, optaron por fusionar ambos medios artísticos (Bosch, 2021).

El primer autor en la combinación de fotografía y pintura fue Corot (1796-1875) a través de la técnica *cliché-verre*. Consistía en dibujar sobre un trozo de cristal que se utilizaba como negativo fotográfico para posteriormente revelarlo (Sougez, 2023).

**Figura 9. Autorretrato de Jean-Baptiste-Camille Corot**



*Fuente: MeisterDrucke*

En los años 60 Gerhard Richter empezó a desarrollar un estilo propio conocido como fotopintura que le hizo convertirse en uno de los referentes artísticos de la hibridación de fotografía y pintura. Richter tomaba fotografías de la realidad para pintarlas posteriormente. En este sentido, aparece el concepto de “índex”. Richter quería crear obras artísticas a partir de la realidad objetiva, sin dejar hueco a la fantasía o la imaginación. Por ello, lleva a cabo la combinación de fotografía y pintura. La fotografía es un claro “índex”, es decir, una huella física de la realidad. Por consiguiente, la obra artística de Richter es una prolongación del registro fotográfico, una huella o signo físico de la existencia (Murillo-Ligorred, 2019). Richter convierte una fotografía en un lienzo sobre el cual va a seguir creando arte. Las dos técnicas más utilizadas por el autor para modificar las fotografías fueron el difuminado y el raspado con espátulas o pinceles. De esta manera crea un desenfoque de la imagen que aumenta el símil con una

fotografía borrosa (Murillo-Ligorred, 2019). Las obras de Richter eran actos de imagen intrínsecos, ya que eran imágenes activas que invitaban al público a reflexionar críticamente sobre la historia, la percepción y la memoria. En esto juega un papel muy importante el difuminado, puesto que no muestra una clara ideología u opinión sobre la imagen, sino que provoca esa incertidumbre y lluvia de dudas en el espectador (Murillo-Ligorred, 2019).

Además, Richter era un artista adelantado de su época, ya que cuestionó el papel de la mujer. Mostró la vulnerabilidad de las mujeres, así como las representó alejadas de los estereotipos femeninos tradicionales. Por ejemplo, en la obra de “ocho estudiantes de enfermería” donde muestra el asesinato de varias mujeres con total frialdad. (Murillo-Ligorred, 2019).

**Figura 10. Retrato de Onkel Rudi por Gerhard Richter.**



*Fuente: El País*

A principios de los años setenta destaca el autor Jeff Wall en la hibridación entre pintura y fotografía. A simple vista, puede parecer que la obra artística de Wall esté formada por fotografías; sin embargo, estas están muy influenciadas por la tradición pictórica. El artista no utilizaba la fotografía como un fin en sí mismo, sino que era la herramienta que usaba para crear y fusionar las características de otras ramas artísticas. Capturaba fotografías escénicas, ya que no disparaba la cámara en un momento espontáneo, sino que la escena estaba totalmente preparada con anterioridad. El autor había pensado cuidadosamente los espacios, los actores, el

maquillaje, etc. Además, le daba una gran importancia al uso de la luz a través de las cajas de luz. Por lo tanto, utilizaba métodos provenientes de otras ramas artísticas como la pintura o el cine. La conexión con la tradición pictórica también se ve reflejada en que muchas de sus obras estaban basadas en obras anteriores. Otro de los rasgos pictóricos fue el uso del gran formato lo cual hizo que sus fotografías adquiriesen un tamaño que sobrepasaba los límites del formato fotográfico (Paris i Romia, 2008).

#### **4.5. Ouka Leele**

Bárbara Allende Gil de Biedma más conocida como Ouka Leele es un referente de la fotografía contemporánea del siglo XX. Destaca por haber sido una de las principales figuras de la Movida madrileña, así como por la fusión que hizo entre pintura y fotografía. Tanto es así que recibió el Premio Nacional de Fotografía de España en 2005, y sus obras fueron expuestas en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en Madrid (Rigo, 2009).

En 1957 nace Bárbara, quien elige como nombre artístico Ouka Leele haciendo referencia a una de las constelaciones creadas por su amigo el Hortelano (Navarro, 2018).

Inicialmente le interesaba la pintura; sin embargo, a mediados de los setenta entra en la escuela *Photocentro* de Madrid donde se inicia en el mundo de la fotografía. Participa en el proyecto “Principio. Nueve Jóvenes Fotógrafos españoles” donde muestra su propia realidad a través de una fotografía algo creativa. Su obra “*cuatro encuadres fotográficos*” se trataba de cuatro fotografías estáticas y sencillas en blanco y negro en las que pretendía mostrar la estética dentro del rectángulo. Hasta esta década, la fotografía era un medio utilizado para capturar y mostrar la realidad de manera objetiva. Sin embargo, la fotografía sufrió un gran cambio en 1971 con la publicación de la revista Nueva Lente, logrando la transición de la fotografía documental tradicional a la estética. Esta revista creó un nuevo concepto de la fotografía que se aproxima a las Bellas Artes. Entiende la fotografía como una manera de transmitir más allá de la realidad a partir de las experiencias y vivencias del fotógrafo. Por tanto, no promueve la técnica, al contrario, defiende una fotografía basada en la creatividad. En esta época, Luis Garrido introdujo la posibilidad de manipular las fotografías con total libertad, como por ejemplo la pintura de las fotografías (Navarro, 2018).

A partir de los años ochenta, comienza la movida madrileña, un movimiento contracultural que pretendía mostrar la España moderna tras el franquismo. Durante esta época, la fotografía inmortaliza esas escenas reivindicativas de lujuria y desfase que vivía la población a través de los conciertos y las drogas. La mayoría de fotografías eran retratos de referentes, entre los que también se incluyen los marginados. Así como se produce una mezcla entre los elementos de la

alta sociedad y de la baja cultura. Este movimiento cultural tiene una estrecha relación con la corriente posmoderna, ya que ambos se oponen a las normas sociales y culturales, llevan a cabo una hibridación y rechazan la transmisión del discurso político (Navarro, 2018).

Ouka Leele fue una gran referente de la Movida madrileña. La artista introdujo la performance y la teatralidad, así como la intención de la obra era crear otro tipo de belleza artística a partir de los elementos cotidianos. En este momento es cuando empieza a pintar las fotografías con acuarelas por su insatisfacción con el resultado fotográfico inicial. Destaca su obra “Peluquería” de 1979 (Navarro, 2018).

**Figura 11. Ouka Leele. Peluquería, 1979**



*Fuente: La fotografía Plástica TFG*

A partir de 2005, Ouka Leele hace uso de técnicas digitales para hacer reajustes en los colores. De esta manera, los colores chillones pop pasan a ser más finos y sutiles. Además, las escenas que fotografía eran fruto de una investigación pictórica previa, por lo que eran realidades artificiales. Así como, utilizaba la fotografía como una escena congelada que narraba parte de una historia (Navarro, 2018).

En conclusión, la obra de Ouka Leele pertenece a la fotografía plástica. Se trata de una rama de la fotografía artística que incluye otros elementos y disciplinas artísticas como la pintura

o el collage. Como se ha visto, Ouka Leele lleva a cabo una hibridación entre la pintura y la fotografía. De esta manera, transmite un nuevo tipo de belleza a través de la fotografía (Navarro, 2018).

**Figura 12. Ouka Leele, *Peluquería*, 1979**



*Fuente: La fotografía plástica TFG*

#### **4.6. La Creación Artística como Método Pedagógico**

Si entendemos el arte como resultado de experiencias creativas en vez de artefactos estéticos, la educación artística adquiere otra perspectiva. Deja de centrarse solo en la comprensión del significado de la obra de manera pasiva, para pasar a fomentar la creación de arte a través de la reformulación y la reinterpretación de la obra. Esto supone comprender y aplicar de manera creativa las herramientas o los procesos de una obra artística a la hora de diseñar una propia (Aguirre, 2005). En otras palabras, el alumnado reconstruye el mundo que le rodea a través de la experiencia, entre la cual se encuentra la creación artística. Esta se debe caracterizar por la creatividad, no por la imitación.

Para Piaget:

“La educación artística debe ser, antes de nada, la educación de la espontaneidad estética y la capacidad de creación que el niño manifiesta. Menos aún que cualquier otra forma de educación, no puede contentarse con la transmisión y la aceptación pasiva de una verdad o de un ideal completamente elaborado” (Citado en Balada, M. y Juanola, R. 1987:59).

Siguiendo esta línea J. Dewey (1938) defiende que la educación artística se debe basar en el lema “*aprender haciendo*”. Esto hace referencia al uso de una metodología en la que se atiende al proceso de creación por parte del alumnado, es decir, el conocimiento y el aprendizaje se da a través de la experiencia estética en la que el propio estudiantado lleva a cabo creaciones artísticas.

De esta manera se cumplen dos de los principios que Imanol Aguirre establece como pilares de la Educación Artística renovada. Por un lado, defiende que hay que fomentar la experiencia estética fruto del encuentro entre la obra artística, su contexto cultural y el pupilo. Así, ante un mismo hecho estético se dan múltiples respuestas. Por otro lado, las obras de arte no se consideran como artefactos con significados concretos y fijos, sino que tienen que estar abiertas a tener infinitas interpretaciones por cada experiencia vital del público (Aguirre, 2005).

La introducción de las TIC en el currículum y en las aulas, plantea una nueva conexión entre la Educación Artística y las tecnologías (Huerta y Domínguez, 2012). Las nuevas herramientas tecnológicas amplían el bagaje de modalidades a la hora de llevar a cabo el proceso de creación artística, por consiguiente, aumentan las diferentes formas de reconstruir y comprender el significado del mundo que nos rodea (García-Vera, 2010). Además, los lenguajes audiovisuales mediante el aprendizaje estético favorecen la construcción de la identidad del estudiantado (Arcoba, 2018).

#### **4.7. El Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología para fomentar la Creación Artística**

El ABP tiene su origen en la corriente pedagógica constructivista de Vygotsky. (Ramos, 2018) Tal como indica su nombre, el alumnado es el encargado de construir su propio conocimiento. Esto supone que tenga que participar de manera activa en el proceso de

enseñanza-aprendizaje con el fin de crear una red de conocimientos en la que conecta los conocimientos nuevos con los previos (Aguirre, 2005).

De esta manera, el ABP parte de la idea de poner el foco en el aprendizaje significativo del alumno, es decir, plantear una educación basada en experiencias cercanas a la realidad que partan de los intereses y los conocimientos previos del alumnado en las que los pupilos tengan un rol activo. Este enfoque le brinda al alumnado la oportunidad de ser más competente y de desarrollar la autonomía en la toma de decisiones, así como la competencia de aprender a aprender a través del desarrollo de las estrategias de aprendizaje. Durante la ejecución del proyecto hay que promover la interacción social para formar a ciudadanos críticos que sepan colaborar y compartir ideas desde el respeto y la empatía (Ramos, 2018).

En 1925 Kilpatrick distinguió cuatro tipos de ABP en su artículo *The Project Method*:

- Proyecto de creación: dar forma a una idea a través del diseño de algo material.
- Proyecto de recreación: consumir una experiencia estética.
- Proyecto de problematización: buscar la solución a un problema.
- Proyecto de especialización: tener conocimientos avanzados en cierta temática o habilidad.

En la secuenciación del ABP se distinguen tres fases:

- En el lanzamiento la profesora tiene que plantear una pregunta o un reto a partir del cual se va a desarrollar el proyecto. Además de activar los conocimientos previos del alumnado que orientarán los objetivos de la situación de aprendizaje.
- En el desarrollo el alumnado tiene que investigar y crear las producciones artísticas de manera activa.
- En la conclusión los pupilos y pupilas comparten sus creaciones con el resto de la clase, e incluso el profesor puede publicar el proyecto (Ramos, 2018).

## **5. Ejemplo de buenas Prácticas en otros centros**

Uno de los ejemplos de buenas prácticas es el proyecto que se llevó a cabo en el aula de 6º de E.P. en el Colegio Inmaculada Marillac del barrio de Chamberí. Consiste en la realización de fotografías del entorno para posteriormente imprimirlas en blanco y negro y editarlas con diferentes colores y texturas basándose en la obra de Ouka Leele (Rigo, 2009).

Este proyecto consta de dos sesiones con una duración de una hora y dos horas respectivamente. Al inicio de la primera sesión se explican conceptos teóricos sobre la obra de

Ouka Leele, la fotografía y la cámara digital. A continuación, el alumnado realiza las fotografías del entorno del aula en grupos. En la segunda sesión, se proyectan las fotografías de toda la clase para invitar a los alumnos a reflexionar sobre los aspectos que les gustan y los que modificarían. Tras esta asamblea, se inicia la edición de las fotografías con pinturas y texturas (Rigo, 2009).

El “Proyecto una mirada diferente. La fotografía y la educación infantil” es otro ejemplo que sirve de inspiración para la presente propuesta. Se trata de una intervención educativa formada por catorce sesiones para el alumnado de cuatro y cinco años de Educación Infantil. En las cuatro primeras sesiones se trabajan las características principales de la fotografía, su evolución y los diferentes tipos de cámaras. Tras esto, se analizan fotografías personales del estudiantado del pasado y se realiza un árbol genealógico individual. A continuación, se trabaja el autorretrato y la transformación de la imagen en blanco y negro a color mediante el dibujo y la manipulación de este a partir de la autora Ouka Leele. Simulan que sus creaciones son fotografías hechas por cámaras. Para finalizar, se toman fotografías reales tanto de las plantas del aula como de los objetos que ellos mismos elijan (Sánchez, 2015).

## **6. Diseño y Desarrollo del Proyecto**

### **6.1. Contextualización**

#### **6.1.1. Contextualización del centro escolar y su entorno**

El colegio CEIP Jerónimo Zurita y Castro se encuentra en la Avenida de la Almozara. El barrio de la Almozara (Antiguo barrio de la Química) se cuadra entre el río Ebro, el barrio de Delicias y el centro de Zaragoza. Esta zona ha tenido una gran reestructuración urbanística en los últimos años. Este distrito también se caracteriza por las zonas verdes, ya que hay numerosos parques entre los que podemos destacar el Parque del Agua. Además, una de las joyas culturales de Zaragoza se encuentra en este barrio: el Palacio de la Aljafería, sede de las Cortes aragonesas.

El CEIP Jerónimo Zurita y Castro se caracteriza por la diversidad multicultural y funcional. La mayoría de familias extranjeras del barrio acuden a este centro escolar. Además es un colegio especializado en niños y niñas TEA bajo el lema “Aprendiendo con Linces, Creciendo Juntos”. Cabe destacar que el colegio participa en el programa BRIT Aragón, por lo que el área de Educación Plástica y Visual se imparte en inglés como *Arts*.

En relación a los recursos disponibles en el centro escolar, hay treinta y dos maestros y maestras. En cada ciclo, un profesor o profesora de especialización en inglés imparte la asignatura de *Arts*. En cuanto a los espacios, el centro no cuenta con un aula específica para la

asignatura de *Arts*. Sin embargo, sí que hay una pequeña sala exclusiva como almacén del material necesario para impartir la asignatura mencionada. Así mismo, el CEIP Jerónimo Zurita tiene a su disposición un entorno caracterizado por la naturaleza y la cultura. En frente del colegio está el Centro Deportivo Municipal de la Almozara. A tan solo cinco minutos andando está situado el Centro Cívico de la Almozara. Por otro lado, el colegio está rodeado de muchas zonas verdes. Tras este está el parque de la Cruz Roja junto con el parque de la Química. Además, hay que señalar que esos parques están a las orillas del río Ebro. Así, hay un rápido acceso a la zona de la Expo, donde está el Acuario de Zaragoza y el parque del agua Luis Buñuel. En el mismo colegio hay un huerto escolar que, cada miércoles, puede ser visitado y cuidado por una clase del colegio.

### **6.1.2. Filosofía del centro**

La enseñanza y educación del CEIP Jerónimo Zurita se basa en cuatro pilares fundamentales: inclusividad, sostenibilidad, actividad y apertura.

En primer lugar, defienden la idea de que cada alumno y alumna tiene un nivel educativo distinto. En esta línea entra el aula Lince, un lugar donde el alumnado escolarizado con TEA puede trabajar con mayor autonomía. En segundo lugar, el centro quiere educar a ciudadanos responsables y comprometidos con el cuidado del medio ambiente. Otro de los ejes centrales es la escuela activa, es decir, la participación del alumnado en los hábitos saludables, la igualdad y la convivencia. Por último, se trata de una escuela abierta que busca fortalecer lazos con el exterior para seguir creciendo juntos.

### **6.1.3. Características del alumnado**

La clase de 6ºB está formada por 21 alumnos, 8 chicas y 13 chicos. Entre ellos hay una gran diversidad cultural, ya que la mayoría es de origen extranjero, especialmente de países africanos o sudamericanos.

Cabe destacar que hay tres niños ACNEE. Un niño nuevo del curso anterior con desconocimiento del idioma. Tiene una adaptación significativa de tercero de E.P. en las asignaturas de lengua, matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales e inglés. Siguiendo la misma línea, hay otro alumno que llegó nuevo el año pasado a mitad de curso. También tiene un desfase curricular de adaptación significativa de tercero de E.P. en las mismas asignaturas que el anterior. El tercer ACNEE es una niña diagnosticada con altas capacidades. que no presta atención en ninguna asignatura que no sea Inglés o *Arts*.

La clase se caracteriza por la cohesión grupal, ya que los niños y niñas saben trabajar bien en grupo y tienden a ayudarse. En esta última etapa de E.P. el alumnado da mayor importancia a las relaciones y grupos sociales. Hay que señalar que las interacciones entre ellos se ven influenciadas por el uso del móvil. La mayoría de ellos tienen un móvil individual que utilizan para hacer video llamadas con los compañeros los fines de semana. Se ha convertido en una herramienta que crea conflictos entre los alumnos y alumnas. Otro de los grandes problemas de convivencia es la gran competitividad deportiva.

Finalmente, en cuanto al desarrollo cognitivo, los niños y niñas se encuentran en la etapa de las operaciones concretas, según la cual utilizan la lógica para extraer conclusiones. Sin embargo, ya empiezan a utilizar un poco el pensamiento abstracto propio de la etapa de las operaciones formales. Además, comienzan a desarrollar tanto la metacognición como la planificación, lo cual se ve reflejado en la manera en la que estudian y organizan los trabajos, así como en su actitud autocrítica.

## **6.2. Presentación del Proyecto**

El proyecto de innovación docente *Cultura visual y producción artística en la sociedad prosumidora. Un proyecto de innovación educativa para la etapa de primaria* se va a llevar a cabo en el área de Educación Plástica y Visual con el alumnado de 6º de E.P. En este proyecto se trabaja la edición de la fotografía a partir de los retratos de los niños y niñas con un referente claro, Ouka Leele. A través de los retratos el alumnado tiene que representar un aspecto del colegio utilizando objetos cotidianos. Por ejemplo, la naturaleza, idiomas, artes, música, el comedor, etc.

El proyecto consta de siete sesiones que se llevarán a cabo a lo largo de siete semanas. En las tres primeras sesiones, se introducen algunos términos y aspectos teóricos sobre el recorrido histórico de la fotografía, el impacto de la cultura visual en nuestra vida cotidiana, la edición de la fotografía a través de la obra de Ouka Leele y la fotografía digital en relación con los estereotipos. A partir de esta introducción teórica, el alumnado ya empieza a realizar sus propios diseños artísticos. En la cuarta sesión utilizarán las *tablets* para hacer los retratos fotográficos en blanco y negro al estilo de Ouka Leele. En las dos próximas sesiones se llevará a cabo la edición de las fotografías a través de dos estilos diferentes: las pinturas tóxicas y la aplicación digital *Picsart*. Por último, se dedicará una sesión a la exposición de las obras artísticas mediante una presentación de *PowerPoint*.

## **6.3. Marco legal y curricular**

### **6.3.1. Marco legal**

El proyecto Cultura visual, fotografía y edición en la cultura prosumidora ha tenido en cuenta la siguiente legislación:

A nivel estatal, están vigentes:

- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo es el marco de referencia general de acuerdo a la organización y los objetivos del sistema educativo. Establece las etapas, los deberes, los derechos y los objetivos generales de la educación obligatoria.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se implantan las enseñanzas mínimas en E.P, es decir, los principios en los que se tienen que basar los currículum específicos de cada Comunidad Autónoma.

En la Comunidad Autónoma de Aragón:

- Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio es la orden que especifica todos los elementos curriculares en Aragón. Concretamente indica los objetivos, las competencias clave y los saberes básicos de cada área, así como los criterios de evaluación.
- ORDEN ECD/866/2024, de 25 de julio, por la que se modifica la Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio. Esta orden concreta y modifica aspectos sobre la titulación y la evaluación, además de ciertos cambios en algunas áreas de conocimientos.

A la hora de diseñar un proyecto educativo es muy importante tener en cuenta el currículum, ya que se trata de la herramienta que recoge las intenciones educativas de la sociedad actual indicando los objetivos, los saberes básicos, las competencias y los criterios de evaluación. Por lo tanto, es el nexo entre la sociedad, la cultura y el sistema educativo que pretende preparar a ciudadanos y ciudadanas responsables, democráticos y decisivos.

### **6.3.2. Marco curricular**

#### **6.3.2.1. Objetivos**

La Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio señala los objetivos generales que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa educativa. Este proyecto tiene los siguientes objetivos generales:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.

En relación a los objetivos generales de etapa y a las competencias específicas del área de Educación Plástica y Visual, los objetivos específicos del proyecto que se plantean son los siguientes:

- Conocer la cultura visual y su relación con la fotografía y las redes sociales.
- Descubrir la obra de Ouka Leele y aplicar sus características principales en el propio diseño.
- Expresar y comunicar a través de un retrato fotográfico un aspecto del colegio con el que el alumnado sienta un vínculo.
- Participar en la edición de los retratos fotográficos con el uso de dos técnicas diferentes: las pinturas témperas y la aplicación *Picsart*.

### **6.3.2.2. Saberes básicos**

La Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio define los saberes básicos de cada área de conocimientos. En este caso se trabajan los siguientes:

#### **A. Recepción y análisis:**

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
- Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas

#### **B. Creación e interpretación:**

- Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.
- Profesiones vinculadas con las artes plásticas, visuales y audiovisuales.

#### **C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales**

- Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.
- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.

### 6.3.2.3. Competencias

La LOMLOE dicta ocho competencias clave que el alumnado debe haber alcanzado al finalizar la etapa de educación obligatoria. Estas hacen referencia al conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para saber aplicar los conocimientos para llevar a cabo una acción. Esta propuesta se ocupa de las siguientes competencias clave recogidas en el currículum:

- Competencia digital: a través del uso del programa *Canva* para crear la línea del tiempo de la fotografía, el empleo de las *tablets* para fotografiar los retratos y la utilización de la aplicación *Picsart* para editar digitalmente las fotografías.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: al trabajar en equipo durante las primeras sesiones y al editar las fotografías de manera autónoma e independiente.
- Competencia en conciencia y expresiones culturales: al comunicar ideas mediante la creación de obras artísticas.

En relación a las competencias específicas del área de Educación Plástica y Visual:

- CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.
- CE. EPV. 2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.
- CE. EPV. 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
- CE.EPV. 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

#### 6.4. Metodología

La metodología utilizada es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), concretamente un proyecto de creación. Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje el protagonista es el alumnado, el cual experimenta una vivencia de creación de una obra artística a través de la cual transmiten una idea. Por lo tanto, el foco está puesto en las experiencias del proceso creativo dando lugar a un aprendizaje significativo. En este caso, el estudiantado tiene que editar utilizando dos técnicas diferentes (témperas y aplicación *Picsart*) un retrato fotográfico al estilo de Ouka Leele en el que representan un aspecto del colegio.

En la implementación de un ABP se distinguen tres fases: lanzamiento, desarrollo y conclusión. La fase de lanzamiento se da en la primera sesión del proyecto titulada ***El recorrido histórico de la fotografía*** en la cual la profesora plantea el reto del proyecto: editar fotografías con y sin tecnologías. Además, la profesora establece los objetivos, los recursos que tienen disponibles y el cronograma.

A continuación, se da la fase de desarrollo durante parte de la primera sesión y las siguientes cinco sesiones. En cada sesión se activan los conocimientos previos de diferentes maneras, con la visualización de un vídeo, el planteamiento de preguntas o con la realización de una encuesta individual.

Las tres primeras sesiones buscan familiarizar al estudiantado con términos teóricos básicos del proyecto. En la primera sesión se trabaja la evolución de la fotografía a través de una *escape room*. En la segunda sesión, el alumnado reflexiona acerca de la cultura visual a través de las preguntas orales que plantea la maestra y descubren la obra de Ouka Leele mediante el análisis de cuatro de sus obras. En la tercera sesión reflexionan sobre la fotografía digital y su relación con los estereotipos mediante el análisis de fotografías de *influencers* que ellos mismos conocen. Para llevar a cabo estas actividades, el alumnado se agrupa en equipos o parejas para trabajar de manera activa y poder comunicarse, por lo que se fomenta el método interactivo.

Las siguientes tres sesiones se centran en el proceso de creación de los retratos fotográficos y su posterior edición. Durante estas sesiones se promueve el método autónomo, ya que el profesor actúa como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La fase final del ABP, la conclusión, consiste en compartir las creaciones artísticas con el resto de la clase y evaluar el proceso. Esta se da en la séptima y última sesión del proyecto titulada ***Presenta tus Zuriretratos*** en la cual exponen individualmente sus obras con el apoyo visual de un *PowerPoint* y evalúan el trabajo de sus compañeros de equipos de mesa mediante la técnica dos estrellas y un deseo.

## 6.5. Propuesta de actividades, cronograma y secuenciación

Este proyecto está formado por siete sesiones estructuradas en tres fases. La secuenciación de estas son las siguientes

**Tabla 1.**

*Sesiones de la situación de aprendizaje.*

Fase 1. Lanzamiento	Sesión 1: El recorrido histórico de la fotografía.	Primera semana	Duración: 60 minutos
Fase 2. Desarrollo	Sesión 2: Cultura visual y Ouka Leele.	Segunda semana	Duración: 60 minutos
	Sesión 3: La imagen digital. Redes sociales.	Segunda semana	Duración: 60 minutos
	Sesión 4: Creación de fotografías al estilo de Ouka Leele	Tercera semana	Duración: 60 minutos
	Sesión 5: Edición de fotografías con pinturas témperas.	Cuarta semana	Duración: 60 minutos
	Sesión 6: Edición de fotografías con la aplicación <i>Picsart</i> .	Quinta semana	Duración: 60 minutos
Fase 3. Conclusión	Sesión 7: Presenta tus Zuriretratos	Sexta semana	Duración: 60 minutos

*Fuente: Elaboración Propia*

La situación de aprendizaje consta de siete sesiones, llevando a cabo una sesión por semana, excepto la dos y la tres que se llevarán a cabo en la misma semana. Por lo tanto, el proyecto se va a realizar en el segundo trimestre con una duración total de seis semanas.

Como se trata de un proyecto del área de Educación Plástica y Visual, la sesión semanal se va a realizar en la asignatura de *Arts* los miércoles de 9:00 a 10:00 de la mañana.

**Tabla 2.**

*Hora lectiva del área de Educación Plástica y Visual.*

Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-10:00			<i>Arts</i>		
10:00-11:00					
11:00-11:45					
12:15-13:15					
13:15-14:00					

*Fuente: Elaboración Propia*

## 6.6. Diseño de actividades

La primera sesión *El recorrido histórico de la fotografía* tiene como objetivos:

- Presentar el proyecto y su organización.
- Descubrir y conocer la evolución histórica de la fotografía.
- Fomentar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
- Promover la curiosidad y el aprendizaje activo.

Los contenidos trabajados en esta sesión son los siguientes:

- La evolución histórica de la fotografía teniendo en cuenta la cámara oscura, la primera fotografía de nièce, el daguerrotipo, el calotipo, el kodak, la polaroid y la fotografía digital.

La competencia específica y el criterio correspondiente que se trabaja es:

- CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad. 1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos,

épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

Los materiales necesarios para llevar a cabo la sesión son:

- *PowerPoint* y pantalla digital
- Vídeo de *youtube*:  
<https://www.youtube.com/watch?v=VAB9fUGECOA>
- Imágenes plastificadas de diferentes fotografías y cámaras
- Piezas del puzzle
- Portátiles

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (15 minutos) la docente va a utilizar los primeros cinco minutos para presentarles el reto del proyecto y su funcionamiento; especificando los objetivos, los materiales disponibles y la gestión del tiempo. Una vez ya conocen en qué va a consistir el proyecto, ya se puede dar inicio a las actividades.

La maestra les plantea una serie de preguntas que proyectará al mismo tiempo en la pizarra digital. De esta manera, busca activar sus conocimientos previos acerca de los cambios de los diferentes tipos de fotografías y cámaras a lo largo del tiempo. Las preguntas son las siguientes: ¿Alguna vez os habéis hecho una fotografía con el móvil?, ¿Y con una cámara?, ¿Esa cámara cómo era? Describirla, ¿Sabéis cómo eran las cámaras antiguas? ¿Y las fotografías antiguas? Tras esto, se proyectará un vídeo de *Youtube* de cuatro minutos que trata sobre la historia de la fotografía. Así podrán conocer la cámara oscura, la primera fotografía de Nièce, el daguerrotipo, el calotipo, el kodak, la polaroid y la fotografía digital.

En la fase de desarrollo (25 minutos) el alumnado va a trabajar por grupos en una *escape room*, es decir, tiene que superar una serie de pruebas:

**Tabla 3**

*Descripción de las pruebas de la EscapeRoom*

Prueba	¿Cómo superar la prueba?	Actuación del alumnado	Actuación de la profesora
--------	--------------------------	------------------------	---------------------------

Primera prueba	Obteniendo una línea cronológica de la fotografía	-Ordenar cronológicamente unas imágenes plastificadas de diferentes tipos de cámaras y fotografías: cámara oscura, primera fotografía de Nièce, daguerrotipo, calotipo, kodak, polaroid, fotografía digital.	-Repartir las 7 imágenes a cada grupo -Ofrecer ayuda si es necesario
Segunda prueba	Puzzle ordenado en el que la imagen final será una de las de la prueba anterior.	-Ordenar las piezas de un puzzle -Cada equipo obtendrá una imagen de la prueba anterior	-Repartir las piezas del puzzle a cada equipo -Ofrecer ayuda si es necesario
Tercera prueba	Averiguar el nombre de la fotografía que han obtenido en la prueba anterior	-Buscar una imagen que sea igual a la de la prueba anterior por toda la clase -Coger la imagen y leer el nombre que aparezca detrás	-Colocar previamente las imágenes por toda la clase.
Cuarta prueba	Crear en <i>Canva</i> una línea cronológica entre todos los grupos	-Iniciar sesión en <i>Canva</i> -Meterse en el archivo compartido por la profesora -Añadir su imagen y su nombre en la línea cronológica donde corresponda	-Crear y compartir una línea del tiempo en <i>Canva</i> .

Fuente: Elaboración Propia

Durante esta fase, los pupilos y pupilas trabajan de manera activa para indagar y descubrir información básica sobre los diferentes tipos de cámaras y fotografías a lo largo del tiempo.

En la fase final (10 minutos) el maestro proyectará la línea cronológica creada por los pupilos y explicará las características principales de cada una.

La segunda sesión *Cultura visual y Ouka Leele* tiene como objetivos:

- Comprender el concepto de cultura visual y su relación con la fotografía.
- Reflexionar sobre el consumo de imágenes en nuestra vida cotidiana tanto como espectadores como usuarios.
- Reflexionar sobre el significado que transmiten las imágenes.
- Interpretar y descubrir la obra artística de Ouka Leele.

Los contenidos trabajados en esta sesión son los siguientes:

- Conceptos básicos de cultura visual.
- La obra de Ouka Leele.
- La reflexión sobre los significados que transmiten las imágenes.

Las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes que se trabajan son:

- CE. EPV. 1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.
  - 1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.
  - 1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.
- CE. EPV. 2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.
  - 2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.

Los materiales necesarios para llevar a cabo la sesión son:

- Pizarra digital.
- *PowerPoint*.
- 4 fotografías impresas de Ouka Leele: el Beso (1980), Rapelle Toi Barbara (1987),

fig 42 peluquería (1979), Javier Mariscal Peluquería (1979).

- Fichas con preguntas de análisis.

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (20 minutos) la maestra introduce el concepto de cultura visual y su relación con la fotografía utilizando un *PowerPoint* como apoyo visual. En primer lugar les muestra tres imágenes: un retrato de Miguel de Cervantes, un paisaje y un anuncio de los doritos sabor Wasabi. Les plantea tres preguntas ¿Quién pudo hacer esta imagen? ¿Qué aparece en la imagen? ¿Qué quiere conseguir con esa imagen? para hacerles reflexionar sobre el diseño de la imagen, sus características y su intencionalidad. El alumnado tiene que responder las preguntas utilizando la técnica TPS, Pensar, Compartir y Compartir. En primer lugar el estudiantado tiene que pensar críticamente de manera individual, después tiene que discutir las ideas con un compañero y finalmente compartir sus conclusiones con el resto de la clase. Para cubrir las necesidades de los alumnos ACNEE con dificultades en la expresión oral, la maestra les da un apoyo visual y escrito para responder estas tres primeras preguntas. Se trata de una ficha en la que aparecen las preguntas que plantea con respuestas de múltiple opción visual.

Al concluir el significado de las imágenes en la actualidad y su gran abundancia gracias a diferentes inventos entre los que se encuentra la fotografía, la maestra les hará la siguiente pregunta: ¿Dónde podemos ver imágenes en nuestro día a día? Los pupilos tienen que hacer una lluvia de ideas oralmente. A continuación, mostrará una diapositiva con diferentes tipos de imágenes que aparecen en su vida cotidiana: redes sociales, páginas webs, carteles en la calle, publicidad en la televisión, libros de texto, vídeos, señales de tráfico... Así los aprendices son más conscientes de la gran cantidad de imágenes a las que están expuestos todos los días. Tras esto, la profesora les planteará que no solo ven imágenes sino que también usan imágenes para comunicarse. Para hacerles reflexionar sobre ello les preguntará “¿Qué usáis en *whatsapp* para mandar mensajes que no sean escritos?” El alumnado volverá a hacer una lluvia de ideas en la que probablemente aparecerán los emoticonos, *stickers*, *gifs* o las fotografías como respuestas.

A partir de esta reflexión, el estudiantado toma mayor conciencia de la cultura visual en la que vivimos por el uso de las imágenes en nuestra vida cotidiana. A continuación, la profesora reforzará la idea de que las imágenes transmiten muchos significados a través del análisis de un emoticono y el logo de amazon. Para examinarlas la maestra preguntará “¿Qué expresa cada imagen?” De esta manera, los pupilos y pupilas se darán cuenta de que detrás de una imagen hay un significado que a veces conocen y otras veces no.

En la fase de desarrollo (20 minutos) la maestra va a introducir la obra de Ouka Leele. Para ello, el alumnado va a trabajar en grupos para examinar una fotografía de Ouka Leele: el Beso (1980), Rapelle Toi Barbara (1987), fig 42 peluquería (1979) o Javier Mariscal Peluquería (1979). Cabe destacar que para llevar a cabo este análisis los niños y niñas no tienen que saber que las imágenes son fotografías ni el nombre de la autora. Para guiar la reflexión y la observación de los detalles, cada grupo tiene que completar una ficha de registro en la que aparecen una serie de preguntas: Describe lo que ves en la fotografía, haz una lista de los elementos que destacan en la fotografía ¿Qué colores predominan? ¿Crees que es una fotografía que inmortaliza la realidad o la fotografía ha sido editada? ¿Qué creéis que transmite la fotografía? ¿Qué sentís al ver la fotografía?

En la fase final (10 minutos) la maestra proyectará las fotografías de cada equipo y les pedirá leer sus respuestas. Finalmente, les desvelará la autora de las imágenes, Ouka Leele, y un breve resumen de su obra artística destacando su faceta como fotógrafa y la edición de sus obras con el uso de pinturas y las tecnologías.

La tercera sesión llamada *Imagen digital, redes sociales y estereotipos* tiene como objetivos:

- Comprender los conceptos de imagen digital, redes sociales y estereotipos.
- Reflexionar acerca de la presencia de estereotipos en las imágenes publicadas por los *influencers*.
- Interpretar y analizar una imagen estereotipada de un influencer.
- Trabajar en parejas en la búsqueda de información y en el desarrollo del pensamiento crítico.
- Compartir ideas al resto de compañeros utilizando un muro colaborativo en Padlet.

Los contenidos que se van a trabajar en esta sesión son los siguientes:

- El concepto de imagen digital, las redes sociales y los estereotipos.
- La aplicación Padlet.

La competencia específica y los criterios de evaluación correspondientes que se trabajan son:

- CE. EPV. 1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.

Los materiales necesarios para llevar a cabo la actividad son:

- Portátiles
- Encuesta inicial y final
- Aplicación Padlet
- Pantalla digital
- *PowerPoint*

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (15 minutos) se van a introducir los conceptos de imagen digital, las redes sociales y los estereotipos. Para activar los conocimientos previos del alumnado, cada pupilo tiene que responder una encuesta individualmente en los portátiles. Los niños y niñas tienen que responder las preguntas que aparezcan en el formulario: ¿Qué es la imagen digital?, ¿Dónde aparecen las imágenes digitales?, nombra todas las redes sociales que se te ocurran, ¿Qué son los estereotipos? ¿Crees que alguna vez has visto un estereotipo en las redes sociales? Si la respuesta anterior es afirmativa di qué estereotipo viste y cómo, nombras todos los *influencers* que se te ocurran. Cuando toda la clase haya terminado la encuesta, la maestra explicará los conceptos con apoyo de un *PowerPoint* donde aparecerán ejemplos realistas y cercanos a la realidad del alumnado.

En la fase de desarrollo (35 minutos) el estudiantado tiene que trabajar en parejas para elegir la imagen del influencer que ellos quieran donde aparezcan estereotipos. Para ello tendrán que elegir un influencer, una imagen estereotipada, explicar los elementos que aparezcan en la imagen que transmitan un estereotipo y soluciones para cambiarlos. Una vez tengan toda esa información recogida, tienen que publicar la imagen con su correspondiente explicación en un muro colaborativo que la profesora habrá creado en la aplicación Padlet.

En la fase final (10 minutos) los niños y niñas tienen que leerse las publicaciones que hay en Padlet del resto de compañeros y resolver la misma encuesta inicial. De esta manera, se puede identificar perfectamente el progreso de las ideas de los alumnos sobre estos conceptos.

La cuarta sesión *Creación de fotografías al estilo de Ouka Leele* tiene como objetivos:

- Conocer y comprender la obra de *Peluquería* (1979) de Ouka Leele.
- Realizar retratos fotográficos con el uso de las *tablets*.
- Representar un aspecto del colegio utilizando objetos cotidianos.

Los contenidos que se trabajan en esta sesión son los siguientes:

- La obra *Peluquería* (1979) de Ouka Leele.
- La fotografía con una *tablet*.
- La expresión de ideas a través de la fotografía.

Las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes que se trabajan son:

- CE. EPV. 1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.
  - 1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.
- CE. EPV. 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.
  - 3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Los materiales necesarios para llevar a cabo esta actividad son:

- Pizarra digital.
- *PowerPoint*.
- *Tablets*.
- Material cotidiano del colegio.

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (10 minutos) la maestra les explicará conceptos básicos sobre la fotografía. De esta manera les mostrará los elementos que hay que tener en cuenta a la hora de hacer una fotografía (plano, iluminación, enfoque, encuadre y elementos narrativos) así como los diferentes tipos de planos (general, entero, americano, medio y primer plano). A continuación, les explicará en qué consiste la actividad: tomar un retrato fotográfico individual en el que representan un aspecto del colegio al estilo de Ouka Leele. Para ello, tienen que sustituir el cabello por los elementos cotidianos que hayan elegido para representar ese aspecto del colegio. Por ejemplo, el material escolar, alguna asignatura, algún lugar del colegio, etc. Antes de empezar a realizar las fotografías, la profesora proyectará una diapositiva en la que se explica el procedimiento que hay que llevar a cabo: elegir qué quieren representar, los elementos cotidianos que van a utilizar para representar ese aspecto del colegio, tumbarse en el suelo, colocar los elementos alrededor de su cabeza y fotografiar. A continuación, organizará el material que hayan elegido en diferentes espacios del aula y repartirá un trozo de papel continuo blanco y una *tablet* a cada grupo.

En la fase de desarrollo (45 minutos) el alumnado tiene que llevar a cabo las fotografías con las *tablets*. Para ello, cada grupo tiene que colocar el papel continuo blanco en el suelo. Uno de los integrantes del grupo se tiene que tumbar encima del papel y el resto le tiene que colocar los objetos alrededor de la cabeza o encima del pelo siguiendo una estética. Por ejemplo, pelotas, pinceles, baquetas, plantas, etc. Una vez tengan los elementos narrativos preparados, un compañero tiene que tomar el retrato fotográfico teniendo en cuenta el primer plano, un buen enfoque y una buena iluminación.

En la fase final (5 minutos) los pupilos tienen que editar las fotografías con el filtro blanco y negro de la propia aplicación de fotos o galería. A continuación, tienen que enviar las fotografías a la profesora por correo. Finalmente, tienen que recoger el aula para dejarla como se la habían encontrado al principio.

La quinta sesión ***Edición de fotografías*** con pinturas témperas tiene como objetivos:

- Conocer y comprender la edición de la fotografía con el uso de la pintura.
- Pintar las fotografías de sus retratos utilizando colores fuertes y llamativos.

Los contenidos que se trabajan en esta sesión son los siguientes:

- La edición de la fotografía con el uso de la pintura.
- La pintura t mpera.

La competencia específica y el criterio de evaluación correspondiente que se trabaja es:

- CE. EPV. 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

Los materiales necesarios para poder llevar a cabo esta actividad son:

- Pizarra digital
- *PowerPoint*
- Fotografías de la sesión anterior impresas
- Pinturas témperas
- Vaso de plástico con agua
- Pinceles

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (10 minutos) la maestra les va a explicar la edición de la fotografía a través de la pintura. Para ello, les mostrará un *PowerPoint* con varios ejemplos de autores que pintaron las fotografías a lo largo de la historia: Corot, Gerhard Richter y Ouka Leele. A continuación, les explicará en qué consiste la actividad. Tienen que editar el retrato fotográfico que hicieron en la sesión anterior utilizando las pinturas de témpera. Para ello, les repartirá a cada niño su fotografía impresa en blanco y negro y el material necesario para pintar (vaso de plástico con agua, pinceles, pinturas témperas y paleta). Antes de empezar a pintar, la profesora les dará unos consejos como las características de las pinceladas, la cantidad de agua idónea y la mezcla de colores en la paleta.

En la fase de desarrollo (45 minutos) el alumnado tiene que pintar las fotografías. Para ello, tienen que tomar como referencia el tipo de colores que usa Ouka Leele en sus fotografías, vivos, lejanos a la realidad, estilo Pop y complementarios.

En la fase final (5 minutos) los niños y niñas tienen que recoger el aula. Con este fin, tienen que limpiar los pinceles, las paletas, las mesas, devolver el material al almacén de *Arts* y dejar sus obras en el suelo para que se sequen.

La sexta sesión *Edición de fotografías con la aplicación Picsart* tiene como objetivos:

- Conocer y comprender la aplicación de *Picsart*.
- Usar la aplicación de *Picsart* para editar las fotografías.

Los contenidos que se trabajan en la sesión son los siguientes:

- La edición de la fotografía con el uso de aplicaciones tecnológicas.
- El programa *Picsart*.

La competencia específica y el criterio de evaluación correspondiente que se trabaja es:

- CE. EPV. 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

Los materiales necesarios para poder llevar a cabo esta actividad son:

- Pizarra digital
- *PowerPoint*
- Fotografías de la sesión anterior en formato digital.
- *Tablets*
- Aplicación *Picsart* descargada

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (10 minutos) la maestra les va a explicar la edición de la fotografía con el uso de programas tecnológicos. Les mostrará un *PowerPoint* con varios ejemplos de autores que editaban las fotografías con programas tecnológicos. A continuación, les presentará el programa de edición de fotografías que van a utilizar destacando que solo van a poder editar las fotografías con la herramienta pincel.

En la fase de desarrollo (45 minutos) el alumnado tiene que editar las fotografías en la sala de ordenadores utilizando el programa *Picsart*. A tal efecto, tienen que descargarse la fotografía desde el correo y adjuntarla en la aplicación *Picsart*. Una vez la tienen preparada, pueden empezar a editarla utilizando la herramienta pincel, filtros, brillo y *stickers*. La herramienta pincel les permite elegir los colores y el grosor del pincel para después pintar por

encima la fotografía.

En la fase final (5 minutos) los pupilos tienen que guardar los resultados y mandárselos a la profesora por vía email.

La séptima sesión titulada ***Presenta tus Zuriretratos*** tiene como objetivos:

- Compartir el proceso y el resultado artístico.
- Transmitir un mensaje con claridad atendiendo tanto al código verbal como no verbal.
- Aprender del trabajo de los demás.
- Fomentar la evaluación por pares y la evaluación crítica.

Los contenidos que se trabajan en esta sesión son los siguientes:

- El código verbal y no verbal en la realización de una presentación.
- El uso de un *PowerPoint* como apoyo visual en una exposición.

La competencia específica y el criterio de evaluación correspondiente que se trabaja es:

- CE.EPV.4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.

Los materiales necesarios para llevar a cabo esta actividad son:

- Pantalla digital.
- Las fotografías editadas con témperas.
- Plantillas de *feedback* dos estrellas y un deseo.

En el desarrollo de la sesión se pueden distinguir tres fases:

En la fase inicial (5 minutos) la maestra introduce la actividad recordando en qué consistía, el tiempo de exposición que tiene cada alumno y la forma en la que pueden proyectar sus fotografías en la pantalla digital. Además, indicará que el orden de salida se basará en el

orden alfabético.

En la fase de desarrollo (40 minutos) cada alumno expondrá su trabajo durante tres minutos: la fotografía inicial en blanco y negro sin edición, la fotografía editada con pinturas témperas y la editada con la aplicación de *Picsart*. Para ello, tendrán el apoyo de la pizarra digital e incluso un *PowerPoint*.

En la exposición tienen que explicar las siguientes cuestiones sobre sus obras artísticas: el aspecto que representaban del colegio, la razón de su elección, sus emociones a la hora de hacerse la foto (comodidad, nerviosismo, indiferencia...), la razón por la que utilizaron esos colores para editarla, el proceso de edición que le gustó más y el que le pareció más complicado. De esta manera se promueve la reflexión acerca del propio trabajo y del proceso para llevarlo a cabo, así como la exposición de ideas de manera oral ante un público.

El alumnado verá las exposiciones desde su sitio habitual de siempre, es decir, en equipos. Se fomenta la evaluación entre pares, ya que cada vez que exponga un niño, el resto de alumnos de su equipo tiene que darle *feedback* a través de la técnica dos estrellas y un deseo. Para ello dispondrán de una plantilla en la que aparecerán dos estrellas en las que tienen que indicar dos aspectos positivos que les ha gustado sobre su obra artística y su exposición y un deseo en el que tienen que explicar un aspecto en el que crean que debe mejorar su compañero o compañera. Para atender las necesidades de los niños ACNEE con dificultades en la expresión oral, estos realizarán la exposición oral leyendo un guion en vez de memorizando todo el discurso como el resto de compañeros.

En la fase final (5 minutos) la maestra felicitará el trabajo de toda la clase y les invitará a colgar las fotografías editadas con témperas en la pared del aula.

## **6.7. Evaluación**

### **6.7.1. Tipo de evaluación**

La orden ECD/866/2024, de 25 de julio establece las directrices para la evaluación en Educación Primaria. Recoge que tiene un carácter formativo, continuo y global, lo cual significa que valora el progreso de los niños y niñas teniendo en cuenta las características personales iniciales de cada individuo, integra todas las competencias y tiene como objetivo conocer el nivel del alumnado y mejorar los próximos procesos de enseñanza-aprendizaje.

En el área de Educación Plástica y Visual es necesario llevar a cabo una evaluación cualitativa. Eisner (1998) afirma “las artes son casos paradigmáticos de inteligencia cualitativa en acción” (p.20). Por ello, el proceso de creación y sus resultados no tienen que ser evaluados

de manera numérica, sino que hay que valorar la calidad de la obra, la experiencia de producción y la comprensión y reinterpretación de los significados.

Además, la orden mencionada contempla los momentos en los que se tiene que llevar a cabo la evaluación: inicial, procesual y final. La evaluación inicial se lleva a cabo al principio del proyecto con el objetivo de conocer los conocimientos previos y las expectativas del alumnado. Para llevarla a cabo, los pupilos tienen que responder una serie de preguntas al principio de varias sesiones.

En la primera lección las preguntas son: ¿Alguna vez os habéis hecho una fotografía con el móvil? ¿Y con una cámara? ¿Esa cámara cómo era? Describirla ¿Sabéis cómo eran las cámaras antiguas? ¿Y las fotografías antiguas?

En la segunda sesión las preguntas son: ¿Quién pudo hacer esta imagen? ¿Qué aparece en la imagen? ¿Qué quiere conseguir con esa imagen? Tienen que responder las preguntas utilizando la técnica TPS, Pensar, Compartir y Compartir.

En la tercera sesión tienen que completar una encuesta inicial individualmente. Las preguntas son: ¿Qué es la imagen digital?, ¿Dónde aparecen las imágenes digitales?, nombra todas las redes sociales que se te ocurran, ¿Qué son los estereotipos? ¿Crees que alguna vez has visto un estereotipo en las redes sociales? Si la respuesta anterior es afirmativa di qué estereotipo viste y cómo, nombras todos los *influencers* que se te ocurran.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleva a cabo la evaluación procesual o continua. El procedimiento utilizado es la observación y el instrumento de evaluación es un diario de campo. A través de esta evaluación, se pretende valorar la creación artística, es decir, la realización de los retratos fotográficos y su edición.

Finalmente, se lleva a cabo la evaluación final para valorar los aprendizajes logrados por los estudiantes. Para ello, se tomarán como referencia la exposición final y las obras artísticas del alumnado. El procedimiento utilizado será el análisis de las producciones del alumnado y el instrumento de evaluación una rúbrica individual. Cabe destacar que los aspectos actitudinales y participativos del alumnado no van a ser evaluados de manera explícita en una rúbrica, ya que en Educación Plástica y Visual la actitud se ve reflejada en la calidad de la obra de arte.

## 6.7.2. Criterios de evaluación

**Tabla 4.**

*Criterios e instrumentos de evaluación*

Competencia específica	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación	Criterio de calificación
CE.EPV.1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.	1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas	Rúbrica de evaluación	25%
CE. EPV. 2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia. culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.	2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones	Rúbrica de evaluación	25%
CE. EPV. 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para	3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y	Rúbrica de evaluación	25%

<p>producir obras propias.</p>	<p>mostrando confianza en las capacidades propias.</p> <p>3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.</p>		
<p>CE.EPV. 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.</p>	<p>4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.</p>	<p>Rúbrica de evaluación</p>	<p>25%</p>

*Fuente: Elaboración propia*

**Tabla 5.***Rúbrica del acto creador de la fotografía*

Criterios	Mejorable	Aceptable	Bueno
Enfoque	La fotografía está desenfocada y el sujeto en movimiento	La fotografía tiene un fallo de desenfoque o movimiento del sujeto.	La fotografía está bien enfocada y no hay movimiento del sujeto.
Luz	No hay luz suficiente	Hay buena luz en algunas partes de la fotografía	Hay luz suficiente
Plano	Lleva a cabo un plano diferente a primer plano.	Lleva a cabo un plano medio	Lleva a cabo un primer plano
Encuadre	El sujeto no aparece en el centro de la fotografía.	El sujeto aparece cerca del centro de la fotografía	El sujeto aparece en el centro de la fotografía.

*Fuente: Elaboración propia*

**Tabla 6.***Rúbrica edición de las fotografías con témperas*

Criterios	Mejorable	Aceptable	Bueno
Uso del color	Solo ha utilizado un color para editarla	Ha utilizado más de un color pero menos de tres para editar la fotografía.	Ha utilizado más de tres colores para editar la fotografía.
Técnicas de las pinceladas	Pintura con borrones, trazos descontrolados.	Pintura con algún fallo de borrones o trazos.	Pintura sin borrones y con trazos controlados.
Cobertura de la pintura	La pintura no cubre bien todo el papel, ha dejado muchos huecos en blanco.	La pintura cubre medianamente bien el papel.	La pintura cubre muy bien el papel, no hay ningún hueco en blanco.
Limpieza	Aparecen manchas y arrugas.	Aparecen manchas o arrugas.	No aparecen ni manchas ni arrugas.

*Fuente: Elaboración propia*

**Tabla 7.***Rúbrica edición de las fotografías con la aplicación Picsart*

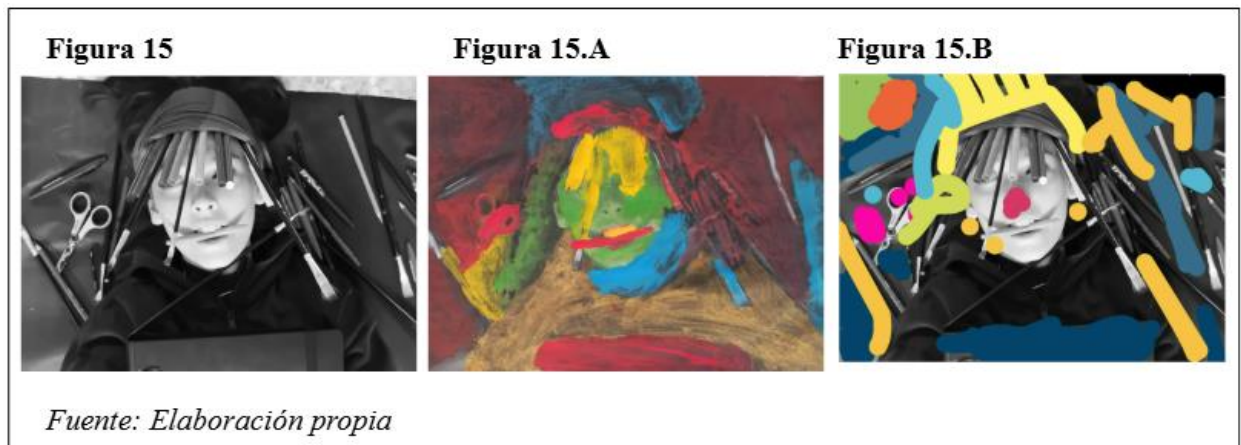
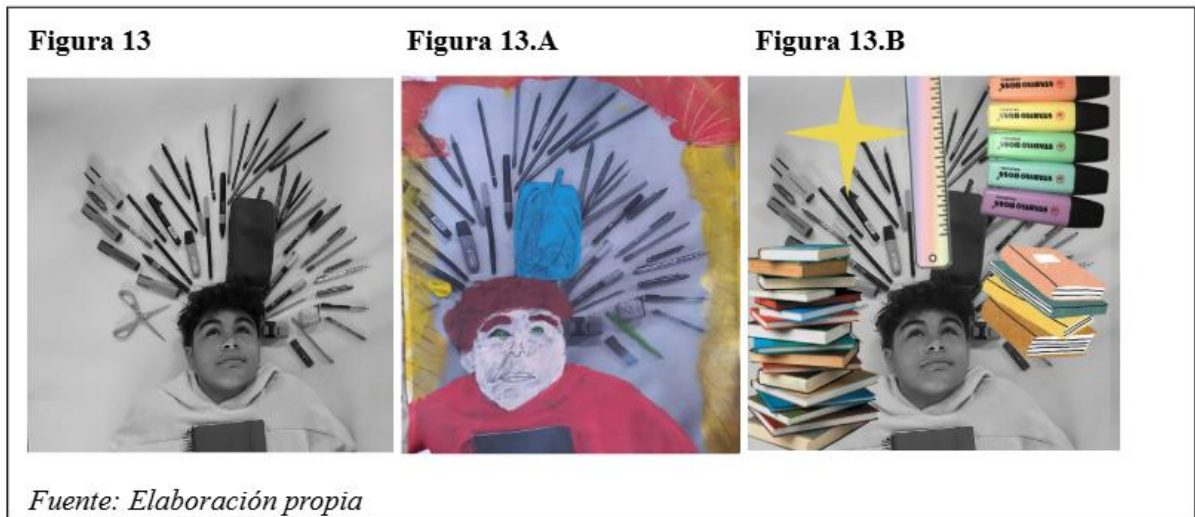
Crterios	Mejorable	Aceptable	Bueno
Ajustes de imagen	No ha usado ajustes de imagen como brillo y contraste.	Ha usado algún ajuste de imagen como brillo o contraste pero no ha obtenido un buen resultado.	Ha usado algún ajuste de imagen como brillo o contraste y ha obtenido un buen resultado.
Uso del color	Solo ha utilizado un color para editarla	Ha utilizado más de un color pero menos de tres para editar la fotografía.	Ha utilizado más de tres colores para editar la fotografía.
Originalidad	No ha utilizado ninguna herramienta original como filtros o composición visual.	Ha utilizado alguna herramienta original como filtros o composición visual pero no ha obtenido un buen resultado.	Ha utilizado alguna herramienta original como filtros o composición visual y ha obtenido un buen resultado.
Nuevos elementos	Ha añadido elementos que no tienen nada que ver con el colegio.	Ha añadido elementos que sí están relacionados con el colegio pero no con el aspecto concreto que él o ella expresaba sobre el colegio.	Ha añadido elementos que están relacionados tanto con el colegio como con su temática concreta.

*Fuente: Elaboración propia*

## 6.8. Resultados

### 6.8.1. Presentación de los resultados

En este apartado se muestran las creaciones artísticas de los alumnos. En primer lugar, el retrato fotográfico sin edición en blanco y negro; a continuación, la fotografía editada con pinturas témperas; y por último, la fotografía editada con la aplicación *Picsart*.



**Figura 16**



**Figura 16.A**



**Figura 16.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 17**



**Figura 17.A**



**Figura 17.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 18**



**Figura 18.A**



**Figura 18.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 19**



**Figura 19.A**



**Figura 19.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 20**



**Figura 20.A**



**Figura 20.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 21**



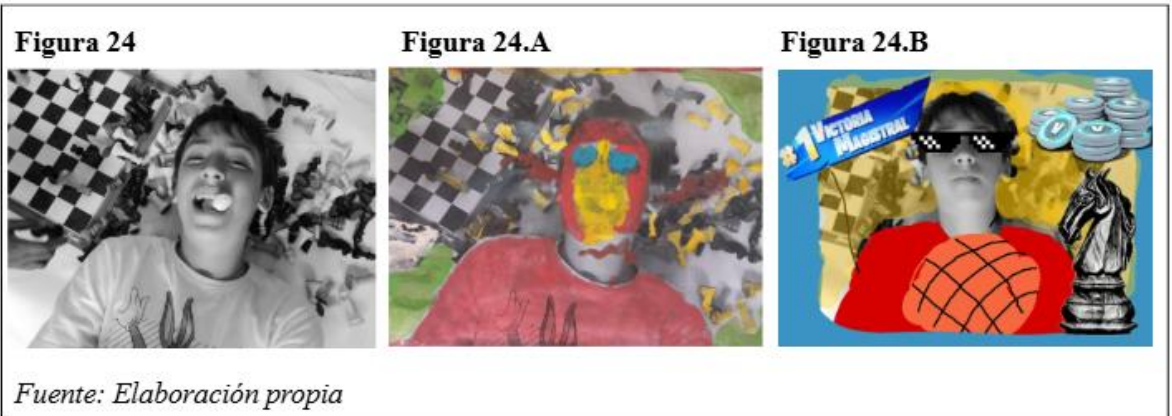
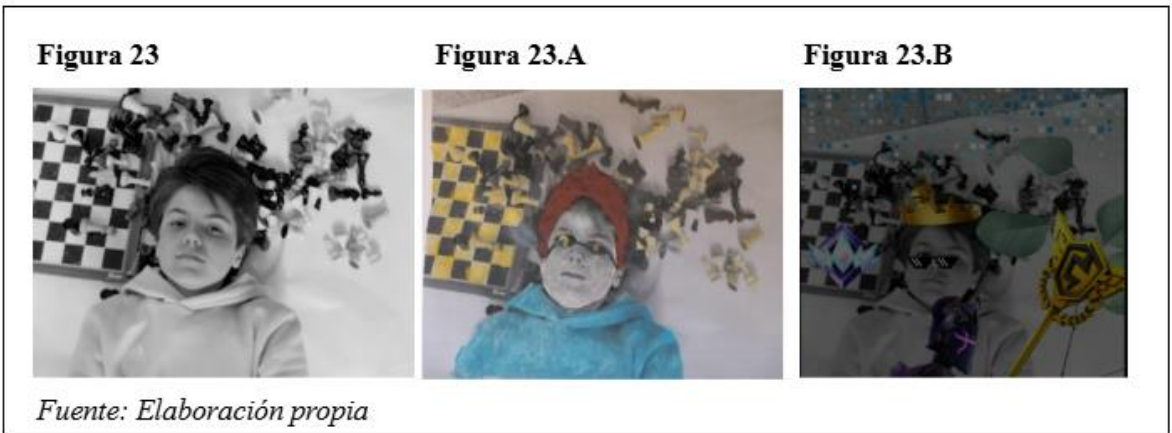
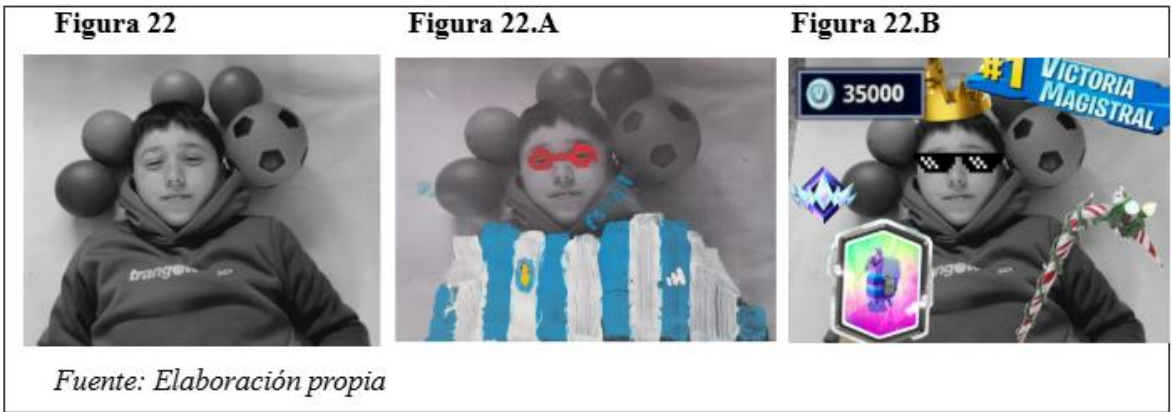
**Figura 21.A**



**Figura 21.B**



*Fuente: Elaboración propia*



**Figura 26**



**Figura 26.A**



**Figura 26.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 27**



**Figura 27.A**



**Figura 27.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 28**



**Figura 28.A**



**Figura 28.B**

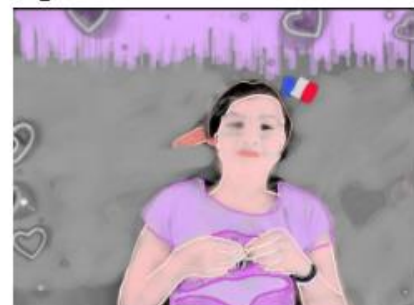


*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 29**



**Figura 29.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 30**



**Figura 30.A**



**Figura 30.B**

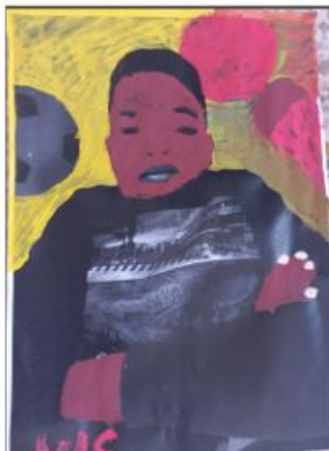


*Fuente: Elaboración propia*

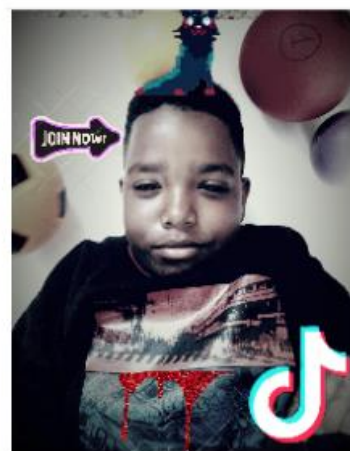
**Figura 31**



**Figura 31.A**



**Figura 31.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 32**



**Figura 32.A**



**Figura 32.B**



*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 33**



**Figura 33.A**



**Figura 33|B**



*Fuente:Elaboración propia*

### 6.8.2. Análisis de los resultados

En primer lugar, el segundo objetivo específico (OE.2) es descubrir la obra de Ouka Leele y aplicar sus características principales en el propio diseño y el tercer objetivo específico (OE.3) es expresar y comunicar a través de un retrato fotográfico un aspecto del colegio con el que el alumnado sienta un vínculo. Como se puede apreciar en los resultados artísticos del proyecto, todos los niños y niñas supieron representar un aspecto del colegio eligiendo correctamente el material acorde con la temática. Así como supieron colocarlo alrededor de la cabeza o en el pelo teniendo en cuenta la obra de Ouka Leele. En las figuras 13, 14, 15 y 16 se puede observar que han representado el material escolar utilizando pinceles, estuches, bolígrafos entre otras cosas. Por otro lado, se ha representado el deporte, específicamente el fútbol colocando pelotas de diferentes tamaños en las figuras 17, 18, 19, 20, 21 y 22. En las figuras 23 y 24 han representado el ajedrez con el uso del tablero y de las figuritas. En la figura 25 una niña ha representado la naturaleza colocándose trozos de una planta en el pelo. En la figura 26 ha representado la geología utilizando pequeños fósiles del aula de ciencias. En las figuras 27, 28 y 30 han representado la biblioteca y la lectura utilizando libros de la biblioteca.

A continuación, el último objetivo específico (OE.4) es participar en la edición de los retratos fotográficos con el uso de dos técnicas diferentes: las pinturas témperas y la aplicación *Picsart*. Para poder valorar el grado de logro de este objetivo, voy a analizar por separado la edición de ambas técnicas.

En relación a la edición con el uso de las pinturas témperas, se pueden organizar las creaciones artísticas en dos grandes grupos según tengan o no calidad en el acabado. Esto depende de elementos que se puedan observar de manera objetiva como el uso del color, la técnica de pintura y la cobertura del papel. Al grupo de resultados con un acabado de calidad pertenecen las figuras 13.A, 14.A, 17.A, 19.A, 20.A, 21.A y 26.A, porque han pintado todos o casi todos los elementos de la fotografía utilizando varios colores, además de cubrir todo el papel con un buen trazo. Por otro lado, he considerado las figuras 18.A, 24.A, 15.A, 28A, 29A y 22A como resultados de calidad baja por varias razones. En primer lugar, las figuras 18A, 24.A y 15.A tienen una mala ejecución del trazado. Se puede observar que han hecho trazos provocando que no se puedan distinguir con claridad los elementos de la fotografía. En segundo lugar, en las figuras 18.A, 24.A, 15.A han dejado demasiado espacio sin pintar, lo cual demuestra la falta de esfuerzo y desaprovechamiento del tiempo por parte de esos alumnos. Aunque hay que destacar que lo que han editado está bien ejecutado con un buen trazo y uso del color.

En cuanto a la edición de las fotografías con el uso de la aplicación *Picsart*, también se pueden distinguir dos grupos según la calidad de los resultados. Esta se mide en base a unos

criterios objetivos como el uso de los colores, el uso de texturas, los *stickers* y el trazo. En el primer grupo de resultados más completos se puede añadir las figuras 13.B, 14.B, 25.B, 26.B, 29.B porque han utilizado varios colores, varias texturas y han añadido elementos relacionados con el aspecto que representaban. Cabe destacar que en la figura 13.B el trazo de pintura es muy malo y los nuevos elementos tapan los propios de la fotografía. Las demás figuras pertenecen al grupo de resultados de falta de calidad por diversas razones. En primer lugar, en las figuras 17.B, 22.B, 23.B, 24.B, 31.B y 32.B aparecen muchos elementos nuevos añadidos (*stickers*) que no tienen nada que ver con el aspecto escolar que estaban representando. Se tratan de iconos de las redes sociales como las gafas de *thug life* o de videojuegos como el *Clash Royale*. Esto es un reflejo de la cultura visual y las experiencias estéticas que han vivido, las cuales les han llevado a utilizar esos iconos como medio de expresión de significados. En segundo lugar, en las figuras 21.b, 27.B y 28.B se puede distinguir demasiado espacio de la fotografía sin colorear ni editar. En dos de los casos la razón se debe a los obstáculos espontáneos que aparecieron al utilizar medios tecnológicos. Sin embargo, la causa en la figura 21.B es la falta de esfuerzo e interés. Por último, las figuras 15.B y 16.B pertenecen a este grupo porque tienen un trazo irregular y sinuoso, no han coloreado los elementos de la fotografía sin salirse o el trazo hace que no se puedan distinguir los componentes de la fotografía.

## 7. Conclusiones

Tras el desarrollo del cuerpo central del proyecto, alcanzamos las siguientes conclusiones en relación a los objetivos específicos del trabajo planteados. Primero, el objetivo específico (OE.1) del Trabajo Fin de Grado es ofrecer experiencias estéticas que ayuden al estudiantado a reflexionar de manera crítica acerca de la cultura visual imperante y en la que se desarrollan, conociendo mejor la potencia que tienen en las redes sociales las imágenes técnicas, como son las fotografías. Para conseguir este propósito se han llevado a cabo diferentes sesiones que invitan al alumnado a introducirse en la cultura de la imagen de manera consciente. Para ello, se ha fomentado la observación y la interpretación del significado de imágenes de autores externos como son Ouka Leele, Miguel de Cervantes, Amazon, Lola Lolita y Andy Warhol. En las tres primeras sesiones, el estudiantado tuvo la oportunidad de razonar acerca de las intenciones y los significados de las imágenes, así como del uso de estas en su vida cotidiana.

También y, además, el proceso activo de diseño de retratos personales les ha permitido involucrarse en la cultura visual tomando el papel de construcción de significados. El alumnado ha interpretado la obra de Ouka Leele acercándose a su estética con el fin de crear un retrato fotográfico. Posteriormente, se han planteado actividades en las que tenían que manipular la

fotografía con el uso de diferentes recursos tanto plásticos como digitales, explorando sus distintas posibilidades.

Segundo, el OE.2 se ha visto cumplido en la medida en que se han utilizado herramientas digitales en el proceso de creación artística mediante la edición de los retratos fotográficos. Se ha utilizado la aplicación *Picsart* para la edición digital de las fotografías. Siendo un acierto esta aplicación tanto por su accesibilidad como por su gratuidad. Siendo el acompañamiento por parte del docente fundamental en el descubrimiento del aprendizaje, con instrucciones y ayuda cuando el alumnado lo necesita.

Tercero, el OE.3 se ha visto cumplido mediante el desarrollo de la situación de aprendizaje con la metodología docente de Aprendizaje Basado en Proyectos, resultando idónea al permitir que el alumnado sea plenamente consciente de su aprendizaje y conseguir una autorregulación del mismo con las distintas fases y roles adoptados. Además, el ABP ha favorecido la organización y el diseño de las sesiones, ya que se ha comenzado la propuesta con sesiones de aprendizaje de términos teóricos, se ha continuado con el proceso de creación para finalizar con la exposición y reflexión de los resultados. Esta metodología también ha sido muy positiva para poder motivar al alumnado y fomentar su creatividad.

Cuarto, el OE.4 aborda la obra de Ouka Leele. El alumnado ha podido examinar la obra de una artista femenina y contemporánea, así como interpretar sus artefactos. En primer lugar, se ha trabajado un referente femenino contemporáneo, lo cual ayuda a enseñarles el papel de las mujeres en el arte y en el contexto del arte contemporáneo. A partir de la obra de Ouka Leele se ha trabajado en el aula la fotografía, específicamente los principales elementos del lenguaje fotográfico. Posteriormente, se ha realizado la edición de las fotografías mediante diferentes técnicas, entre las que se encuentran las herramientas digitales. También ha permitido la transmisión de significados mediante los retratos fotográficos, que han sido introducidos por la corriente artística del *Pop art* y sus principales características; así como el empleo y uso de objetos cotidianos y una paleta cromática muy característica.

Finalmente, y como conclusión principal, encontramos que el OG se ha trabajado de manera transversal durante todo el proyecto a través del tema central de la cultura visual en la idea de producir y consumir imágenes, tal como se desarrolla en la cultura prosumidora. Tanto en la parte más plástica, como a través de la utilización de las herramientas digitales y el conocimiento de la obra de Ouka Leele. Este objetivo se ha visto desarrollado y cumplido en la medida en que se han conseguido o alcanzado el resto de objetivos específicos presentados.

Como propuesta de futuro, uno de los cambios que realizaría para mejorar la implementación del proyecto sería ampliar el número de sesiones de edición de las fotografías.

Tal como se puede observar en los resultados, muchos niños y niñas tienen el trabajo incompleto por falta de tiempo. Además, el mundo digital avanza a pasos agigantados, por lo que en un futuro la edición de las fotografías con herramientas tecnológicas podría alcanzar otros niveles como el uso de la Inteligencia Artificial. Esta se trata de un instrumento novedoso al alcance de todos y de la que el alumnado necesita ser educado en sus funciones e incluso en conciencia y responsabilidad de uso. Por último, este trabajo puede tener un desarrollo posterior. Una de las opciones sería trabajar el collage de fotografías al estilo de Robert Rauschenberg o Hannah Höch. Algo que queda para el futuro, cuando tenga una oportunidad profesional.

## 8. Bibliografía

Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística: Ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética*. Octaedro, SL.

Alonso Laza, M. (2021). De la fotografía de composición a la fotografía pictorialista: Debates en torno a la concepción artística de la fotografía en la prensa fotográfica e ilustrada, España 1886-1905. *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (93), 19–34. [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1853-35232021000400018&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1853-35232021000400018&script=sci_arttext)

Arcoba, MD (2018). *La creación audiovisual en educación artística. Un estudio a partir de autorretratos e identidades desde la videocreación*. Universitat de València. <https://roderic.uv.es/items/7d60ed79-60a0-42c6-acaf-e667f014cc6a>

Balada, M. & Juanola, R. (1987). *La educación visual en la escuela: didáctica de la plástica*. Paidós. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=42665>

Bautista García-Vera, A. & Velasco Maillo, H. M. (Coords.). (2011). *Antropología audiovisual: Medios e investigación en educación*. Editorial Trotta.

Boehm, G. (Ed.). (1994). *Was ist ein Bild?* Wilhelm Fink Verlag.

Bosch Bleda, S. (2021). *Estudios de la abstracción del movimiento: De la fotografía a la pintura* [Trabajo Final de Grado de la Facultad de Bellas Artes, Universitat Poliècnica de València].

Carola, C., & Dussel, I. (2018). Los repertorios visuales en la educación artística: Historia del arte, cultura visual global y curriculum en las colecciones visuales de docentes argentinos. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 11(26), 15–15.

Carranza, E. (2023). El calotipo o talbotipo. *Alquimia*, (74), 84-85. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/alquimia/article/view/19019>

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.

Eisner, E. W. (1998). *El ojo ilustrado: Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa* (D. Cifuentes & L. López, Trads.). Paidós Educador.

<https://teoriasocialenclaveeducativa.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/el-ojo-ilustrado-elliott-eisner.pdf>

Fontcuberta, J. (1997). *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Paidós Ibérica.

García-Aretio, L. (2019). Necesidad de una educación digital en un mundo digital. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2), 09-22.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6968454>

García-Ávila, S. (2017). Alfabetización digital. *Razón y Palabra*. 21(3 \_ 98), 66–81.

García, B. (2014). *Presencia de la estética Pop art en publicidad*. [Trabajo Fin de Grado de la Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/6122>

García-Ruiz, R., Ramírez-García, A., & Rodríguez-Rosell, M. M. (2014). Educación en alfabetización mediática para una nueva ciudadanía prosumidora. *Comunicar*, 22(43), 15–23.

García Varas, A. (2011). *Filosofía de la imagen*. Universidad de Salamanca.

Gompertz, W. (2013). *¿Qué estás mirando? 150 años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos*. Taurus.

Han, B.-C. (2015). *La salvación de lo bello* (A. Ciria, Trad.). Herder Editorial. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6750470>

Hernández, F. (1996). Educación Artística para la comprensión de la Cultura Visual. *Qurrriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa* (12-13), 11-28.

Hernando del Amo, R. (2023). *El Pop art y la transformación del arte en producto*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/63720>

Huerta, R. y Domínguez, R. (2012). Plug-in. Educación artística y nuevos contextos

tecnológicos. *Educación Artística Revista de Investigación*. (3), 9-16.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4371664>

Ibarlucía, R. (2024). Benjamin, Tzara y los rayogramas de Man Ray. *Boletín de Estética*, (67), 73-87. <https://doi.org/10.36446/be.2024.67.387>

Kilpatrick, W. H. (1925). *The project method: The use of the purposeful act in the educative process*. Teachers College, Columbia University.

Ligorred, V. M., Vallecillo, N. R., & López, J. C. R. (Eds.). (2018). *Educación artística hoy: el reto en la sociedad de la imagen*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/30403/Q\\_1213\\_%281999%29\\_02.pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/30403/Q_1213_%281999%29_02.pdf?sequence=1)

Marcos Molano, M. (2018). L'objet trouvé o la sombra del objeto encontrado. De la foto al cine, de la pintura a Man Ray. *Fotocinema. Revista Científica de Arte y Fotografía.*, (16), 35-29. <https://doi.org/10.5209/arte.62930>

Miranda, F. (2010). Educación y cultura visual: aportaciones y relaciones necesarias. *Revista Digital do LAV*, 3(5), [sin páginas]. Universidad Federal de Santa Maria.

Mitchell, W. J. T. (1994). *The pictorial turn. In Picture theory: Essays on verbal and visual representation* (pp. 11-34). University of Chicago Press.

Molero Prieto, X. (2014). Del ENIAC, hasta los andares. *ReVisión: Revista Hispanoamericana de Educación Universitaria de la Informática*. 7(1), 35-51. <https://riunet.upv.es/handle/10251/47701>

Moxey, K. (2015). *El tiempo de lo visual: la imagen en la historia*. Pigmalión.

Murillo-Ligorred, V. (2019). Actos de Pintura y actos de imagen a través de índices en la obra de Gerhard Richter. *Aisthesis: Revista chilena de investigaciones estéticas*. (66), 97-110. <https://doi.org/10.7764/aisth.66.5>

Navarro, Y. (2018). *Ouka Leele. La fotografía Plástica*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de la Laguna].

Panizo Padrón, P. (2019). *Andy Warhol en el contexto de la cultura y el arte Pop* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de La Laguna].

Paris i Romia, G. (2008). *Relacions entre fotografia i pintura. Dos casos d'estudi: Gerhard Richter i Jeff Wall*. [Tesis de la Universitat de Barcelona].

Puyol Loscertales, A. (2021). Man Ray, fotografía e “imagen óptica”. L'enigme d'Isidore Ducasse. En E. Almarcha Núñez-Herrador & R. Villena Espinosa (Eds.), *Fotografía y turismo: VIII Encuentro en Castilla-La Mancha* (pp. 564–575). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha y Centro de Estudios de Castilla-La Mancha. [https://doi.org/10.18239/coe\\_2021\\_156.27](https://doi.org/10.18239/coe_2021_156.27)

Ramos, N. (2018). El aprendizaje basado en proyectos para la enseñanza de la expresión artística en educación infantil, en *Educación artística hoy: el reto en la sociedad de la imagen*. Ed. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Rigat, L. (2019). De lo fotográfico a la fotografía digital contemporánea: La imagen en el intercambio discursivo. *Fotocinema: Revista científica de cine y fotografía*, (18), 43–65. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v0i18.5667>

Rigo, C. (2009). *Ouka Leele: El nombre de una estrella* (F. Villegas, Ed.; 1ª ed.). Eneida.

Sánchez-Labela Martín, I. (2017). Primera imagen digital, Russell Kirsch (1957). En M. del M. Ramírez-Alvarado & Á. Martínez-García (Coords.), *50 imágenes para la Historia de la Comunicación: imago mundi*. 350–356. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6283255>

Sánchez-Rincón, M. I. (2015). *Una mirada diferente: La fotografía y la educación infantil* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Granada,].

Slusher, K. (2013). *Man Ray: The graphic work (1914–1976)*. [Tesis Doctorals, Universitat de Barcelona].

Sougez, M.-L. (2023). *Historia de la fotografía*. Cátedra.

UNESCO. (2010). *La Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística*. Segunda Conferencia Mundial sobre la Educación Artística. <https://unesdoc.unesco.org/>

Vargas, R. (2014). *Influencia de la fotografía*. Editorial Universidad Don Bosco.

## 9. Anexos

### Anexo 1. Fichas de registro de la actividad de Ouka Leele

Foto?

**FICHA DE REGISTRO**

Nombre de los integrantes del grupo  
Nidia Sagua, Lauri, Thot, AdAm

1. ¿Quién ha creado la imagen?  
plano) A) Plan b) un autor

2. Haz una lista de los elementos que aparecen en la fotografía  
Fuente, personas tiradas en el suelo con depresión, edificios, árboles, y creo que es una plaza

3. ¿Qué colores predominan?  
Amarillo claro tirando a naranja, y verde

4. ¿Crees que es una fotografía que inmortaliza la realidad o la fotografía ha sido editada?  
Ha sido editada

5. ¿A quién creéis que va dirigida esta imagen, quién es el público?

A visitantes de una galería

6. ¿Qué creéis que transmite la fotografía?

Miedo, ansiedad y depresión.

7. ¿Qué sentís al ver la fotografía?

Miedo.

## Anexo 2. Proceso de edición de fotografías con témperas



### Anexo 3. Proceso de edición de las fotografías con la aplicación *Picsart*

