



UNIVERSIDAD DE GRANADA

**Programa Oficial de Doctorado en Ciencias de la Educación
(B22/56/1)**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal**

TESIS DOCTORAL

**TIC Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA. EL BLOGQUEST COMO
RECURSO EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL. UNA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN-
ACCIÓN EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

Presentada por

Pedro Atencia Barrero

Directoras

María Dolores Álvarez Rodríguez
María del Carmen Bellido Márquez

Granada, 2021



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Programa Oficial de Doctorado en Ciencias de la Educación
(B22/56/1)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

TESIS DOCTORAL

**TIC Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA. EL BLOGQUEST COMO
RECURSO EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y
AUDIOVISUAL. UNA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN-
ACCIÓN EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

Memoria presentada por:
Pedro Atencia Barrero
para optar al Grado de Doctor
de la Universidad de Granada

Directoras

María Dolores Álvarez Rodríguez
María del Carmen Bellido Márquez

Granada, abril de 2021

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales
Autor: Pedro Atencia Barrero
ISBN: 978-84-1195-196-8
URI: <https://hdl.handle.net/10481/89146>

El doctorando D. Pedro Atencia Barrero y las directoras de la tesis, las doctoras Dña. María Dolores Rodríguez y Dña. María del Carmen Bellido Márquez garantizamos, al firmar esta tesis doctoral, que el trabajo ha sido realizado por el doctorando bajo nuestra dirección y hasta donde nuestro conocimiento alcanza, en la realización del trabajo, se han respetado los derechos de otros autores a ser citados, cuando se han utilizado sus resultados o publicaciones.

*Fdo: Dña. María Dolores Álvarez
Rodríguez*

Directora y tutora de tesis

Fdo: D. Pedro Atencia Barrero

*Fdo: Dña. María del Carmen Bellido
Márquez*

Directora de tesis

Doctorando

Granada, abril de 2021

Dedicatoria

A todas las personas que han hecho posible este trabajo. En especial a mis padres por su apoyo incondicional. A mis dos pequeños por ser mi motivo de lucha y superación. A mis hermanos por sus ánimos. A mis directoras de tesis. A mis amigos. Y a todo el alumnado y profesorado que han dedicado su tiempo y esfuerzo. A todos, porque este es vuestro trabajo. Gracias.

Agradecimientos

Primeramente, quiero agradecer especialmente la labor de mis directoras de tesis Dña. María Dolores Álvarez Rodríguez y Dña. Carmen Bellido Márquez por su tiempo, esfuerzo y tesón incondicional. Sin su ayuda y paciencia este trabajo no hubiera tenido final. Gracias por haberme escuchado, apoyado y alentado en momentos difíciles. Sinceramente, gracias por todo.

Esta investigación ha sido posible gracias a la generosidad del profesorado que ha participado indirectamente en ella aportando su “granito de arena” al facilitar información de interés, su experiencia, su profesionalidad, sus puntos de vista, etc., a quien doy las gracias. No quiero olvidar a los equipos directivos de los centros educativos en los que se ha desarrollado la investigación. Gracias por compartir vuestro tiempo, vuestras experiencias y profesionalidad.

También quiero dar las gracias a todo el alumnado de los institutos que han participado en este trabajo. Gracias por enseñarme tanto y ayudarme a mejorar día a día.

Asimismo, manifiesto mi agradecimiento a los miembros del tribunal por aceptar el encargo de examinar y valorar la presente tesis.

Del mismo modo, doy las gracias a todo el personal de las bibliotecas tanto de Bellas Artes como de Ciencias de la Educación y al personal administrativo de Posgrado de la Universidad de Granada.

Por último, mi mayor agradecimiento es para mis padres, que siempre me han apoyado y ayudado a que cumpla mis sueños y a mis dos hijos pequeños por sus risas y miradas.

Gracias a todos por ayudarme a haber logrado la meta que supone para mí haber hecho esta tesis.

Resumen y palabras clave

Resumen

El presente estudio se centra en la aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el entorno educativo, en concreto en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en el ámbito de Andalucía. Para ello se ha desarrollado un modelo de trabajo docente basado en la herramienta BlogQuest (unión de un Blog con una WebQuest), puesto en práctica en tres Institutos de Enseñanza Secundaria (IES) públicos de esta Autonomía. De esta manera hemos querido comprobar si las actividades en línea con la estructura diseñada son útiles en la enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas y visuales en la asignatura en 4º de la ESO. Partiendo de la escasez detectada de material didáctico similar, este trabajo pretende revelar y ahondar en la conveniencia de su utilización, así como contribuir al diseño de un enfoque metodológico de enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas y visuales más coherente con los lenguajes que actualmente usan los educandos que son “nativos digitales”, al mismo tiempo que la docencia se adapta al nuevo marco de la Transformación Digital Educativa (TDE) en Andalucía.

Se pueden encontrar gran variedad de experiencias de investigación que tratan del empleo de las TIC en la educación. No obstante, no existen muchos estudios que propongan una indagación detallada y precisa de las posibilidades docentes que tiene el uso de WebQuest en EPVA y menos aún de BlogQuest aplicado a la enseñanza artística.

En nuestra propuesta adoptaremos el enfoque pedagógico del constructivismo, basado en la teoría del conocimiento, que postula la necesidad de dotar al estudiantado de las herramientas necesarias que le permitan construir sus propios mecanismos para resolver situaciones problemáticas y así generar andamiajes cognitivos. Con esta metodología docente, piedra angular de la herramienta BlogQuest, se pretende que el estudiantado modifique por sí mismo sus ideas y dirija su aprendizaje, guiado por el docente. A su vez, se emplea la investigación-acción [*Action Reseach*] como base metodológica de investigación por su adecuación a los objetivos del estudio. Se trata de una estrategia de indagación docente que responde a una filosofía de acción sobre la práctica que busca mejorar la docencia a través de un conjunto de actuaciones en las que el docente adquiere también el papel de investigador.

La investigación empírica se ha llevado a cabo con una muestra de cincuenta estudiantes de los IES Fray Luis de Granada (Granada), Picos del Guadiana de Huesa (Jaén) y Doña Salvadora Muñoz (Villanueva de Algaidas, Málaga), durante los cursos escolares 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019. En el estudio se han diseñado y puesto en práctica diez WebQuests.

Los diversos instrumentos y estrategias de valoración utilizados en este estudio han permitido obtener datos cuantitativos y cualitativos. Para ello, se han utilizado varias herramientas: un plan de acción docente expresamente diseñado y cinco herramientas de obtención de datos, además de la observación directa como estrategia de indagación. La primera de ellas es un formulario pre-test que recoge aspectos referidos al empleo del ordenador, Internet y el uso de las TIC para identificar el manejo que el alumnado hace de estas herramientas y poner de manifiesto el conocimiento previo que posee al respecto. Hemos usado un segundo formulario post-test para valorar la manejabilidad, el diseño y la operatividad del BlogQuest, las ventajas que ofrecen las TIC para mejorar los hábitos de estudio, las mejoras que permiten éstas en el ámbito docente intervenido, además de las preferencia y actitudes del estudiantado ante el uso de recursos y materiales TIC, todo ello para tener conocimiento de si son apropiadas como herramienta de trabajo en clase de EPVA en la ESO. Se ha implementado un tercer cuestionario para valorar el BlogQuest en su conjunto como herramienta docente. También se ha utilizado un cuarto cuestionario

referido a la valoración de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest para estar informados de la viabilidad del enfoque docente propuesto, su utilidad y beneficios que aporta en la EPVA. Y finalmente, hemos dedicado un quinto cuestionario a la valoración de las WebQuests para determinar el grado de satisfacción de los usuarios, en este caso discentes, con el tipo de actividades que proponemos en ellas y su estimación de las diferentes partes que las componen.

Como resultados, hemos obtenido datos de interés que nos han conducido a concluir, de manera general, que el BlogQuest posibilita un método didáctico para la EPVA en la ESO. Concretamente, la creación de actividades con el formato WebQuest, por medio de las aplicaciones recogidas en el BlogQuest, permite al alumnado mejorar sus competencias digitales al practicar habilidades y procedimientos relacionados con las TIC en lo referente al acceso, tratamiento, selección y solución de tareas para el aprendizaje de las artes plásticas y visuales de una manera conduce a la construcción del conocimiento mediante la práctica. Asimismo, esta herramienta beneficia la colaboración grupal entre el estudiantado (de forma presencial y *online*) y es un medio eficaz para que adquiera las Competencias Clave de la educación obligatoria. A la vez, la sencillez del manejo del BlogQuest, como herramienta docente, y la facilidad de difusión en Internet de sus contenidos y metodología permite intercambiar conocimientos y metodologías entre los docentes, con lo que ello supone para la mejora y enriquecimiento de la educación y la actualización de la misma en general y específicamente en la asignatura de EPVA de la ESO.

Palabras clave

Educación Plástica, Educación Secundaria Obligatoria, Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), BlogQuest, WebQuest, Investigación-acción.

Abstract and Keywords

Abstract

This research focuses on the application of Information and Communication Technologies (ICT) in the educational background, specifically in the subject of Plastic, Visual and Audiovisual Education (EPVA) of Compulsory Secondary Education (ESO) in Andalusia. For this reason, a teaching work model has been developed based on the BlogQuest tool (mixture of a Blog and a WebQuest), and it has been put into practice in three public Compulsory Secondary Education Schools (CSES) of this Autonomy. In this way, we wanted to check if the activities online with this designed structure are useful in the teaching-learning process of the plastic and visual arts in the subject in 4th year of ESO. Starting from the previous need of similar didactic resources, his work aims to reveal and research the convenience of its use, as well as to contribute to the design of a new methodological approach to teaching-learning of the plastic and visual arts more coherent with the languages that currently exist among the students. These students are called "digital natives", and the teaching methods are approaching to the new framework of Educational Digital Transformation (EDT) in Andalusia.

A wide variety of research experiences can be found dealing with the use of ICT in education. However, there are not many studies proposing a detailed and precise research of the educational possibilities that the use of WebQuest has in EPVA, neither of BlogQuest applied to artistic education.

In our proposal, we will adopt the pedagogical approach of constructivism, based on the theory of knowledge, which postulates the need to provide the student with the necessary tools that allow them to build their own mechanisms to solve problematic situations and thus generate cognitive scaffolds. With this teaching methodology, the cornerstone of the BlogQuest tool, it is intended that students modify their ideas themselves and direct their learning, guided by the

teacher. At the same time, Action Research is used as a methodological research basis due to its adaptation to the study objectives. It is a teacher inquiry strategy that responds to a philosophy of action about the practice that seeks to improve teaching through a set of actions in which the teacher also acquires the role of researcher.

The empirical research has been carried out with a sample of fifty students from the IES Fray Luis de Granada (Granada), Picos del Guadiana de Huesa (Jaén) and Doña Salvadora Muñoz (Villanueva de Algaidas, Málaga) during the 2016 school years 2017, 2017/2018 and 2018/2019. Ten WebQuests have been designed and implemented in the research.

The several assessment instruments and strategies used in this study have made possible to obtain quantitative and qualitative data. In order to do this, several tools have been used: a specifically designed teaching action plan and five questionnaires, in addition to direct observation as a research strategy. The first questionnaire is a pre-test that collects aspects related to the use of the computer, the Internet and the use of ICT. The aim is to identify the use that students make of these tools and their previous knowledge. We have used a second post-test questionnaire to assess the manageability, design and operability of BlogQuest, also the advantages offered by ICT to improve study habits, the improvements in the teaching field intervened in addition to the preferences and attitudes of the students towards the use of ICT resources and materials. All this it is done in order to know if they are appropriate as a work tool in the EPVA class at ESO. A third questionnaire has been implemented to assess the whole BlogQuest as a teaching tool. A fourth questionnaire consisting of the assessment of the teaching resources has been used. Through this questionnaire we aim to be informed of the viability of the proposed teaching approach, its usefulness and benefits that provides in the EPVA. And finally, we have dedicated a fifth questionnaire to the evaluation of the WebQuests to determine the degree of satisfaction of the users with the type of activities proposed and their estimation of the different parts that compose them.

As a result, we have obtained interesting data that have led us to conclude, in a general way, that BlogQuest makes possible a didactic method for EPVA in ESO. Specifically, the creation of activities with the WebQuest format, through the applications included in the BlogQuest, allows students to improve their digital skills by practicing skills and procedures related to ICT in relation to access, treatment, selection and solution of tasks for the learning of plastic and visual arts in a way leads to the construction of knowledge through practice. In addition, this tool benefits collaboration between students (face to face and online) and is an effective mean for them to acquire the Key Competencies of compulsory education. At the same time, the simplicity of handling BlogQuest as a teaching tool and its ease of dissemination of its contents and methodology on the Internet allows the exchange of knowledge and methodologies among teachers. This implies the improvement and enrichment of education and its updating in general and specifically in the subject of EPVA of the ESO.

Keywords

Plastic Education, Compulsory Secondary Education, Information and communication Technologies (ICT), BlogQuest, WebQuest, Research-action.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	9
Resumen y palabras clave	11
Abstract and Keywords	15
CAPÍTULO 1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
1.1. Introducción.....	29
1.2. Planteamiento del problema	38
1.3. Justificación.....	39
1.4. Hipótesis y Objetivos.....	41
1.5. Desarrollo cronológico de la investigación	45
1.6. Sinopsis y estructura de la tesis	45
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	51
2.1. La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la Educación Secundaria Obligatoria	51
2.1.1. Leyes educativas desde 1970	54
2.1.2. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual dentro del marco educativo español actual.....	81
2.1.3. Tratamiento de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en Andalucía .	91
2.2. Introducción al uso de las TIC en Educación.....	105
2.2.1. Las TIC en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual	109
2.2.2. Implantación de las TIC en el ámbito educativo de Andalucía.....	117
2.2.3. Tesis doctorales consultadas en esta investigación	124

2.3. Herramientas y recursos TIC para la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	131
2.3.1. Usos específicos de la Web 3.0.....	133
2.3.2. Criterios de selección y herramienta para la catalogación de los recursos..	143
2.3.3. Selección de recursos y materiales utilizados	148
2.3.3.1. Enciclopedias de arte virtuales.....	149
2.3.3.2. Aplicaciones educativas en línea.....	169
2.3.3.3. Páginas web especializadas en arte	208
2.3.3.4. Museos virtuales.....	208
2.4. Aproximación al blog. Definición, orígenes y características.....	252
2.4.1. Los blogs dedicados a la educación: Los edublog. Posibilidades y limitaciones.....	263
2.4.2. Edublogs de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	268
2.5. Aproximación al WebQuest. Definición, orígenes y características...	295
2.5.1. WebQuests dedicadas a la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	307
2.5.2. Lista rápida de comprobación de una WebQuest y matriz de valoración...	336
2.6. Aproximación al BlogQuest. Definición, orígenes y características....	339
2.6.1. El BlogQuest como estrategia en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual	343
2.6.2. Características generales de nuestro BlogQuest	345
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.....	365
3.1. Introducción.....	365
3.2. Tipo de investigación	366
3.3. Metodología investigadora: investigación-acción [<i>Action Research</i>]....	368

3.3.1. Definición	368
3.3.2. Principales características de la investigación-acción [<i>Action Research</i>]	371
3.3.3. Los ciclos de la investigación-acción [<i>Action Research</i>] y sus fases.....	375
3.3.4. Adecuación del enfoque metodológico elegido con el tema y los objetivos del presente trabajo.....	380
3.4. Diseño y fases de nuestra investigación	380
3.4.1. Fase preparatoria.....	382
3.4.2. Fase de trabajo de campo	382
3.4.3. Fase final	383
3.5. Características generales de la muestra	384
3.5.1. Centros educativos. Los centros de la muestra.....	384
3.5.1.1. Características de los centros	385
3.5.1.2. Recursos de los centros.....	386
3.5.2. El alumnado	388
3.5.2.1. Características del alumnado de la muestra.....	388
3.6. Procedimiento de acción en nuestra investigación	389
3.7. Estructura y características de los instrumentos y estrategias de trabajo utilizados en nuestra investigación	390
3.7.1. Instrumentos cuantitativos: pre-test, post-test y cuestionarios	393
3.7.2. Instrumentos y estrategias cualitativas: observación directa.....	398
3.7.3. Recursos materiales para la investigación en relación con los instrumentos y estrategias de trabajo utilizados	399
CAPÍTULO 4. DISEÑO DE WEBQUESTS	403
4.1. WebQuests diseñadas en el BlogQuest y puestas en prácticas en clase .	403

4.1.1. WebQuest <i>Un diseño con mucho arte</i>	405
4.1.2. WebQuest <i>El arte de descomponer</i>	421
4.1.3. WebQuest <i>Imágenes para soñar</i>	437
4.1.4. WebQuest <i>Un retrato muy cubista</i>	453
4.1.5. WebQuest <i>Creando fosforescencias</i>	468
4.1.6. WebQuest <i>Aprendiendo anatomía</i>	483
4.1.7. WebQuest <i>Asómate al arte andaluz</i>	598
4.1.8. WebQuest <i>La fotografía digital</i>	512
4.1.9. WebQuest <i>Alzado, planta y perfil</i>	526
4.1.10. WebQuest <i>Los secretos de la perspectiva</i>	538
CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	553
5.1. Análisis de resultados de valoración pre-test	554
5.2. Análisis de resultados de valoración post-test	573
5.3. Análisis de resultados de valoración del BlogQuest como recurso didáctico en Educación Plástica, Visual y Audiovisual	580
5.4. Análisis los resultados de la valoración de recursos didácticos presentes en el BlogQuest.....	588
5. 5. Análisis de resultados de valoración de las WebQuests	599
5.6. Observación directa	624
CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES, LIMITACIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS.....	629
6.1. Conclusiones de la investigación.....	631
6.2. Implicaciones de la investigación	639
6.3. Limitaciones de la investigación.....	640

6.4. Líneas de investigación abiertas	642
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	681
ÍNDICE DE TABLAS.....	681
ÍNDICE DE FIGURAS.....	689
APÉNDICE I. PRE-TEST	713
Formulario de valoración del pre-test.....	713
APÉNDICE II. POST-TEST	719
Formularios de valoración del post-test.....	719
Resultados del formulario post-test.....	721
APÉNDICE III. BLOGQUEST COMO RECURSO DIDÁCTICO.....	725
Cuestionario de valoración del BlogQuest como recurso didáctico, presentes en el BlogQuest	725
Resultados de la valoración del BlogQuest como recurso didáctico	726
APÉNDICE IV. BLOGQUEST	731
Cuestionario de valoración de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest	733
Resultados de valoración de los recursos didácticos incluidos en el BlogQuest ..	735
APÉNDICE V. WEBQUESTS	741
Cuestionario de valoración de las WebQuests como recurso didáctico.....	741
Resultados de la valoración de las WebQuests como recurso didáctico.....	751
APÉNDICE VI. EJEMPLOS DE TRABAJOS DEL ESTUDIANTADO	763
Imágenes de los trabajos plásticos del estudiantado como resultado de las prácticas docentes WebQuests.	763

«La inspiración existe, pero tiene que
encontrarte trabajando».

Pablo Ruiz Picasso (1881-1973)

CAPÍTULO 1.
PRESENTACIÓN DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 1. PRESENTACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción

Esta Tesis Doctoral, *TIC¹ y Educación artística. El BlogQuest como recurso en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Una propuesta de investigación-acción en Educación Secundaria Obligatoria* está dedicada al estudio del uso de las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Enseñanza Obligatoria Secundaria (ESO), aplicadas especialmente a la materia de Educación artística y más concretamente a la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de 4º de ESO. Del análisis general de la materia pasamos al caso particular de la asignatura, a diseñar, poner en práctica y analizar los resultados del uso herramientas digitales aplicadas a la enseñanza reglada abordada.

De entrada, el uso de las TIC en los centros educativos oficiales de ESO es una realidad presente y es el futuro en la educación. Hoy día las instituciones educativas cuentan con recursos y materiales que brindan la posibilidad de utilizar herramientas hasta hace unos años impensables. De manera que cuando nos planteamos educar en la materia de EPVA al alumnado de educación secundaria, nos encontramos ante una labor muy complicada por la amplitud y variedad de aquello que se puede enseñar. Por ello, y para no perder la

¹ Las siglas **TIC** hacen referencia a las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. No cabe duda de que la enseñanza actual debe amoldarse a los nuevos tiempos en los que se mueve. Actualmente, pocas son las profesiones que no las emplean en mayor o menor medida. Por tanto, debemos formar a nuestros alumnos en su uso y manejo tanto si deciden continuar con sus estudios o si, por el contrario, deciden enfrentarse a la vida laboral.

perspectiva, hemos querido tener presentes en todo momento dos necesidades: las formativas del alumnado de 4º de ESO y las demandas de la sociedad en cuanto a futuros ciudadanos y profesionales. Recordemos que con la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) “el segundo ciclo o cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico es decir, preparatorio para la siguiente etapa educativa” (p. 97872).

El alumnado que integra las aulas hoy día ha nacido dentro de una vorágine de recursos tecnológicos como Internet e instrumentos digitales como ordenadores, teléfonos inteligentes, Tablets, etc., y estos son tan habituales en la actualidad que dicho estudiantado no repara en ellos como instrumentos posibles para la innovación docente, aunque los conocen y manejan, lo que ha contribuido a que desarrolle y posea habilidades y competencias relacionadas con las TIC. Según Hernández (2017):

Dentro de los roles que asumen cada agente educativo, los estudiantes actuales, utilizan las herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje; esta evolución surgió desde las primeras concepciones con la calculadora, el televisor, la grabadora, entre otras; sin embargo, el progreso ha sido tal que los recurso tecnológicos se han convertido en recursos educativos, donde la búsqueda por mejorar el aprendizaje trae consigo la tarea de involucrar la tecnología con la educación (p. 319).

En esta línea, Prensky (2018) considera que: “Los términos Nativos Digitales e Inmigrantes Digitales son una metáfora de muchos cambios sociales que han tenido lugar desde el surgimiento de la tecnología digital” (p. 13). Podemos afirmar que nos encontramos ante una brecha digital generacional. Se trata del choque en las aulas actuales de dos generaciones: aquella que ha crecido con la omnipresencia de los dispositivos digitales, y que ya no puede entender el mundo sin ellos, y aquella que se crió con los libros y los profesores

tradicionales, a la que le resulta cada vez más difícil llegar a su público más joven. Prensky (2018) añade que: «La "investigación" más importante que podemos hacer en educación hoy en día es mirar todo el proceso de "educación" con nuevos ojos y no a través de las gruesas lentes de nuestras tradiciones» (p. 22). Por otro lado, Fernández-Cruz y Fernández-Díaz (2016) consideran que:

La preocupación que surge en toda la comunidad educativa (padres, profesores, alumnos y sociedad en su conjunto) acerca del desarrollo e implantación en el año 2014 de la 2ª Ley Educativa (Ley Orgánica 8/2013) que profundiza en el trabajo de las Competencias Básicas, nos hace ver la importancia de reflexionar sobre los procesos de aprendizaje y necesidades educativas de las generaciones que están en nuestras escuelas. Por eso, se debe partir de un conocimiento profundo de lo que se ha llegado a denominar Generación Z. También se han utilizado otros nombres para referirse a este grupo de la población, como Generación V (por virtual), Generación C (por comunidad o contenido), Generación Silenciosa, Generación de Internet o incluso Generación Google, cuyas características comunes que los definen son las tecnologías de la información y comunicación (p. 98).

Por tanto, podemos afirmar que nos encontramos con el “choque” de dos generaciones: aquella que ha crecido rodeada de dispositivos digitales y aquella que se crió con los libros de texto en papel, la tiza y la pizarra. Y ante esta realidad, coincidimos con la afirmación de Piscitelli (2009) que expresa que: “Las competencias del docente deben ser empleadas para adaptarse a la digitalización social de la Web 2.0 y, con ello, podremos hacer frente a las nuevas demandas del alumnado, en su mayoría, “nativos digitales” (p. 34). Además y de la misma manera, es misión del profesorado conocer y seleccionar los recursos más idóneos para su praxis aportando, así, un nivel de innovación y experiencia acorde con la realidad educativa presente en las aulas.

Como resultado, las acciones estratégicas del empleo de esas tecnologías en clase necesitan reincorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo dentro y fuera del aula de EPVA para responder tanto a los “nativos digitales” como a los “inmigrantes digitales”.

De esta manera para Gutiérrez y García (2016) desarrollar: “Una metodología docente *online* dinamizadora y cooperativa, basada en el principio ‘Aprender haciendo’ prevendrá la desmotivación, especialmente si se ve reforzada por un alto grado de aplicabilidad laboral posterior de los contenidos impartidos” (p. 80). Compartimos su punto de vista y consideramos que éste trabajo aporta unas herramientas idóneas para tal propósito que responden a las demandas de la sociedad y las formativas de nuestro alumnado.

Como hemos expuesto y viendo la realidad presente en las aulas, consideramos que la metodología docente necesita una adaptación constante. Por tanto, pensamos que el trabajo presentado *TIC y Educación artística. El BlogQuest como recurso en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Una propuesta de investigación-acción en Educación Secundaria Obligatoria* responde a ello. Utilizaremos las TIC aplicadas al aula sirviéndonos de la herramienta que aporta el **BlogQuest**. Así, la presente Tesis trata sobre esta herramienta que nos brinda la Web 3.0 para la enseñanza y el aprendizaje de la EPVA, con un perfil eminentemente práctico. La mayor parte del contenido del trabajo está basado en la práctica docente y trata de una investigación que estudia algunos de los recursos que la Red puede aportar para la materia mediante la unión de un blog y una WebQuest (BlogQuest).

Para dar a conocer el tema de estudio y su herramienta principal, hemos considerado importante definir el BlogQuest, el cual está formado por la unión de un blog y una WebQuest. Sobre el blog, Bruguera (2007) afirmó lo siguiente: “Los primeros intentos funcionales de definición, limitaban el blog a una simple página web personal con enlaces comentados, pero que las últimas definiciones

lo entienden como un espacio global de autoedición y publicación inmediata y directa por parte del autor” (p. 13). Por contra, el concepto WebQuest fue propuesto por Bernie Dodge en 1995 para ayudar a identificar el nuevo tipo de actividades que se estaban llevando a cabo con Internet, en el ámbito educativo. Dodge (2002) definió esta técnica como: “Un formato de lección orientado a la investigación en el que la mayor parte o toda la información con la que trabajan los alumnos proviene de la web” (s. p.). A su vez, Barba (2004) concretó la WebQuest como:

Una actividad orientada para la investigación en la que toda la información con la que los alumnos interactúan proviene de Internet, opcionalmente puede ser substituidos por la videoconferencia. Una WebQuest es una actividad de investigación guiada con recursos de Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en el que cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información (p. 2).

Por otra parte, el BlogQuest es una adaptación del blog en el ámbito educativo que está guiado por el docente, quien facilita en ella al alumnado recursos de búsqueda de información y formación. El BlogQuest aloja a las diferentes WebQuests como páginas dentro de él para poder seguir la materia educativa por temas tratados -en nuestro caso curricular-. Por ello, el BlogQuest proporciona la estructura de un **blog** con la genealogía de actividades tipo **WebQuest** (Figura 1.1), las cuales ayudan al alumnado a desarrollar habilidades de búsqueda y gestión de la información de forma selectiva y fiable. Consideramos conveniente agregar que en esta investigación planteamos ofrecer unos contenidos iguales a los recogidos en la normativa curricular actual, además de analizar aquellos que desde las distintas leyes educativas han sido utilizados en el área estudiada desde la normalización del uso de las

tecnologías en los centros educativos oficiales. Para ello, en esta investigación analizamos los cambios normativos producidos en la Educación Artística desde los años 70 a la actualidad.



Figura 1.1. [Captura de pantalla que presenta un fragmento de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*]. Apartado dedicado a la Introducción extraído de <http://www.webquestcreator2.com/majwq/wq/ver/36713> Fuente: elaboración propia.

Cabe añadir que en este estudio proporcionamos la manera de diseñar y poner en práctica un BlogQuest (Figura 1.2 y Figura 1.3) como herramienta para canalizar los recursos educativos presentes en la Red. De todos ellos, nosotros hemos seleccionado enciclopedias de arte virtuales, aplicaciones educativas en línea, páginas web especializadas en arte y museos virtuales de arte.

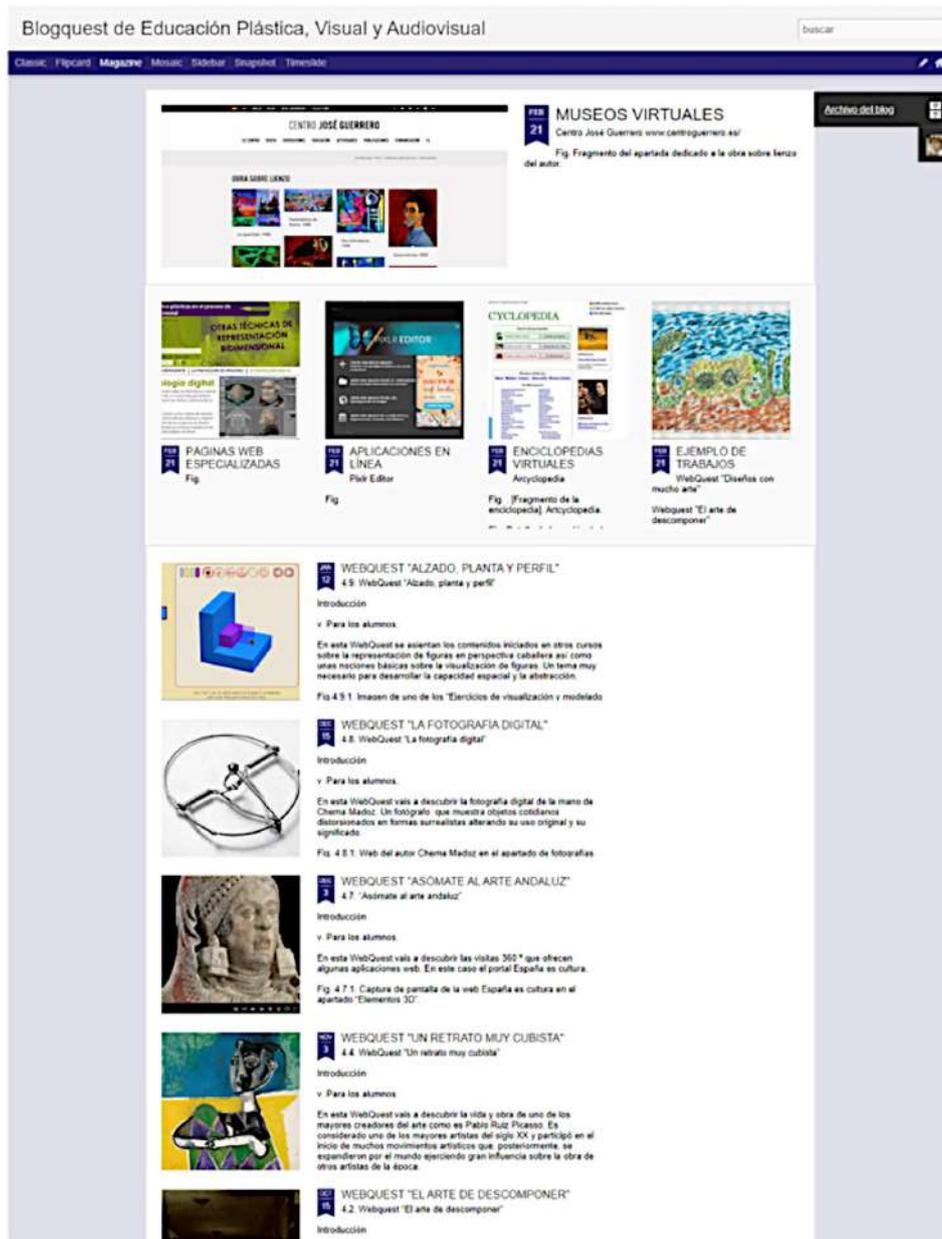


Figura 1.2. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Portada del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual. <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/>. Fuente: elaboración propia

Así son muchas las habilidades y competencias que pueden trabajarse con las TIC. Atendiendo a Corral-Carrillo y Cacheiro-González (2016):

Se hace obligado propiciar entornos de aprendizaje adaptado a los tiempos, para ello es preciso equilibrar la práctica docente, con la aplicación de nuevas estrategias y metodologías basadas en teorías ya adquiridas y re-inventadas, proceso por el cual se pasa al analizar el quehacer docente (p. 125).

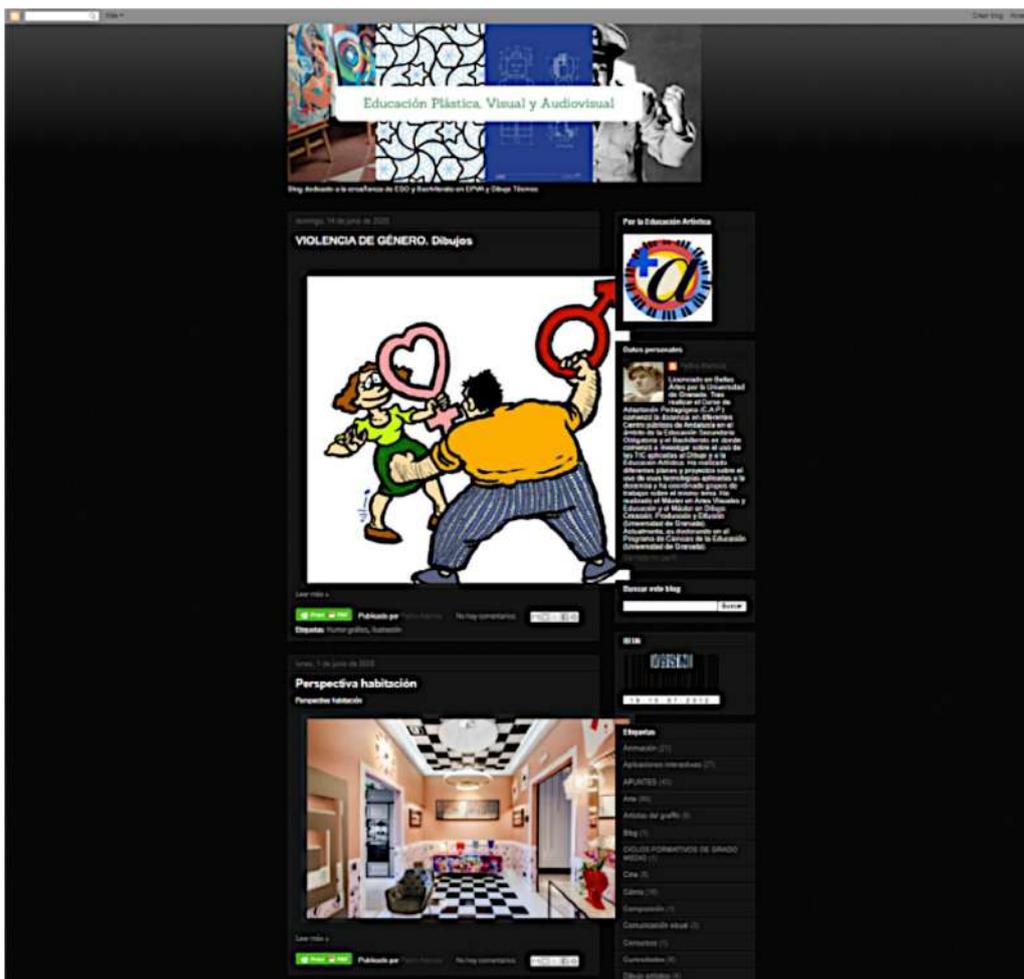


Figura 1.3A. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del blog *Plástica TIC*]. Fragmento del blog *plástica-tic.blogspot.com*. Fuente: elaboración propia.

Por tanto, reiteramos que las acciones estratégicas del empleo de esas tecnologías en la clase necesitan reincorporar nuevos enfoques y herramientas

de trabajo dentro y fuera del aula de EPVA para responder tanto a los “nativos digitales” como a los “inmigrantes digitales”.

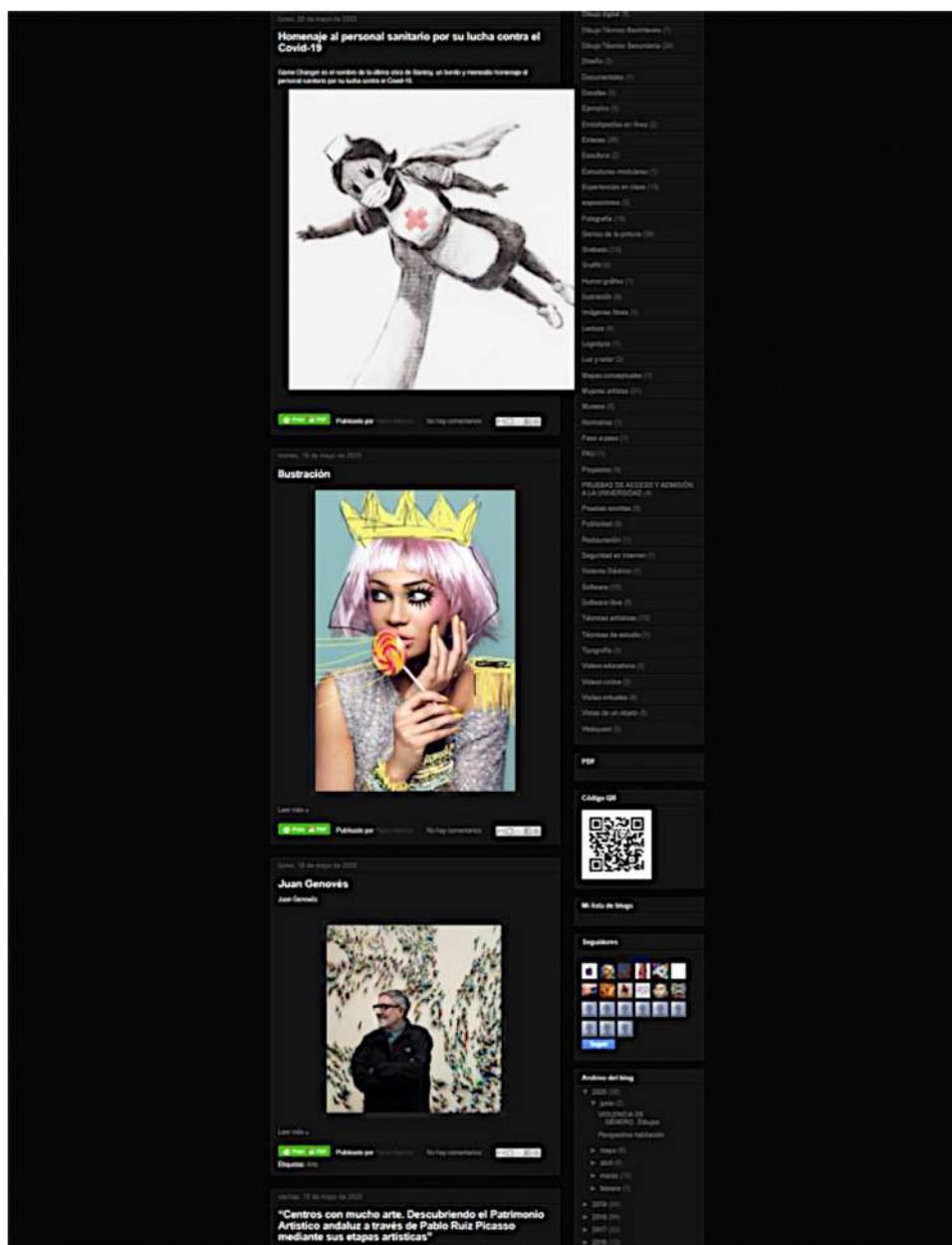


Figura 1.2B. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del blog *Plástica TIC*]. Fragmento del blog *plastica-tic.blogspot.com*. Fuente: elaboración propia.

Se hace obligado propiciar entornos de aprendizaje adaptado a los tiempos, para ello es preciso equilibrar la práctica docente, con la aplicación de nuevas estrategias y metodologías basadas en teorías ya adquiridas y re-inventadas, proceso por el cual se pasa al analizar el quehacer docente (p. 125).

Por tanto, reiteramos que las acciones estratégicas del empleo de esas tecnologías en la clase necesitan reincorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo dentro y fuera del aula de EPVA para responder tanto a los “nativos digitales” como a los “inmigrantes digitales”.

En nuestra investigación queremos dejar ver la adecuación de reforzar la línea de trabajo que actualmente se lleva a cabo en cualquier centro educativo de ESO. En este sentido, trabajar con el alumnado con el formato **BlogQuest** nos permite centrarnos en la búsqueda de información, en la producción del recurso, en su posterior aplicación, así como en la recogida de datos de opinión del alumnado, gracias a que presentan un recurso conocido por él. Esto se ve incrementado con la incentivación de su aprendizaje y la aplicación de las TIC en el aula.

1.2. Planteamiento del problema

En los últimos tiempos las acciones estratégicas del empleo de las TIC en el aula han necesitado reincorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo dentro y fuera del aula, pues la formación *online*, presencial o no presencial, en el centro educativo o fuera de él, se hace cada vez más necesaria e, incluso, ha llegado a ser en 2020 casi la única manera de enseñar y aprender debido a la situación provocada por la Covid 19. Así, el aula virtual proporciona una formación eficiente para llevar a cabo la formación presencial, a distancia o complementaria.

Sin embargo, la aplicación del aula virtual requiere planeamientos previos

necesarios a tener en cuenta antes de su puesta en práctica. A modo de ejemplo, inicialmente en este estudio nos cuestionamos una serie de preguntas en torno a nuestro tema de investigación cuyas respuestas se tuvieron en cuenta a la hora de implantar el uso de las TIC en el aula:

- ¿Cómo afectan las TIC al rendimiento y motivaciones de los estudiantes en clase de EPVA?
- ¿Los estudiantes utilizan Internet y sus herramientas para sus tareas escolares?
- ¿El alumnado encuentra dificultades al buscar información en Internet?
- ¿Podemos integrar las TIC en nuestras clases de EPVA a través de algún tipo de actividad en línea?
- ¿Existen recursos digitales para la enseñanza- aprendizaje de la EPVA?
- ¿Es el BlogQuest un recurso apropiado para el alumnado de EPVA?
- ¿El tipo de actividad WebQuest es propicia para la enseñanza- aprendizaje de nuestra materia docente y de estudio?

Las respuestas a estas preguntas ofrecieron una panorámica preliminar que permitió visualizar la situación del alumnado de las aulas participantes en el estudio y conocer la adecuación sobre cómo y cuándo utilizar las TIC en ellas.

1.3. Justificación

Como profesor de Educación artística (y doctorando de esta Tesis) he podido experimentar de primera mano, en la materia de EPVA, numerosas actividades en las que se ha hecho uso de los ordenadores y de Internet aprovechando diferentes proyectos, como el de Escuela 2.0 o Centro TIC, y esto me ha permitido observar que el uso de las TIC en ESO debe ser ampliado y mejorado y que su puesta en práctica mejora considerablemente el nivel de rendimiento

del estudiantado. He advertido que las acciones estratégicas del empleo de las TIC en el aula necesitan reincorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo dentro y fuera de ella y que estas herramientas ya cuentan con muchas excelencias de partida. De igual forma Laro-González (2020) expone que: “La infinidad de recursos tecnológicos a disposición del profesorado pueden hacer que aumente el interés del alumnado por la asignatura, reduciendo las tasas de abandono y el absentismo” (p. 19). En cuanto al uso de las TIC en la Educación artística y del blog en particular, debemos tener presente el trabajo de Toro (2011b), que afirma: “El formato Weblog ha creado un fuerte impacto en nuestra sociedad ya que es multifacético y mediático” (p. 183). Toro (2011b) expone las características y las ventajas en el ámbito educativo presencial y, en la Educación artística en particular, del blog, considerando: “Su uso sencillo y rápido, gratuito (aunque puede no serlo para todo el mundo), la posibilidad de incluir contenido hipertextual, multimedia o imágenes e interconexión con otros enlaces y redes de interés” (pp. 181-184).

Igualmente, el marco de Transformación Digital Educativa (TDE) en Andalucía nos lleva a poner todo nuestro esfuerzo hacia la educación digital. Una educación acorde con las necesidades de la sociedad actual y futura, en la que se hace y hará imprescindible la formación y el conocimiento del profesorado y del alumnado para dar respuestas a los retos de un mundo en constante cambio que permita adquirir y desarrollar competencias y habilidades en la era digital. Simultáneamente, la Comisión Europea está impulsando el Plan de Acción de la Educación Digital 2021-2027 a favor de la digitalización, mediante una serie de estrategias que abarcan desde el desarrollo de habilidades y competencias digitales desde temprana edad, como son la alfabetización digital y la lucha contra la desinformación, pasando por la creación de contenidos de aprendizaje de alta calidad. A su vez, con dicho plan la Comisión pretende el ascenso de la flexibilidad y de la creatividad hasta la eficiencia y mejora de los resultados del aprendizaje. Así mismo, la educación digital posibilita nuevos enfoques

metodológicos y, por ende, mejoras de las competencias y habilidades digitales para la transformación digital. Por último, los medios digitales son herramientas fáciles de usar y ofrecen plataformas seguras que respetan la privacidad y las normas éticas, además de brindar a los profesores y al personal de educación y formación la posibilidad de adquirir competencias y confianza digitales.

Las ventajas expuestas sobre del uso de las TIC en el ámbito educativo, en general, y del blog en la materia de Educación artística, en particular, así como la necesidad de innovar responder a las demandas de la educación en la era digital, dan justificación a esta investigación.

El desarrollo de la fase empírica de esta tesis ha tenido lugar en varios institutos de ESO. Este trabajo se ha desarrollado con estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA de los Institutos de Educación Secundaria *Fray Luis de Granada*, *Picos del Guadiana*, Huesa (Jaén) y *Doña Salvadora Muñoz* en Villanueva de Algaidas (Málaga) durante los cursos escolares 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019, respectivamente, debido a que como profesor he podido trabajar con el alumnado de estos Centros poniendo en práctica el BlogQuest creado para este estudio en las aulas. Ello ha permitido llevar a cabo la investigación de forma activa (práctica) y reglada en tres centros educativos distintos dentro de la legislación educativa vigente y esto ha dado autenticidad y verificación a la investigación.

1.4. Hipótesis y Objetivos

Esta tesis plantea como hipótesis que las TIC son empleadas por el alumnado de EPVA de la ESO de manera menos frecuente a cómo pueden hacerlo si cuentan con herramientas en línea creadas por el profesorado para mejorar el aprendizaje de esta asignatura y que el empleo del BlogQuest ayuda a crear una

metodología de trabajo en el aula basada en la innovación docente, que pone en práctica las actuales herramienta de enseñanza-aprendizaje y que hace de la investigación-acción una metodología de renovación educativa.

El **objetivo general** de este estudio es, pues, diseñar y poner en práctica un nuevo enfoque de enseñanza-aprendizaje actualizada para la EPVA por medio del uso BlogQuest², diseñando una metodología de trabajo basada en esta herramienta (unión de un Blog con una WebQuest), para comprobar, en primer lugar, si las actividades *online* con esta estructura y desarrollo son útiles en la enseñanza-aprendizaje dentro de esta asignatura, en la que se pondrá en práctica las actividades de este tipo que permita dicho recurso -cabe señalar que las actividades presentadas en el BlogQuest se encuadran dentro de la normativa vigente, referida a la Ley de Educación de Andalucía de 23 de Enero de 2008 (LEA) y en la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Dentro de este marco legal, el currículo de la materia estudiada, se desarrolla conforme al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A su vez, estas actividades cumplen el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la Comunidad Autónoma de Andalucía, mientras la LOMLOE no presenta, a día de hoy, los contenidos del currículo publicado-. Y, en segundo lugar, este estudio pretende determinar su idoneidad para comprobar y mejorar la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.

Otros **objetivos más específicos** son:

1. Identificar el uso que el alumnado hace de las TIC mediante el estudio del desarrollo y la aplicación de las herramientas WebQuests diseñadas para esta tesis.

² Para más iformación, Consultar: <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/>

2. Utilizar recursos y materiales TIC como herramienta de trabajo en clase de EPVA en la ESO.
3. Detectar y seleccionar recursos educativos adecuados para la EPVA que aporta la Web 3.0 para su uso en el aula, aprovechando el blog y las WebQuests: enciclopedias virtuales de arte, aplicaciones educativas en línea, páginas web especializadas en arte y museos virtuales de arte.
4. Estudiar en profundidad los rasgos básicos y estructurales del blog y de las WebQuests para su aplicación en la EPVA.
5. Crear una metodología de trabajo basada en el BlogQuest (unión de un blog con una WebQuest) para el aula de EPVA que mejore la enseñanza de esta materia.
6. Diseñar WebQuests dentro del formato BlogQuest definiendo todos sus elementos (introducción, tarea, procesos, evaluación, conclusiones, créditos y guía didáctica para profesores) y aplicables en la asignatura EPVA.
7. Conocer la valoración hecha por el alumnado sobre el uso de la WebQuest (opiniones, ventajas y desventajas, etc.) y del BlogQuest diseñados para nuestra clase de EPVA.
8. Poner en práctica las posibilidades del BlogQuest como soporte de reflexión de los estudiantes sobre su propio proceso de aprendizaje.
9. Plantear un nuevo enfoque para la enseñanza-aprendizaje de la EPVA por medio del BlogQuest.

Obviamente, antes de plantear esta nueva forma de afrontar la didáctica de la asignatura, fue preciso diseñar el modelo de BlogQuest cuya eficacia queríamos demostrar, haciendo los cambios pertinentes, respecto a formatos generalizados, para su adaptación a la enseñanza de la materia. En

comparación con el modelo “cerrado” de WebQuest, lo más destacado de nuestro trabajo ha sido la incorporación de un elemento de fácil manejo y en el cual todos los materiales quedan almacenados, como es el formato blog, que no tiene actividad en línea. De ahí la importancia de nuestro objetivo general. Por ello, para llevar a cabo la investigación ha sido necesario tener en cuenta:

- La labor docente del profesor/investigador durante los cursos escolares en los que se ha llevado a cabo el presente trabajo.
- Los recursos TIC disponibles en los centros educativos del estudio.
- El nivel de aplicación de las TIC que tenía el alumnado participante.
- Las características de los “nativos digitales” y de los “inmigrantes digitales”.
- Las peculiaridades de los centros educativos donde se desarrolló la investigación.
- La adaptación de nuestras actividades en formato WebQuest al currículo vigente en la etapa de ESO.
- La inclusión de nuestras actividades dentro de la planificación anual docente.
- Las herramientas gratuitas que ofrece Internet y que se podían extrapolar y ser utilizadas en nuestra materia.
- La disposición de los equipos directivos de los centros educativos a facilitar nuestro trabajo investigador.
- La normativa educativa vigente tanto autonómica como estatal.
-

1.5. Desarrollo cronológico de la investigación

En cuanto al desarrollo de la investigación, la hemos realizado entre los años académicos 2015/2016, 2016/2017, 2017/2018, 2018/2019 y 2019/2020. La planificación detallada queda expuesta en el Capítulo 3. Metodología de la investigación dentro del apartado 3.5. Fases de investigación.

1.6. Sinopsis y estructura de la tesis

El contenido de este estudio ha quedado reflejado al describir el desarrollo del mismo en los puntos anteriores, no obstante, a continuación exponemos la sinopsis de cada uno de los capítulos que le dan compendio.

El documento se presenta con un resumen y palabras clave, además de *Abstract* y *Keywords*, después hemos desarrollado su contenido a lo largo de seis capítulos, un apartado de referencias bibliográficas y los índices de tablas y figuras, además de seis apéndices. El informe de investigación se completa con los anexos.

El **Capítulo 1** lo hemos dedicado a la presentación de la investigación. Se centra en el planteamiento del problema, aspecto clave de la misma. En él hemos propuesto la necesidad de incorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo de la materia de EPVA en la ESO. A su vez, hemos enunciado la hipótesis del trabajo y los objetivos. Dentro de estos, definimos que el objetivo general es plantear un nuevo marco de enseñanza-aprendizaje para la EPVA por medio del BlogQuest. Por último, hemos recogido el desarrollo cronológico de la investigación y hemos enunciado la sinopsis y estructura de la tesis que describe el presente subapartado.

En el **Capítulo 2** hemos establecido el marco teórico de estudio y el estado de la cuestión en cuanto al uso de las TIC, tanto en educación en general como en la

materia que nos ocupa, mediante el estudio de trabajos desarrollados por grupos de investigación y diferentes proyectos de investigación docente estatales y autonómicos. Pero, antes de ello, hemos realizado una breve reseña histórica de las leyes y normativas educativas que han estado vigentes desde 1970 hasta la actualidad en el marco educativo español, atendiendo especialmente al tratamiento de la EPVA en Andalucía. Seguidamente, hemos detallado las Tesis doctorales de referencia consultadas. Dichos documentos se relacionan con las investigaciones realizadas sobre las TIC y la Educación Artística. Posteriormente, hemos realizado un recorrido por los enfoques Web 1.0, Web 2.0 desde su creación hasta la actualidad con la Web 3.0, pero sin dejar de atender a la Web 4.0, que será la que predomine en un corto periodo de tiempo. Igualmente, hemos desarrollado los usos específicos que ofrece la Web 3.0 para el diseño e implementación de programas en la EPVA. También hemos expuesto los criterios de evaluación que se han tenido en cuenta a la hora de seleccionar los cuatro recursos TIC que fueron empleados en la parte empírica de esta investigación y que ofrece la Web 3.0. En nuestro caso, se trata de enciclopedias de arte virtuales, aplicaciones educativas en línea, páginas web especializadas en arte y museos virtuales de arte. Como consecuencia de lo anterior, hemos redactado un listado de recursos para su aplicación real en las aulas mediante el BlogQuest. Además, hemos desarrollado tres conceptos fundamentales para nuestro trabajo. En primer lugar, hemos hecho una revisión de los blogs, WebQuest y BlogQuest en cuanto a su definición, orígenes y características. En segundo lugar, hemos estudiado sus posibilidades y limitaciones para su uso en la educación en general y en la EPVA en particular. En tercer lugar, hemos mostrado ejemplos tanto de blogs como de WebQuests. Es aquí donde hemos observado que no existen WebQuests específicas para la materia que tengan en cuenta el contenido curricular vigente, ni BlogQuest dedicados a la EPVA. A partir de estas constataciones, hemos desarrollado nuestra propuesta: el diseño de un nuevo enfoque metodológico de enseñanza-

aprendizaje para la EPVA por medio del BlogQuest. Finalmente, en el último apartado de este capítulo hemos expuesto las características generales de nuestro BlogQuest, las cuales pueden consultarse íntegramente en línea en la dirección <https://blogquestplastica-tic.blogspot.com/>

En el **Capítulo 3** hemos definido y expuesto la metodología de investigación, la muestra intervenida y el método de análisis de resultados empleado. Pensando en las características del estudio hemos optado por la investigación-acción [*Action Reseach*] como metodología investigadora. Ha quedado definida y argumentada su elección por las características del tema y los objetivos de la investigación que presentamos en esta tesis doctoral. Así mismo, hemos enumerado sus características fundamentales y hemos especificado el diseño y las fases del proceso llevado a cabo en ella. También exponemos las características generales de los centros educativos en los que se ha llevado a cabo este estudio y las características del alumnado que ha participado en él. Por último, hemos definimos los métodos de recogida de información y los instrumentos de trabajo utilizados, tanto cuantitativos (pre-test, post-test y cuestionarios) como cualitativos (observación directa) que hemos creado a tal efecto.

El **Capítulo 4** muestra el diseño de las diez WebQuests desarrolladas en el BlogQuest. Cada una de ellas la hemos planteado atendiendo a la normativa que rige la enseñanza de la materia de EPVA tanto a nivel estatal como autonómico y su elaboración ha respetado todos los apartados que integran el formato WebQuest -introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión- además, su realización cubre la parte de los aspectos relativos a la EPVA en el Segundo Ciclo de la materia, ya que, como se verá en los apartados correspondientes, la puesta en práctica en el aula de EPVA de dicha herramienta tiene una duración de seis meses.

En el **Capítulo 5**, hemos presentado el análisis de los datos recogidos, los hemos interpretado y hemos valorado la metodología docente propuesta para la materia EPVA, los contenidos trabajados, los recursos didácticos empleados, la puesta en práctica del BlogQuest y el aprendizaje de contenidos llevado a cabo por el estudiantado mediante esta herramienta.

El **Capítulo 6**, y último, está dedicado a las conclusiones. En él hemos expuesto las conclusiones de la investigación, las implicaciones que de ella han derivado, las limitaciones encontradas durante su realización y algunas líneas de investigación abiertas que han surgido en ella. Las conclusiones referidas fueron obtenidas atendiendo a la hipótesis, al objetivo general y a los objetivos específicos, habiendo tenido en cuenta el análisis de los datos recopilados en el Capítulo 5. También hemos destacamos en este Capítulo 6 los aspectos más relevantes de los recursos Web 3.0 empleados, así como los del BlogQuest diseñado y su implementación.

El informe de investigación que constituye esta Tesis doctoral se completa con las **Referencias bibliográficas**, un **Índice de las tablas** y un **Índice de las figuras** y que se han manejado en la investigación, así como los **apéndices** correspondientes referidos al pre-test, al post-test, al BlogQuest, a la evaluación del mismo como recurso didáctico, a las WebQuests y algunos ejemplos de trabajos plásticos del estudiantado como ejemplo de los resultados de las prácticas docentes WebQuests realizadas por él.

CAPÍTULO 2.
MARCO TEÓRICO Y ESTADO
DE LA CUESTIÓN

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la Educación Secundaria Obligatoria

Desde la Antigüedad Clásica, pasando por todas las etapas de la Historia, el aprendizaje de las disciplinas artísticas ha interesado a las distintas culturas e, incluso, ha formado parte de muchos sistemas educativos, especialmente a partir del Renacimiento y hasta nuestros días. En la actualidad, la EPVA ha ampliado su campo de extensión adecuándose a los avances sociales y tecnológicos del mundo moderno y posmoderno. Por ello, en palabras de Giráldez (2007) se hace necesario profundizar sobre algunos mitos que desde hace tiempo se han venido relacionando con la materia de Educación Artística:

La creencia de que la expresión artística no requiere de aprendizaje, puesto que se trata de una actividad que depende de dones innatos o heredados. Probablemente esto deriva de que desde siempre se ha pensado que la inteligencia incluye únicamente un tipo de razonamiento matemático y verbal, y que las artes están basadas en emociones o sentimientos que solamente tienen personas con talentos especiales. Desde este punto de vista, el arte parece estar más unido a la naturalidad que al resultado de un proceso de aprendizaje, cuando en realidad la capacidad de expresión que todos tenemos desde que nacemos depende en su desarrollo de un proceso complicado progresivo a través de la educación (p. 46).

A principios del siglo XXI, resulta imposible concebir un mundo distinto del globalizado. La aparición de Internet y la evolución de los distintos medios de

comunicación han hecho que el arte llegue a rincones impensables hace tan sólo unas décadas. Basta con pulsar un botón y acceder a la Web para tener rápidamente ante nosotros el objeto artístico más lejano a nuestra localización. Nuestros estudiantes, “nativos digitales”, cuentan con una herramienta que les abre los ojos al mundo (Internet), pero, como sabemos, el concepto de arte es cada vez más extenso, pues desde la llegada del capitalismo y de la sociedad industrial se extiende no sólo a la obra tradicional, sino incluso al producto destinado al mercado y su publicidad. Por ello, es necesaria la enseñanza de la EPVA -aun teniendo en cuenta su carácter optativo en 4º curso de la ESO- para orientar a dichos discente de forma que sepan reconocer las cualidades artísticas allí donde se encuentren. A su vez, Saura (2012) considera que:

Mis alumnos, futuros profesores de secundaria, me preguntan qué debe dominar un profesor de las aplicaciones informáticas educativas, para aplicarlas en sus actividades docentes y potenciar el aprendizaje de sus estudiantes. Yo siempre les digo que no se puede empezar a hablar de TIC sin hablar previamente de valores (p. 79).

Por otro lado, el estudiantado que comienza sus estudios en la Educación Secundaria no ha tenido una formación específica ni suficiente en la Educación Primaria³ en lo referente a la Educación Artística, ya que los maestros no tienen una formación especializada y específica en este campo, por lo que debemos suponer que nos encontraremos con un alumnado que pasa de la etapa primaria a la secundaria con poco conocimiento de los recursos TIC específicamente relacionados con la materia, así como escaso contacto con

³ La etapa de Educación Primaria comprende seis cursos y se organiza en áreas, que tendrán un carácter global e integrador. c) En función de la regulación y de la programación de la oferta educativa que establezca cada Administración educativa y, en su caso, de la oferta de los centros docentes, al menos una de las siguientes áreas del bloque de asignaturas específicas: 1.º Educación Artística, 2.º Segunda Lengua Extranjera. 3.º Religión, sólo si los padres, madres o tutores legales no la han escogido en la elección indicada en el apartado 3.b). 4.º Valores Sociales y Cívicos, sólo si los padres, madres o tutores legales no la han escogido en la elección indicada en el apartado 3.b). Según las directrices que marca la actual LOMCE. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

contenidos del campo artístico, además de desconocer formalmente herramientas digitales de creación. Este supuesto se considera de modo genérico, pudiendo darse el caso afortunado de que solo se cumpla en parte o no se cumpla en absoluto esta suposición de forma generalizada en nuestro ámbito de estudio (la educación secundaria en Andalucía). Para Martínez, Best y González (2018):

La Educación Artística influye notablemente en la vida social, contribuye al desarrollo del intelecto y a la consolidación de los valores representativos de la sociedad que se construye, es la encargada de despertar en los estudiantes el amor por lo cercano, las tradiciones, raíces y costumbres que lo identifican desde su territorio, a través de aquellas actividades organizadas y dirigidas por la escuela para que interactúe con sucesos culturales en su comunidad y logre estar concientizado de la importancia que representa el conocimiento del arte para adquirir la cultura integral a la que se aspira el nuevo Modelo de secundaria básica (s. p.).

Sea como fuere, nuestro papel será el de dotar al alumnado de las competencias necesarias para que dominen las TIC y las empleen de forma madura y provechosa en el marco del sistema educativo actual y la educación formal.

A su vez, no podemos olvidar que 4º de ESO es el curso con el que termina la Enseñanza Obligatoria, y que se enmarca dentro un momento crucial para los estudiantes, los cuales deben elegir entre varias opciones: continuar su formación a través del Bachillerato, de un Ciclo Formativo o incorporarse al mundo laboral. Para todo ello, el profesorado tiene que prepararlos –a través de la potenciación de las competencias clave-, desarrollando su cultura, su creatividad y sus habilidades artísticas y técnicas, no sólo como forma de disfrutar de la vida, sino, además, como instrumento para elegir el camino que quieren seguir dentro de ésta.

Por este motivo, mediante los distintos elementos curriculares que hemos planteado en este trabajo por medio del BlogQuest, trataremos de dotar a nuestros estudiantes de la formación y de la información necesarias para que elijan un Bachillerato artístico, técnico o cualquiera de las otras modalidades⁴, escojan un ciclo formativo –entre los que hay varios relacionados con nuestra materia-, o bien decidan integrarse en el mercado laboral y que en cualquier caso dispongan de las capacidades conceptuales, procedimentales y actitudinales necesarias para cualquiera de las tres opciones, sobre todo, para que incorporen a su visión del mundo la conciencia de que el arte y el diseño está a su alrededor desde la realidad más cotidiana a la más sofisticada.

Cabe añadir que con el actual marco de referencia legislativo, en 3º de la ESO, el alumnado puede optar por cursar la materia dentro del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica, de acuerdo con lo que a tales efectos establezca por orden la Consejería competente en materia de Educación.

2.1.1. Leyes educativas desde 1970

Nuestro propósito no es hacer un análisis pormenorizado de los cambios sufridos en las distintas normativas educativas desde el último tercio del siglo XX hasta la actualidad, pero sí estudiar los rasgos de estos cambios que más han tenido que ver con nuestra materia, concretamente desde 1970 hasta ahora (Tabla 2.1 y 2.2). Así, desde los años 70, se han producido numerosas reformas educativas que han variado los contenidos y la carga lectiva de las diferentes materias y, en especial, de la EPVA. Tomando como punto de partida la Ley de 1970 con la Ley General de Educación (LGE) y todas las que le sucedieron -Ley

⁴ Según la normativa se pueden optar a tres modalidades de Bachillerato: Ciencias, Humanidades y Ciencias Sociales, y Artes. Artículo 26 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE 03-01-2015) y el artículo 11 del Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).

Orgánica del Derecho a la Educación (LODE, 1985), Ley Orgánica General del Sistema Educativo (LOGSE, 1990), Reforma de la LOGSE (2000), Ley Orgánica de Calidad de la Educación LOCE (2002), la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2005), la Ley de Educación de Andalucía (LEA, 2007) y la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE, 2013)- hemos comprobado las modificaciones que se han venido sucediendo a lo largo de estos años en lo referente a la materia y en el nivel educativo que nos ocupa. Por otro lado, recientemente se ha aprobado por el Consejo de Ministros como proyecto de ley la nueva Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE, 2020). Teniendo en cuenta las afirmaciones de Caja y Berrocal (2007) respecto a la normativa educativa vigente en España y referente a la materia Educación Plástica con las que coincidimos:

Los avances artísticos y científicos, sumados a la situación política y económica de nuestro país han influenciado directamente en la evolución de lo que hoy conocemos como Educación Visual y Plástica. En España se pueden establecer tres etapas a lo largo de los dos últimos tercios del siglo XX: Desde el final de la Guerra Civil Española (1939) hasta la Ley General de Educación de 1971. De 1971 hasta la promulgación de la LOGSE en 1990. Desde 1990 hasta la actualidad (pp. 9-10).

Partiendo de 1970 con la Ley General de Educación y financiación de la Reforma Educativa hasta la actualidad, se han producido en España siete leyes educativas más la octava que ha sido aprobada recientemente. Lo cierto es que ha habido varias leyes que han sido las vertebradoras de la educación en España. La de 1970, que tuvo vigencia hasta 1990, la LOGSE que derogó la primera, la LOE de 2006, la LOMCE de 2013 que derogó parcialmente a la anterior y la que está en vistas de aprobación: LOMLOE de 2020.

Tabla 2.1.

Leyes educativas que han estado vigentes en España desde 1970.

Leyes educativas españolas (1970-2021)	
LGE, 1970	Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa
LOECE, 1980	Ley Orgánica por la que se regula el Estatuto de Centros Escolares
LODE, 1985	La Ley Orgánica del Derecho a la Educación
LOGSE, 1990	Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo
LOPEG, 1995	Ley Orgánica de Participación, Evaluación y Gobierno de los Centros Docentes
LOCE, 2002	La Ley Orgánica de Calidad de la Educación
LOE, 2006	LOE, 2006. Ley Orgánica de Educación
LEA, 2007	Ley de Educación de Andalucía
LOMCE, 2013.	Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa
LOMLOE, 2020	Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación

Fuente: elaboración propia partiendo de las distintas normativas educativas.

Tabla 2.2.

Distintas leyes educativas española desde 1970 hasta la actualidad en las que se recogen las disposiciones vigentes y las que derogan.

Leyes y fechas de publicación	Derogadas por
Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa. 06/08/1970	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo
Ley Orgánica 5/1980, de 19 de junio, por la que se regula el Estatuto de	Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio. 4/7/1985

Centros Escolares.

Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación. 04/07/1985	Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación
Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. 04/10/1990	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. Determinados preceptos y se modifican los arts. 2.3, 41.2 y 47, por Ley Orgánica 10/2002
Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes. 21/11/1995	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. El capítulo II del título I, títulos II y III y los arts. 35, 36, 38.1 y 39 a 43 del título IV y se modifica el art. 2.1, por Ley Orgánica 10/2002
Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación. 24/12/2002	Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo
Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. 04/05/2006	Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. 10/01/2008	Vigente con modificaciones en los Decretos que establecen la ordenación del currículo
Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. 29/12/2013	Modifica el texto de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Fuente: elaboración propia.

Hemos enumerado cada una de las leyes expuestas anteriormente (Tabla 2.1) y aquellas por las que fueron derogadas (Tabla 2.2) y a continuación comentamos a grandes rasgos aquello que en ellas tiene relación con la EPVA.

Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa

LGE, 1970. La Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa. Entre sus medidas más destacables estableció la enseñanza obligatoria y gratuita desde los seis años hasta los catorce. Tras ocho años de Educación General Básica (EGB), se accedía al llamado Bachillerato Unificado Polivalente (BUP) o a FP (Formación Profesional). Esta Ley consiguió modernizar los estamentos educativos en España. En lo que se refiere a la educación artística, señalaba: “En la Educación General Básica [...] la iniciación en la apreciación y expresión estética y artística y al desarrollo del sentido cívico-social y de la capacidad físico deportiva (BOE, 187, de 6 de agosto de 1970, 12525 a 12546). En cuanto a nuestra materia en la EGB, que en este período se denominó Expresión Plástica, era impartida por maestros generalistas no especializados en el área. En suma, la Ley General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa pretendió en palabras de Caja y Berrocal (2007): “Desarrollar las capacidades creativas de los alumnos y, poco a poco, avanzar hacia una nueva concepción del área” (p. 10).

Ley Orgánica por la que se regula el Estatuto de Centros Escolares

LOECE, 1980. Ley Orgánica 5/1980, de 19 de junio, por la que se reguló el Estatuto de Centros Escolares. Contempló algunos aspectos relacionados con la Educación Artística, más en la forma que en el contenido, puesto que no modificó nada de la materia. Así, su artículo catorce expone: “Los centros, [...] adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades culturales y extraescolares” (BOE, 154, de 27 de junio de 1980, 14633 a 14634). Con respecto

al artículo veintiséis, apartado 2, epígrafe g, la Ley indica que se debía: “Planificar y programar las actividades culturales y extraescolares del centro” (p. 14635). Y en su artículo treinta y seis referente a los derechos de los alumnos detalla que se debía: “j)... realizar actividades culturales, deportivas y de fomento del trabajo en equipo y de la actuación cooperativa” (BOE, 154, de 27 de junio de 1980, 14636).

Ley Orgánica del Derecho a la Educación

LODE, 1985. La Ley Orgánica del Derecho a la Educación no modificó el currículo de la materia, pero sí ordenó algunos aspectos. Entre ellos, el artículo siete, apartado 2, recogió que: “Las asociaciones de alumnos asumirán, entre otras, las siguientes finalidades: d) Realizar actividades culturales, deportivas y de fomento de la acción cooperativa y de trabajo en equipo” (BOE, 159, de 4 de julio de 1985, p. 6).

Finalmente, con respecto al artículo cuarenta y dos, dedicado al Consejo Escolar del Centro y sus atribuciones, esta Ley enunció lo siguiente en relación con nuestra área: “[se debe] h) Establecer los criterios sobre la participación del Centro en actividades culturales, deportivas y recreativas [... y] i) Establecer las relaciones de colaboración con otros Centros con fines culturales y educativos” (BOE, 159, de 04 julio de 1985, p. 11).

Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo

LOGSE, 1990. Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo supuso el fin de la LGE de 1970 y por tanto la renovación del sistema educativo introdujo varias medidas, entre ellas la escolaridad obligatoria y su gratuita hasta los 16 años, el inicio en Primaria del área de Educación Artística, la introducción de la ESO y la definición de un marco normativo moderno para la materia estudiada en la que los contenidos se

dividieron en procedimentales, conceptuales y actitudinales. La materia pasó de denominarse Expresión Plástica a hacerlo como Educación Plástica y Visual. Por último, ésta materia dejó de ser obligatoria en el cuarto curso⁵ para convertirse en optativa. Además, esta Ley permitió a las Comunidades Autónomas redactar una parte muy importante de los contenidos educativos. A su vez, norma legal concretó los objetivos y áreas o materias de las distintas etapas y delimitó en ellas las características generales de los nuevos currículos⁶. Analizando la citada Ley en lo que respecta a la Educación Secundaria, podemos destacar, en primer lugar, atendiendo al Capítulo III, dedicado a la misma, y a su artículo diecinueve⁷ que la ESO contribuiría a desarrollar en el alumnado una serie de capacidades que irían desde el uso con sentido crítico de contenidos hasta el conocimiento, valoración y respeto de los diferentes bienes artísticos, pasando por el conocimiento de nuestras tradiciones y el uso de la cultura como forma de conocimiento. En segundo lugar, el artículo veinte de esta legislación, en su punto 2 recogió como obligatoria en la ESO la materia de nuestro estudio.

En lo referente a dicha materia, detallamos que dicha normativa que recogió el currículo atendiendo al suplemento del Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecieron las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. En dicho documento presente en el BOE

⁵ Según el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 1390/1995, de 4 de agosto, por el que se modifica y amplía el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

⁶ Los currículos de la materia hasta la fecha venían determinados por el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. El Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 1390/1995, de 4 de agosto, por el que se modifica y amplía el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Real Decreto 937/2001 de 3 de agosto por el que se modifica Real Decreto 937/2001, de 3 de agosto, por el que se modifica el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, modificado por el Real Decreto 1390/1995, de 4 de agosto, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

⁷ Hemos destacado en este texto aquellos que tienen una relación directa con nuestra materia.

1007/1991, de 14 de junio, Suplemento del número 152 se expuso: “La necesidad de desarrollar en los alumnos y alumnas capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes y [...], en relación con la inundación de la información visual propia de nuestra época” (p. 49). Respecto a los fines básicos de toda educación, el Real Decreto citó lo siguiente: “Uno sería el de contribuir a la socialización de los alumnos en su medio, esta área ha de hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en que viven, con una actitud reflexiva y crítica” (p. 49). En cuanto a los contenidos en este área indicó que: “Se despliegan en dos líneas diferentes: la de saber ver y las de saber hacer” (p. 49).

En lo referente a la capacidad de apreciación de la artes visuales esta normativa, que fue expuesta en el BOE 1007/1991, de 14 de junio, Suplemento del número 15, indicó la necesidad de desarrollar en el estudiantado: “La capacidad de lograr el disfrute artístico y no estrictamente un entendimiento conceptual, un juicio artístico, y educar la sensibilización artística” (p. 49). A su vez, en lo relativo al saber hacer, expuso: “Tiene también dos niveles: el de la representación y el de la instrumentalización. Se trata ante todo de que el alumno asimile el entorno visual y plástico en que vive” (p. 49). Cabe señalar que para el 4º curso de la ESO la normativa concretó una serie de contenidos relacionados con la sintaxis de los lenguajes, el análisis visual y plástico y la utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos. Por otra parte, los objetivos generales de Educación Plástica Visual la (EPV) quedaron expresados en las capacidades vigentes desde el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, hasta el Real Decreto 1631/2006 de 29 de diciembre. Algunos de esos objetivos recogían desde la interpretación crítica de imágenes, pasando por la apreciación del hecho artístico, hasta el desarrollo de la creatividad, finalizando con la planificación de las fases del proceso creativo.

También debemos detallar el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se estableció el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. Este documento desplegó la materia de EPV modificando tan solo alguno de sus

contenidos. En relación a ellos, como las anteriores disposiciones, se agrupó en conceptos, procedimientos y actitudes, estructurándolos en seis grandes apartados⁸. A su vez, los recogía en una serie de especificaciones para el cuarto curso⁹. Por último, enumeró los mismos catorce criterios de evaluación de la normativa anterior del BOE 1007/1991, de 14 de junio, Suplemento del número 152.

Tabla 2.3.

Comparación de los bloques de contenidos de EPV de la normativa que rige la LOGSE.

Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la ESO	Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO
1. Lenguaje visual	1. Lenguaje visual
2. Elementos configuradores del lenguaje visual	2. Elementos configuradores del lenguaje visual
3. La composición	
4. Espacio y volumen	3. Espacio y volumen
5. Representación de formas planas	4. Representación de las formas planas
6. Procedimientos y técnicas	5. Procedimientos y técnicas utilizados

⁸ Dichos apartados que hacen referencia a los contenidos son: 1. Lenguaje visual; 2. Elementos configuradores del lenguaje visual; 3. La composición; 4. Espacio y volumen; 5. Representación de formas planas; 6. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales (Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre).

⁹ El Real Decreto establece que la materia “será optativa e incluirá enseñanzas de profundización de los contenidos: 1. Sintaxis de los lenguaje visual y plásticos; 2. Análisis y apreciación del entorno visual y plástico y 3. Utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos” (Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, p. 25).

utilizadas en los lenguajes visuales	en los lenguajes visuales
7. Apreciación del proceso de creación en las artes visuales	6. Apreciación del proceso de creación en las artes visuales

Fuente: elaboración propia partiendo de lo recogido en ambos Reales Decretos.

En la Tabla 2.3 se ha hecho una comparativa entre el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y Real Decreto 1007/1991 de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, y en ella se observa bastantes similitudes en sus diferentes puntos que han sido colocados un orden interrumpido pero poniendo en la misma línea los apartados que son similares. Se puede observar que el punto 3 del primer Real Decreto se queda sin correspondencia en el Real Decreto Real Decreto 1007/1991 de 14 de junio y sin relación con ningún punto del segundo Real Decreto, por lo que se pierde el bloque de contenidos 3 dedicado, a la composición.

Por último cabe señalar que para el cuarto curso la normativa de 1990 expuso los mismos contenidos que la normativa anterior de 1970: “1. Sintaxis de los lenguajes. 2. Análisis y apreciación del entorno visual y plástico y 3. Utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos”. Llegados a este punto, Hernández (2005) nos muestra una breve comparación (Tabla 2.4.) entre las dos normativas vistas hasta la fecha: el currículo de 1970 y el de 1990¹⁰.

¹⁰ Teniendo en cuenta el Real Decreto 1007/1991 de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Tabla 2.4.

Comparación de las últimas propuestas de la reforma de la Educación Artística en Educación Secundaria Obligatoria.

Reforma de 1970	Reforma de 1990
Formación estética Debe ofrecer a los alumnos un conocimiento general del hecho artístico, educar su sensibilidad para una valoración de las obras de arte y proporcionarles las destrezas constructivas y técnicas adecuadas para estimular la creatividad. En, cuanto a la Asignatura de Dibujo en el primer curso: Estructura de la forma plana. Trazados geométricos lineales, estructura de la forma tridimensional, sistemas de representación (diédrico y axonométrico), lenguaje, forma y color diseño.	Educación Plástica y Visual Hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en que viven, con una actitud reflexiva y crítica. En primer curso: Lenguaje visual, los elementos configurativos del lenguaje visual (línea, forma, color y textura), espacio y volumen, la representación de las formas planas, los procedimientos y técnicas de los lenguajes visuales y la apreciación del proceso de creación en las artes visuales. En cuarto curso: Sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos, análisis crítico y apreciación del entorno visual y plástico, utilización y análisis de técnicas y procedimientos expresivos.

Fuente: Hernández, 1997, p. 108.

En la Tabla 2.4 se puede observar y comparar las diferencias y similitudes entre la materia tratada abordada por la reforma de 1970 y la reforma de 1990 según Hernández (1997). Lo más destacable es que en la reforma de 1970 se considera la creatividad como un pilar fundamental al contrario que en la de 1990 ya que desaparece el término. En suma, estamos de acuerdo con las palabras de Reina (2017):

En el recorrido obligatorio de los estudios de Educación Artística que va desde Primaria a Secundaria se pretende, teniendo en cuenta los diferentes niveles, iniciar al alumno en el aprendizaje de saber ver-saber comprender, y saber hacer saber expresarse (pp. 27-28).

La Orden de 8 de julio de 1993 por la que se dictaban las instrucciones para la implantación anticipada de enseñanzas de ESO y en la que se recogía el horario de la materia que quedaba de la siguiente manera: “Dos horas en 1º y 2º y tres horas en 3º y 4º de ESO” (BOE núm. 171, de 19 de julio de 1993, p. 21964).

Otro texto es el Real Decreto 1390/1995, de 4 de agosto, por el que se modificó y amplió el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, que estableció el currículo de la ESO. Dicho documento implantó que la EPV formaba parte de las áreas de la ESO y especificó que la materia se cursaría a lo largo de los dos ciclos de la etapa. No obstante, en 4º curso era optativa. Por último, esa normativa no modificó nada del currículum de la materia de EPV.

Respecto al Real Decreto 894/1995, de 2 de junio, por el que se modificó y amplió el artículo 3 del Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecieron las enseñanzas mínimas correspondientes a la ESO indicó que la EPV era una de las áreas de la ESO y que en 4º pasó a ser optativa. En cuanto a la Orden de 28 de febrero de 1996 por la que se dictó instrucciones para la implantación de enseñanzas de ESO, reguló la carga horaria de la materia: 4 horas en 1º, ninguna en 2º de ESO, 2 horas en 3º de ESO y 3 horas en 4º de ESO.

El Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se modificó el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecieron las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, continuó considerando la EPV como optativa en cuarto curso. Los currículos pertenecientes a estas materias se recogen con carácter orientativo en el anexo III del presente Real Decreto al igual que el horario escolar que quedó recogido en el anexo II de la normativa. Al contrario que en los decretos anteriores, los contenidos no fueron separados en conceptos, procedimientos y actitudes, sino

que fueron enunciados en conjunto (Tabla 2.5). En cuanto a los criterios de evaluación y los contenidos, se recogían curso a curso excepto para primero y segundo que eran comunes.

Tabla 2.5.

Bloques de contenidos del Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se modifica el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Curso	Bloques de contenidos
Primero	1. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. 2. El lenguaje visual. 3. Espacio y volumen. 4. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.
Segundo	1. El lenguaje visual. 2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. 3. Representación de formas planas. 4. Espacio y volumen.
Tercero	1. El lenguaje visual. 2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. 3. Análisis y representación de formas. 4. La composición. 5. Espacio y volumen. 6. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. 7. Apreciación del proceso de creación de las artes visuales.
Cuarto	1. El lenguaje visual. 2. Los elementos gráfico-plásticos como vehículo para el análisis y creación de imágenes. 3. Análisis y representación de formas. 4. La composición. 5. Percepción y representación. El volumen. 6. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. 7. Proceso de creación.

Fuente: elaboración propia.

El Real Decreto 937/2001, de 3 de agosto, por el que se modifica el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, modificado por el Real Decreto 1390/1995, de 4

de agosto, por el que se estableció el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria recogió en su artículo seis las áreas y materias de la ESO en la que la EPV sería obligatoria a lo largo de los dos ciclos de la etapa. Y en el apartado tercero puntualizó que en el cuarto año de la etapa sería optativa.

El análisis del anexo del Real Decreto 937/2001 también permite observar que detalló el currículo de la materia, considerando como finalidades de la EPV, por un lado, dotar al alumnado de los métodos y habilidades necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otro, poder juzgar y apreciar el hecho artístico. Además, consideró que mediante los trabajos de los estudiantes se desarrollaría la capacidad creadora. En cuanto a los contenidos de la materia, se estructuraron en bloques y se mantuvieron en todos los cursos, presentando una estructuración clara de la sintaxis de los lenguajes plásticos. Estos fueron considerados como fundamentalmente conceptuales y al ser un área de procedimientos, el desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se haría través de la metodología adecuada. En cuanto al uso de las TIC, esta normativa recogió que se debía iniciar al alumnado en su conocimiento y uso.

Al igual que el Real Decreto anterior dichos contenidos ya no se separaban en conceptos, procedimientos y actitudes sino que se enunciaron en conjunto. Estos no varían respecto al Real Decreto 3473/2000.

En cuanto a los criterios de evaluación, se recogieron curso a curso, excepto para 1º y 2º que eran comunes, y al igual que ocurrió con los contenidos estos permanecieron inalterables.

Por último, se describieron los criterios de evaluación presentes del Real Decreto 937/2001, de 3 de agosto, por el que se modificó el Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, modificado por el Real Decreto 1390/1995, de 4 de agosto, por el que se estableció el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

La LOGSE se trata de una ley que tuvo gran calado en el desarrollo de la materia y merece este breve apunte. A partir de ella las enseñanzas artístico-

plásticas propias de la Educación Infantil y Educación Primaria se unificaron en el área de Educación Artística. Con ello se mejoró el nombre, ya que la antigua denominación Expresión Plástica tenía un ámbito más reducido y prescindía de la parte artística. En ESO, en cambio, se encuadraron en el área de conocimiento denominada Educación Plástica y Visual.

Ley Orgánica de Participación, Evaluación y Gobierno de los Centros Docentes

La Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes (LOPEG) -disposición derogada por dos documentos: Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo y los capítulos II del título I, títulos II y III y los artículos. 35, 36, 38.1 y 39 a 43 del título IV y se modifica el artículo 2.1, y por la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre- no modificó nada del currículo de la materia así que la indicamos como mero documento informativo. En conclusión, esta Ley supuso en palabras de Martín y Montilla (2016) : “La introducción de la aplicación de la evaluación de centros, del sistema educativo, y un mayor control para el profesorado en lo que a su promoción y desarrollo profesional respecta, y en consecuencia, eso suponía una mayor rendición de cuentas” (p. 304).

Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación

La Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE) nunca llegó a aplicarse¹¹ y fue derogada por la Ley Orgánica 2/2006, de

¹¹ La Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE), promulgada en 2002 durante el gobierno de José María Aznar nunca llegó a aplicarse. La Ley pretendía reformar y mejorar la educación en España, según el gobierno, pero lo cierto es que llegó muy tarde, en la segunda

legislatura de Aznar, y fue paralizada en 2004 cuando José Luis Rodríguez Zapatero llegó al gobierno (La información (2015). *De la LGE a la LOMCE: El drama educativo en España*.

3 de mayo. Aunque en los años sucesivos se promulgaron varios Reales Decretos¹² que sí se aplicaron y que veremos a continuación.

El Real Decreto 831/2003, de 27 de junio, por el que se estableció la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria de dicha Ley. En primer lugar, el artículo 2 nos define las finalidades de la Educación Secundaria Obligatoria. Dicho texto considera la transmisión de la cultura como elemento básico de la formación. A su vez, el artículo 3 hizo referencia a los elementos básicos del currículo. Por contra, el artículo 5 estableció los objetivos y recogió los mismos que la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación. Por su parte, el artículo 6 presentó las asignaturas de la educación secundaria contemplando la Educación Plástica. A su vez, el punto segundo del citado artículo especificó: “La comprensión lectora y la capacidad de expresarse correctamente en público serán desarrolladas en todas las asignaturas de la etapa” (BOE, 158, de 3 de julio de 2003, p. 25684). Respecto al artículo 7, en su primer punto, expuso la ordenación de las materias y, concretamente, especificó que en el primer curso de la etapa se impartirá la Educación Plástica. Por otra parte, el artículo 9 en su apartado primero expuso los posibles itinerarios formativos: itinerario tecnológico y itinerario científico-humanístico e itinerario humanístico (Tabla 2.6). Los itinerarios formativos de tercer curso, la Educación Plástica se incluye en el itinerario tecnológico.

¹² El Real Decreto 831/2003, de 27 de junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria de dicha Ley y el Real Decreto 116/2004, de 23 de enero, por el que se desarrolla la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

Tabla 2.6.

Asignaturas específicas de cada itinerario según las directrices LOCE para 4º de ESO.

Itinerario tecnológico	Itinerario científico	Itinerario humanístico
Matemáticas A	Matemáticas B	Matemáticas B/A
Tecnología	Física y Química B	Latín
3ª asignatura	3ª asignatura	3ª asignatura

Fuente: elaboración propia, según BOE 158, de 3 de julio de 2003, p. 25685.

Según la normativa citada, la tercera asignatura sería determinada por cada Administración Educativa de entre las siguientes: Educación Plástica, Música, Biología y Geología, Física y Química A o Tecnología, siempre que en un itinerario no se cursasen dos versiones diferentes de la misma asignatura.

El artículo 13 de esta Ley estuvo dedicado a la evaluación. En su apartado primero indicó que: “La evaluación del aprendizaje de los alumnos en la Educación Secundaria Obligatoria será continua y diferenciada según las distintas asignaturas, ámbitos y módulos del currículo” (BOE, 158, de 3 de julio de 2003, p. 25686). En su apartado segundo hacía referencia a la forma en la que los profesores evaluarían al alumnado. De este modo, éstos deberían evaluar: “Teniendo en cuenta los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos en cada una de las asignaturas, ámbitos y módulos, según los criterios de evaluación que se establezcan en el currículo para cada curso y concretados en las programaciones didácticas” (BOE, 158, de 3 de julio de 2003, p. 25686). El tercer punto añadió: “Los profesores evaluarán, además de los aprendizajes de los alumnos, los procesos de enseñanza y su propia práctica docente en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo” (BOE, 158, de 3 de julio de 2003, p. 25686). Como podemos comprobar, es la primera vez que se trató la evaluación más allá de los aprendizajes de los estudiantes por medio de la valoración del proceso de enseñanza.

El anexo I de la normativa estaba dedicado a los elementos básicos del currículo de la ESO, prestando atención a la materia de Educación Plástica. Así, el currículo no incluyó cambios significativos, salvo el hecho de indicar los criterios de evaluación de forma independiente para cada uno de los cuatro cursos de ESO. Dichos criterios fueron comunes para 1º y 2º en las disposiciones anteriores. Por tanto, como novedad se estableció que los criterios de evaluación para 1º de ESO se incorporasen por separado por vez primera desde 1970. Se crearon cuatro criterios de evaluación nuevos a pesar de no variar los contenidos en ninguno de los cursos. Cabe mencionar que en las disposiciones anteriores se hizo referencia al área y en esta a la asignatura. También se empleó para ella una nueva nomenclatura: Educación Plástica en vez de Educación Plástica y Visual. Por último, recogió también los contenidos establecidos por bloques.

El Real Decreto 116/2004, de 23 de enero, por el que se desarrolla la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, recoge en el artículo 1, dedicado al objeto de la mencionada normativa:

Desarrolla la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria que incluye, en sus propios términos, las enseñanzas comunes fijadas en el Real Decreto 831/2003, de 27 de junio, por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la ESO, según lo dispuesto en los artículos 8.3 de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación, y 4.1 del citado Real Decreto 831/2003, de 27 de junio. (BOE, 35, de 10 de febrero de 2004, p. 5712)

En cuanto al artículo 4, (BOE, 35, de 10 de febrero de 2004), dedicado al currículo, la citada Ley indicó que: “En el anexo I se incluyen los currículos de las diferentes asignaturas de los distintos cursos de la ESO concretando las diferentes asignaturas y ámbitos” (p. 5712). Por otro lado también incluyó: “El conjunto de objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación que

han de regir la práctica docente en la Educación Secundaria Obligatoria, incluyéndose las enseñanzas comunes establecidas en el Real Decreto 831/2003, de 27 de junio” (pp. 5712-5713). Así pues, el artículo 5 enumeró los objetivos de la ESO y mostró que su finalidad era la de transmitir al alumnado los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanísticos.

En el mismo artículo 5, (BOE, 35, de 10 de febrero de 2004), pero en el apartado segundo esta norma legislativa consideró los objetivos como capacidades que el alumnado debía desarrollar a lo largo de la ESO. Dichos objetivos son los mismos que marcó la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (BOE, 307, de 24 de diciembre de 2002, pp. 45196-45197). Una vez hecha esta aclaración, el artículo 6 en su apartado primero, dedicado a las asignaturas a lo largo de la Educación Secundaria Obligatoria, indicó que se impartiría, entre otras, la Educación Plástica. En cambio el artículo 7, dedicado a la ordenación, recogió en su apartado 1 que en el 1º curso se impartiría, entre otras, la asignatura de Educación Plástica. En cuanto al artículo 9, dedicado a los itinerarios y asignaturas, se mantuvieron los mismos que en la LOCE. Respecto al Anexo I, referente a los currículos de ESO y a la Educación Plástica destacamos que:

Entre las finalidades de la Educación Plástica está, por una parte, dotar al alumno de los métodos y habilidades necesarios para poder expresarse con lenguaje gráfico plástico y, por otra, poder juzgar y apreciar el hecho artístico. Ese mundo visual y táctil se manifiesta a través de un lenguaje: el lenguaje plástico, cuyo conocimiento constituye el fundamento del área. Como cualquier lenguaje, el lenguaje plástico necesita de dos niveles de comunicación: saber comprender-saber ver y saber expresarse-saber hacer.

En este sentido: “El saber ver constituye un proceso físico-psíquico, en el cual la percepción inmediata debe ser, [...], la base para el inicio de un proceso de sensibilización y, [...], de una comprensión más racional. El saber hacer implica

el saber ver y se manifiesta de dos modos: la expresión y la representación” (BOE, 35, de 10 de febrero de 2004, p. 5729).

Tabla 2.7.

Evolución de la carga horaria de la materia en las diferentes normativas.

Legislación	Primero	Segundo	Tercero	Cuarto
LOGSE	3 horas	2 horas	2 horas	3 horas
Orden de 8 de julio de 1993¹³	2 horas	2 horas	2 horas	3 horas
Orden de 28 de febrero de 1996¹⁴	4 horas	0 horas	2 horas	3 horas
Orden de 10 de agosto de 2007	2 horas	2 horas	0 horas	3 horas
Orden 14 julio 2016 ¹⁵	2 ¹⁶ horas	2 horas	2 ¹⁷ horas	3 ¹⁸ horas
LOMLOE	Por definir ¹⁹			

Fuente: elaboración propia partiendo de las diferentes normativas.

¹³ *¹ El alumno deberá escoger dos áreas entre las cuatro señaladas que son:” Ciencias de la Naturaleza, Educación Plástica y Visual, Tecnología y Música”.

¹⁴ ** En cuarto curso el alumno elegirá dos de entre las opciones señaladas, conforme a lo establecido en el punto séptimo 5 de la presente Orden. (BOE, 56, de 5 de marzo de 1996, página 8585).

¹⁵ De acuerdo con lo recogido en el Anexo I de la Orden de 14 de julio de 2016 “la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una materia del bloque de asignaturas específicas para primer y segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, ofertándose en Andalucía en 1.º, 2.º y 4.º en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3.º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica”.

¹⁶ En primer ciclo de la ESO, 1º y 2º, la materia está dentro de las específicas obligatorias Art. 11.3 y 11.4 del Decreto 111/2016.

¹⁷ En 3º de ESO la materia se encuadra dentro de los “Programas de mejora del aprendizaje y del rendimiento” como libre configuración autonómica.

¹⁸ En 4º de ESO la materia es específicas de opción o de libre configuración autonómica. Art. 12.7 del Decreto 111/2016.

¹⁹ Según la LOMLOE, en cada uno de los tres primeros cursos se incluirá al menos una materia del ámbito artístico sin especificar el número de horas lectivas. Lo mismo sucede con 4º curso de ESO.

En relación a los contenidos (Real Decreto 116/2004, de 23 de enero, por el que se desarrolló la ordenación y se estableció el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria), fueron considerados fundamentalmente en conceptuales, especificando que: “Al ser un área de procedimientos, el desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de la metodología adecuada” (BOE, 35, de 10 de febrero de 2004, p. 5729).

La normativa estableció que debía iniciarse al alumnado en el conocimiento y uso de las nuevas tecnologías que la actualidad ofrecía. Además, los objetivos de la materia fueron idénticos a los de la anterior normativa pero los contenidos que se desarrollaban en 2º de ESO fueron eliminados por falta de carga horaria.

Ley Orgánica de Educación

La LOE, 2006. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación mantuvo la escolarización obligatoria hasta los dieciséis años, modificó algunos elementos del currículo²⁰ e incorporó las denominadas “competencias básicas” que trataremos más adelante²¹. Reina (2017) consideró que: “Esta nueva visión educativa se relacionaba con el aprendizaje contextualizado que conecta con diversas teorías y prácticas educativas tradicionales como las de Dewey, Vigotsky, Freinet, Freire, etc.”(p. 88). Según recoge la normativa citada anteriormente la intención principal de este nuevo enfoque de aprendizaje fue alcanzar los objetivos de la etapa mediante la incorporación de diversas competencias que se fueron trabajando en las áreas y materias. Esta legislación presentó tres principios fundamentales:

²⁰ Hasta esta Ley los elementos curriculares eran objetivos, contenidos y criterios de evaluación. El nuevo texto agrupa los contenidos que pasan a denominarse como los “conjuntos de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias” (en la anterior normativa los contenidos se agrupaban en procedimentales, conceptuales y actitudinales).

...[El primero consistió] ... en la exigencia de proporcionar una educación de calidad a todos los ciudadanos de ambos sexos, en todos los niveles del sistema educativo.” [En suma, el texto indicó que se trataba] “de mejorar el nivel educativo de todo el alumnado, conciliando la calidad de la educación con la equidad de su reparto. [...]

[El segundo principio residió] ...en la necesidad de que todos los componentes de la comunidad educativa... [colaborasen]... para conseguir ese objetivo tan ambicioso. El principio de esfuerzo, que ... [resultó]... indispensable para lograr una educación de calidad, ... [debía] ... aplicarse a todos los miembros de la comunidad educativa. [...]

[El tercer principio que inspiró esta Ley consistió en] ...un compromiso decidido con los objetivos educativos planteados por la Unión Europea para los próximos años (BOE, 106, de 04/05/2006, pp. 6-7).

A su vez, el título I dedicado a las Enseñanzas y su Ordenación, desarrolló en su capítulo III, el artículo 22, que los principios generales de la ESO eran lograr adquirir los elementos básicos de la cultura. Como recordaremos, esto no es algo nuevo, ya que fue expuesto previamente en de las anteriores normas legales. En cambio, el artículo, 23 dedicado a los objetivos, consideró que la ESO podía contribuir a desarrollar en el estudiantado una serie de capacidades para afrontar unos estudios postobligatorios o bien para enfrentarse a la vida laboral. En cuanto al artículo 24 de esta Ley, que describió la organización del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, este texto volvía a considerar la EPV asignatura optativa en cuarto curso, como lo habían hecho las anteriores normativas. A su vez, el artículo 25 de esta ordenanza legal detalló la organización de 4º curso de ESO y expuso en su punto 6 que la EPV tenía que ser ofertada entre otras materias.

Por su parte, el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, estableció las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Respecto a su artículo 2, referido a los fines, consideró, entre otros aspectos, que el estudiantado adquiriese los elementos básicos de la cultura. A su vez, el artículo 4, dedicado a la organización de los tres primeros cursos recogió en su punto primero que la EPV formaría parte de los cursos 1º, 2º y 3º. Teniendo en cuenta el artículo 5, la organización del 4º curso en su apartado segundo mostraba lo mismo. Esto es que en 4º la EPV se ofrecería como opción.

El artículo 7 de esta Ley, dedicado a las Competencias Básicas, citó en el Anexo I que: “Se fijan las Competencias Básicas que los alumnos y las alumnas deberán haber adquirido al final de esta etapa” (España, BOE núm. 5, de 5 de enero de 2007, p. 8). Respecto al artículo 8, el cual está dedicado a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación expuso en el Anexo II del Real Decreto los objetivos de las diferentes materias, la contribución de las mismas a la adquisición de las Competencias Básicas y los contenidos y criterios de evaluación de cada materia en los diferentes cursos. En cambio, el horario escolar que correspondió a los contenidos básicos de las enseñanzas mínimas, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 6.3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación se estableció en el artículo 9 y se recogió en el Anexo III (Tabla 2.8).

Tabla 2.8.

Anexo III del Real Decreto 1631/2006 el cual recoge el horario entre otras de la materia de EPV expresadas en horas para el curso (BOE, 5, de 5 de enero de 2007, p. 186).

Cursos	Horas lectivas de la asignatura
Para 1º, 2º y 3º curso	105 horas
Para 4º curso	70 horas

Fuente: elaboración propia, según la legislación citada en el texto.

El siguiente aspecto a tratar es el Anexo I referido a las competencias básicas. Atendiendo a lo recogido en la citada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, por el que se establecieron las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, en Capítulo III, apartado 6 quedó expuesto que el currículo del alumnado estaría integrado por: “b) Las competencias, o capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos” (LOE, p. 18). Concretamente la Ley en su Anexo I, dedicado a ese nuevo elemento, indicó que en el marco de la propuesta realizada por la Unión Europea se identificaron ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.

A su vez, la inclusión de las competencias básicas en el currículo tuvo varias finalidades:

En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales. En segundo lugar, permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos. Y, por último, orientar la enseñanza, al

permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje. (BOE, 5, de 5 de enero de 2007, p.1 8)

De este modo el curriculum de la ESO fue estructurado en materias, en las cuales el alumnado debía de adquirir las competencias básicas en esta etapa. Por ello, cada una de las materias incluía referentes para la orientación de su desarrollo y adquisición en mayor o menor medida de dichas competencias. Por otro lado, los objetivos y la selección de los contenidos pretendieron la puesta en práctica del conjunto de ellas. Por último, los criterios de evaluación sirvieron de referencia para efectuar la valoración del proceso de adquisición de dichas competencias (BOE, 5, de 5 de enero de 2007, p. 18).

Con respecto a las competencias, nuestra materia contribuía de forma decisiva al alcance de todas ellas, en mayor o menor medida, pero sin duda era la competencia cultural y artística la más estrechamente vinculada a los objetivos y contenidos que recogió la normativa. A su vez, la competencia que más relación tenía con nuestro trabajo fue el tratamiento de la información y competencia digital, el acceso mediante distintas técnicas a la información y la capacidad de analizarla y de generarla. Ello requería el dominio de distintos lenguajes: textual, numérico, audiovisual, gráfico y sonoro. Había que dotar al alumnado de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Esta competencia incorporó diferentes destrezas, que fueron desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Por otro lado la competencia cultural y artística supuso conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Por otro lado, ello

requirió de la puesta en funcionamiento de la iniciativa personal, la imaginación y la creatividad del alumnado para expresarse mediante los distintos códigos artísticos, una vez que conocía sus principales técnicas, recursos, lenguajes y convenciones.

El siguiente aspecto a detallar de esta Ley es el Anexo II, que trató de las materias de ESO y, en concreto, de la EPV. El documento expuso que la finalidad de la materia era:

Desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos que se perciben a través de estímulos sensoriales de carácter visual y táctil. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, visual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos. (BOE, 5, de 05 de enero de 2007, p. 75).

También, dicho texto trató la contribución de la materia para la adquisición de las competencias básicas. Respecto a los objetivos, la normativa los consideró como capacidades que los educandos debían alcanzar, abarcando desde la comprensión crítica de las imágenes hasta la apreciación de los valores culturales y estéticos, pasando por la utilización del lenguaje plástico para representar emociones hasta planificar el proceso creativo. El siguiente punto trata de los contenidos que se agruparon de primero a tercero y en cuarto (Tabla 2.9).

Por último, cabe destacar el Real Decreto 1834/2008, de 8 de noviembre, por el que se definieron las condiciones de formación para el ejercicio de la docencia en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato, la Formación Profesional y las Enseñanzas de Régimen Especial y se establecieron las

especialidades de los cuerpos docentes de enseñanza secundaria. Así pues, el artículo 2 de esta ley estuvo dedicado a las especialidades docentes y contempló en dicho apartado a los profesores de Dibujo. Pasando al anexo III dedicado a: “La asignación de materias de la educación secundaria obligatoria a las especialidades docentes de los cuerpos de catedráticos de enseñanza secundaria y de profesores de enseñanza secundaria” (BOE, 28 de noviembre de 2008, p. 47590) recogió la especialidad de los cuerpos de Dibujo para impartir la materia de la ESO dedicada a la EPV.

Tabla 2.9.

Bloques de contenidos según el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Cursos	Bloque de contenidos
Primero a tercero	1. Observación. 2. Experimentación y descubrimiento. 3. Entorno audiovisual y multimedia. 4. Expresión y creación. 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.
Cuarto	1. Procesos comunes a la creación artística. 2. Expresión plástica y visual. 3. Artes gráficas y el diseño. 4. Imagen y sonido. 5. Descripción objetiva de formas.

Fuente: elaboración propia partiendo de lo recogido en la normativa citada.

Actualmente, la materia docente de nuestro estudio se denomina Educación Plástica, Visual y audiovisual (EPVA). Ese cambio de nombre responde a las exigencias de la sociedad digital en la que actualmente estamos inmersos. Los contenidos que recogen en las distintas disposiciones y decretos muestran unos cambios sustanciales en cuanto a los temas de estudios. De este modo, han variado, llegando en la actualidad a tratar temas desde las técnicas tradicionales

de dibujo y pintura hasta las más actuales de animación de la imagen. A su vez, posee una carga lectiva muy inferior a las materias instrumentales, llegando a perder, cada vez más, el peso dentro del currículo.

2.1.2. La Educación Plástica, Visual y Audiovisual dentro del marco educativo español actual

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE²²) es la propuesta de reforma de la LOE y de la LOGSE. A su vez, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE²³) modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Lo primero que llama la atención en la LOMCE es la nueva nomenclatura de la materia. Recordemos que en la LGE se denominaba Expresión Plástica y que con la LOGSE pasó a nombrarse educación plástica y digital (EPV). Ahora se le denomina Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA).

En cuanto al desarrollo del currículo de la LOMCE debemos tener presente el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se estableció el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y que estableció que: “Uno de los pilares centrales de la reforma educativa operada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, descansa sobre una nueva configuración del currículo de Educación Secundaria Obligatoria” (p. 169). En cuanto a la nueva organización de la Educación Secundaria Obligatoria se desarrolla en los artículos 22 a 31 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras su modificación realizada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre. A su vez, ésta indica que:

²² La normativa no sustituye sino que modifica el texto de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación cuya redacción modificada puede consultarse en el BOE, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858 a 97921. Trataremos a lo largo de esta parte de la Tesis de aclararlo.

²³ La LOMLOE o ley Celaá, entrará en vigor en 20 días tras su publicación este miércoles en el BOE, es decir, a primeros de enero de 2021, aunque fija un calendario de implantación de las distintas medidas, algunas de ellas el próximo curso.

En línea con la Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 2).

El marco normativo de esta ley (LOMCE): “Propone nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que deberán resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 170). A su vez, contempla que: “La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 170). E incluye que las competencias se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Esta ley indica que: “El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el concepto se aprende de forma conjunta al procedimiento de aprender dicho concepto” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 170). A su vez y en contraposición con la LOE, la ley comentada en este epígrafe expone que: “Se adopta la denominación de las competencias clave²⁴ definidas por la Unión Europea” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 170).

²⁴ Se considera: “Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el

empleo. Se identifican siete competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 2).

Siguiendo con la revisión de la citada norma legal, el rol del docente es fundamental, pues debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción de la actividad de los estudiantes. Además, el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral (BOE, 3, de 3 de enero de 2015). Igualmente, es considerado en ella que para lograr el proceso de cambio curricular es necesario: “Favorecer una visión interdisciplinar y, de manera especial, posibilitar una mayor autonomía a la función docente, de forma que permita satisfacer las exigencias de una mayor personalización de la educación, teniendo en cuenta el principio de especialización del profesorado” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 171). En cuanto al currículo básico de las asignaturas correspondientes a la ESO en esta ley, dicho currículo ha sido diseñado partiendo de:

Los objetivos propios de la etapa y de las competencias que se van a desarrollar a lo largo de la misma, mediante el establecimiento de bloques de contenidos en las asignaturas troncales, y criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables en todas las asignaturas, que serán referentes en la planificación de la concreción curricular y en la programación didáctica. En algunas asignaturas estos elementos se han agrupado en torno a bloques que permiten identificar los principales ámbitos que comprende la asignatura; esta agrupación no implica una organización cerrada, por el contrario, permitirá organizar de diferentes maneras los elementos curriculares y adoptar la metodología [...] (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 171).

Cabe decir que el capítulo I hace referencia a las disposiciones generales. Entre las que nos repercuten mencionamos el artículo 1 que expone que su objeto es establecer el currículo básico de la ESO. Por el contrario, el artículo 2.1 se ocupa de las definiciones estableciendo en su punto primero:

1. A efectos de este real decreto, se entenderá por:

- a) Currículo: regulación de los elementos que determinan los procesos [...]
- b) Objetivos: referentes relativos a los logros que el estudiante debe [...]
- c) Competencias: capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa [...]
- d) Contenidos: conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa [...]
- e) Estándares de aprendizaje evaluables: especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje [...]
- f) Criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar [...]
- g) Metodología didáctica: conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente [...] (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, pp. 171-172).

Continuando con el apartado 2, éste enuncia las competencias del currículo. Tales elementos son siete: a) Comunicación lingüística, b) Competencia matemática y Competencias Básicas en ciencia y tecnología, c) Competencia digital, d) Aprender a aprender, e) Competencias sociales y cívicas, f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor y g) Conciencia y expresiones culturales (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 172).

Al mismo tiempo, la ley añade que: “Para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas” (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, p. 172) e indica que el desarrollo de las competencias lingüística, matemática y en ciencia y tecnología debe potenciarse.

Analizando el artículo 4 de esta norma legal, encontramos que él: “Currículo básico de las materias del bloque de asignaturas troncales, los contenidos comunes, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales se recogen en el anexo I” (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, p. 172). Estas competencias se pueden ver comparadas en la Tabla 2.10.

Por su parte, artículo 6 dedicado al currículo²⁵, establece por primera vez los estándares y resultados de aprendizaje evaluables, así como los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa. También el artículo 23 bis, dedicado a los Ciclos de Educación Secundaria Obligatoria, dicta que la etapa de Educación Secundaria Obligatoria: “Se organiza en materias y comprende dos ciclos, el primero de tres cursos escolares y el segundo de uno. El segundo ciclo o 4º curso de la Educación Secundaria Obligatoria tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico” (BOE, 106, de 04/05/2006, p. 9).

El artículo 5 hace referencia al Currículo básico de las materias del bloque de asignaturas específicas. Y añade: “Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas se recogen en el anexo II” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 172).

²⁵ Recordemos que en la anterior normativa los elementos curriculares eran objetivos, contenidos, criterios de evaluación y competencias básicas.

Tabla 2.10.

Competencias Básicas en la LOE y en la LOMCE.

<p>LOE. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.</p>	<p>LOMCE. Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Competencias Básicas</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia en comunicación lingüística. 2. Competencia matemática. 3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. 4. Tratamiento de la información y competencia digital. 5. Competencia social y ciudadana. 6. Competencia cultural y artística. 7. Competencia para aprender a aprender. 8. Autonomía e iniciativa personal. 	<p style="text-align: center;"><u>Competencias Clave</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a) Comunicación lingüística. b) Competencia matemática y Competencias Básicas en ciencia y tecnología. c) Competencia digital. d) Aprender a aprender. e) Competencias sociales y cívicas. f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. g) Conciencia y expresiones culturales.

Fuente: elaboración propia.

Respecto a los elementos transversales²⁶ el artículo 6 enuncia lo siguiente:

1. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 172).

Atendiendo ahora al capítulo II dedicado exclusivamente a la ESO recogemos varios puntos destacables. Así, el artículo 10 habla de los principios generales y concreta al igual que se recogía en las normativas anteriores que la finalidad de la ESO es lograr que el alumnado adquiera entre otros los elementos básicos de la cultura.

Así mismo, el artículo 11 versa sobre los objetivos de la ESO los cuales contribuirán a desarrollar una serie de capacidades que les permitan desde asumir responsablemente sus deberes pasando por respetar la diferencia de sexos hasta rechazar la violencia y desarrollar destrezas en el uso de las fuentes de información y finalizando con el conocimiento y valoración de la cultura así como la apreciación de la creación artística.

Hay que mencionar además el artículo 12 dedicado a la Organización general. Dicho apartado indica: “La etapa de Educación Secundaria Obligatoria se organiza en materias y comprende dos ciclos, el primero de tres cursos escolares y el segundo de uno. Estos cuatro cursos se seguirán ordinariamente entre los doce y los dieciséis años de edad” (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, p.177). [Añade que] “el segundo ciclo o cuarto curso de la Educación

²⁶ La anterior normativa denominaba a esos elementos como educación en valores. Recordemos que la LOE señala que “el objetivo principal de la educación secundaria obligatoria será el desarrollo integral de los alumnos y su integración efectiva en la sociedad actual”, es decir, no

sólo se trata de que los alumnos alcancen los conocimientos necesarios para desenvolverse en la Educación Plástica y Visual sino de que adquieran una serie de valores imprescindibles para vivir en sociedad.

Secundaria Obligatoria tendrá un carácter fundamentalmente propedéutico” (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, p. 177). En cuanto al artículo 13, que expone la Organización del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria, ésta la divide en materias generales del bloque de asignaturas troncales en los cursos primero, segundo y tercero. El apartado 3 de dicho artículo recoge las materias que deben cursar los estudiantes del bloque de asignaturas específicas en cada uno de los cursos entre ellas la EPVA. Para concluir, el artículo 14.4 trata de la organización de cuarto curso de ESO y contempla que será optativa.

Sobre los apartados de esta ley que han sido modificados y tienen relación con nuestra materia, el capítulo III está dedicado al currículo y a la distribución de competencias.

Por otra parte, el artículo 24 referente a la Organización del primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria consideraba en función de la disposición educativa de los centros docentes ofertar la EPVA entre varias materias.

A su vez el artículo 25, dedicado a la Organización de 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria, recoge en su apartado 6 igual que lo anterior pero esta vez para el último curso de la ESO.

Con respecto al artículo 4 enunciado anteriormente (currículo básico de las materias del bloque de asignaturas troncales) referente a los contenidos comunes, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales se recogen en el anexo I del presente Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato.

Tabla 2.11.

Comparación de los bloques de contenidos de la LOE y LOMCE.

LOE	LOMCE
Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria	Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
<u>Primero a tercero de ESO</u>	<u>Primero y segundo de ESO</u>
1. Observación 2. Experimentación y descubrimiento 3. Entorno audiovisual y multimedia 4. Expresión y creación 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos	1. Expresión Plástica 2. Comunicación audiovisual 3. Dibujo Técnico
<u>Cuarto de ESO</u>	<u>Tercero y cuarto de ESO</u>
1. Procesos comunes a la creación artística 2. Expresión plástica y visual 3. Artes gráficas y el diseño 4. Imagen y sonido 5. Descripción objetiva de forma.	1. Expresión Plástica 2. Dibujo Técnico 3. Fundamentos del Diseño 4. Comunicación audiovisual

Fuente: elaboración propia.

Así, en lo relativo a la EPVA el anexo I establece: “La materia parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística” (BOE, 3, de 3 de enero de 2015) p. 487). No obstante enumera y explica: “Los bloques de contenido de Primer ciclo (Comunicación audiovisual, Dibujo Técnico y Expresión Artístico y en Segundo ciclo se incorpora el bloque de Fundamentos del Diseño” (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, p. 487).

Cabe destacar que tanto los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que marca la normativa los tendremos presentes a la hora del diseño de nuestras WebQuests.

Finalmente, como comparación entre los bloques de contenidos entre la LOE y la LOMCE se ofrece siguiente comparativa (Tabla 2.11).

De lo estipulado en el marco legal educativo de España, concluimos que el objetivo básico de nuestra materia, con ese punto de vista propedéutico como base, consiste en la preparación del alumnado para la formación especializada, activa y efectiva, que garantice su desarrollo óptimo y autónomo dentro de la sociedad. Esto es, posibilitar una formación integral que aluda a esa unidad o entereza moral individual que revertirá de manera recíproca en la colectividad. Para ello, se hace indispensable una enseñanza que fomente las capacidades que han de permitir asumir responsablemente los deberes de las generaciones futuras. Y como piedra angular de dicha educación, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) y el desarrollo y la apuesta por nuevas herramientas de enseñanza como las WebQuests analizadas en el presente documento entroncan directamente y apelan de manera única al fomento de valores indispensables para alcanzar dicha meta; sensibilidad, empatía, respeto, solidaridad, imaginación, el conocimiento y estímulo de la inteligencia emocional como medio de comprensión y entendimiento del ser humano para consigo mismo y los demás. Esa educación en los valores básicos que conlleva la cultura, unida a los instrumentos garantes de la autonomía responsable en el proceso de enseñanza-aprendizaje se traduce y dará como resultado un "saber" de conocimientos científicos que culminarán en un "saber hacer" pero, sobre todo, en un "saber ser".

Atendiendo a la reciente ley educativa LOMLOE²⁷ o ley Celaá, que se convierte en la octava ley de educación de la democracia, y que entró en vigor el 19 de

²⁷ Según el calendario de implantación que publica el BOE, este curso 2020/2021 se aplicarán las modificaciones relativas a la participación y competencias de Consejo Escolar, director o directora, autonomía de los centros docentes y a la admisión de alumnos. Al inicio del curso siguiente, a la entrada

enero de 2021. Cabe destacar que los cambios en el currículo, la organización, objetivos y programas de ESO, se implantarán para los cursos 1º y 3º en el curso escolar que se inicie un año después de la entrada en vigor de la ley, y para los cursos 2º y 4º, en el curso que se inicie dos años después de dicha entrada en vigor.

Comentando brevemente el artículo 24, dedicado a la organización de los cursos primero a tercero de ESO, en el que se incluye a la EPVA y a la Música, indica que en cada uno de los tres primeros cursos se incluirá al menos una materia del ámbito artístico. El artículo 25 trata de la organización del cuarto curso de la ESO. No considera a la EPVA como obligatoria, sino que la deja entre tres materias de un conjunto que establecerá el Gobierno, previa consulta a las Comunidades Autónomas. Por último, en septiembre del 2022 se aplicará el nuevo currículo.

2.1.3. Tratamiento de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en Andalucía

En este apartado, analizamos los textos legales que rigen la normativa a nivel autonómico andaluz, comenzando con la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA) y siguiendo con el Decreto 111/2016 del 14 de junio.

Comenzaremos analizando los aspectos que tienen más que ver con nuestra investigación dentro de la normativa que está en vigor en nuestra Comunidad Autónoma. Así, tenemos en cuenta, en primer lugar, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA). Dicho documento se estructura en un título preliminar, ocho títulos, cinco disposiciones adicionales, nueve disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y cuatro disposiciones

en vigor de esta Ley se implantarán: a) Las modificaciones introducidas en la evaluación y condiciones de promoción de las diferentes etapas educativas. b) Las modificaciones introducidas en las condiciones de titulación de Educación Secundaria Obligatoria, ciclos formativos de grado básico y Bachillerato. c) La titulación de las enseñanzas profesionales de Música y Danza. d) Las condiciones de acceso a las diferentes enseñanzas.

finales. Dentro del título preliminar disposiciones generales artículo 1 queda recogido el objeto y ámbito de aplicación de la normativa:

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación del sistema educativo andaluz y de su evaluación, así como el fomento de la participación efectiva de la sociedad y sus instituciones en el mismo, en el ejercicio de las competencias de la Comunidad Autónoma de Andalucía y en el marco de las bases establecidas para el sistema educativo español.
2. El ámbito de aplicación de la presente Ley es todo el sistema educativo andaluz, a excepción del universitario (Junta de Andalucía, BOJA, Boletín número 252 de 26/12/2007, p. 8).

A su vez, el artículo 5 establece los objetivos que persigue la ley y son relacionados directamente con nuestra materia van desde estimular el interés del estudiante y su compromiso con el estudio, pasando por incorporar las nuevas competencias y saberes de la sociedad actual, hasta la potenciación de las buenas prácticas docentes para concluir con estimular y valorar la innovación educativa.

Dentro del título I, dedicado a la comunidad educativa, el capítulo I artículo 7 hace mención al alumnado en cuanto a sus derechos y concreta que tiene derecho a una educación de calidad que desarrolle su personalidad. A su vez, recoge una serie de derechos del alumnado como son el acceso a las TIC y al uso seguro de Internet. Por el contrario, el título II recoge de las enseñanzas y dentro del capítulo I, dedicado al currículo, menciona en su artículo 37, referente a la consecución de los fines de la educación en el sistema educativo andaluz, que se orientará a:

- a) “Desarrollar, de forma integral, las aptitudes y capacidades del alumnado.

- b) Procurar que el alumnado adquiriera los aprendizajes esenciales para entender la sociedad en la que vive, poder actuar en ella y comprender la evolución de la humanidad a lo largo de su historia.
- c) Facilitar que el alumnado adquiriera unos saberes coherentes, posibilitados por una visión interdisciplinar de los contenidos (BOJA, 252 de 26/12/2007, p. 14).

Seguidamente, el artículo 38 cita las Competencias Básicas de las enseñanzas obligatorias, indicando que la prioridad del sistema educativo en Andalucía es establecer las condiciones que permitan a los estudiantes alcanzar al menos las competencias básicas:

- a) Competencia en comunicación lingüística referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita [...]
- b) Competencia de razonamiento matemático, [...] para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.
- c) Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural, que recogerá la habilidad para la comprensión [...]
- d) Competencia digital y tratamiento de la información [...]
- e) Competencia social y ciudadana [...] comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática.
- f) Competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales [...]

g) Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.

h) Competencia para la autonomía e iniciativa personal [...] (BOJA, 252 de 26 de diciembre de 2007, p. 15)

Por otro lado, el artículo 39 presenta la educación en valores e indica, entre otros, el respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales y aspectos relacionados con la educación vial, la educación para el consumo y el respeto a la interculturalidad. Debe prestarse especial atención al artículo 40 dedicado a la Cultura Andaluza. Dicho punto recoge un aspecto novedoso que no trata la normativa nacional: lo referente a la cultura y el arte andaluz en sus variadas vertientes: flamenco, arte, patrimonio natural, etc.

En el capítulo III de la legislación autonómica, dedicado a la educación básica, el primer punto trata la normativa de aplicación a nuestro trabajo que se refiere a los aspectos generales. Así, el artículo 46 comprende los principios generales de la educación básica como son la obligatoriedad y la gratuidad.

Cabe añadir la sección tercera que trata de la ES y para ello hemos de tener en cuenta el artículo 55, el cual enuncia los principios generales esa etapa dedicada a la ordenación del tramo educativo que comprende cuatro cursos desde los doce a los dieciséis años.

Una vez detallada la Ley de Educación de Andalucía (LEA) procedemos a describir los aspectos más destacables del Decreto 111/2016²⁸, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto

²⁸ Como se indica en la citada normativa, “integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable”. (BOJA, número 122 de 28 de junio de 2016, p. 27)

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

La estructura del citado documento se divide en ocho apartados: capítulo I. Disposiciones de carácter general; capítulo II. Currículo; capítulo III. Autonomía de los centros docentes y participación en el proceso educativo; capítulo IV. Organización de las enseñanzas; capítulo V. Evaluación, promoción y titulación; capítulo VI. Atención a la diversidad; capítulo VII. Tutoría y orientación; y por último el capítulo VIII. Medidas de apoyo al profesorado para el desarrollo del currículo.

El presente Decreto establece la ordenación y el currículo correspondiente a la educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. Hay que mencionar que su introducción expone que: “La Comunidad Autónoma de Andalucía ostenta la competencia compartida para el establecimiento de los planes de estudio, incluida la ordenación curricular, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 52.2²⁹ del estatuto de Autonomía para Andalucía” (BOJA, 122 de 28 junio de 2016, p. 27). A su vez en el cuarto párrafo del citado documento se recoge que: “Andalucía construye un modelo educativo inclusivo basado en los principios de la equidad, la igualdad y la convivencia democrática, orientado hacia la formación integral del alumnado en sus dimensiones individual y social [...que...] “Posibilite la comprensión del mundo y de la cultura y la participación en la construcción de la sociedad del conocimiento, y que facilite al alumnado...] el máximo desarrollo de sus capacidades y competencias para integrarse activamente en una sociedad [...] (BOJA, 122 de 28/06/2016, p. 27).

²⁹ Corresponde a la Comunidad Autónoma, como competencia compartida, el establecimiento de los planes de estudio, incluida la ordenación curricular, el régimen de becas y ayudas estatales, los criterios de admisión de alumnos, la ordenación del sector y de la actividad docente, los requisitos de los centros, el control de la gestión de los centros privados sostenidos con fondos públicos, la adquisición y pérdida de la condición de funcionario docente de la Administración educativa, el desarrollo de sus derechos y deberes básicos, así como la política de personal al servicio de la Administración educativa. (BOJA, núm. 56, 20 de marzo de 2007, p. 10)

En el párrafo el presente Decreto apunta que el currículo que se regula tiene en cuenta los principios éticos de convivencia emanados de la *Constitución Española* y del *Estatuto de Autonomía* para Andalucía. Simultáneamente, nos expone que:

Una educación integral incluyendo una formación artística y cultural que facilite el desarrollo creativo, la expresión artística del alumnado y el conocimiento y el reconocimiento del patrimonio natural, artístico y cultural de España y de Andalucía, y se recogen enseñanzas relativas a la riqueza y diversidad que caracteriza la identidad andaluza, incluida la convivencia de quienes habitan en esta comunidad Autónoma. Todo ello, desde una visión plural de la cultura basada en el respeto a las diferencias y con referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado (Junta de Andalucía, BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 27).

Entre otros aspectos, la oferta curricular en Andalucía potencia el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación así como la enseñanza de las lenguas extranjeras. Respecto al currículo de la ESO en Andalucía: “Toma como eje estratégico y vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de las capacidades del alumnado y la integración de las competencias clave en dicho proceso y en las prácticas docentes” (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 11). A su vez, la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, considera las orientaciones de la Unión europea, así como la orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, inciden en: “La necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que las personas puedan alcanzar su pleno desarrollo individual, social y profesional” (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 12).

Además nos remite al aprendizaje basado en competencias y las define como: “Una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes adecuadas al contexto, favorece la autonomía y la implicación del alumnado en su propio aprendizaje y, con ello, su motivación por aprender” (BOJA, Boletín número 122 de 28 de junio de 2016, p. 28). Todavía cabe señalar respecto a las competencias que:

Las competencias pueden desarrollarse tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales, y a través de la propia organización y funcionamiento de los centros, del conjunto de actividades desarrolladas en los mismos y de las formas de relación que se establecen entre quienes integran la comunidad educativa. El enfoque competencial incluye además del saber, el saber hacer y el saber ser y estar, para formar [...] (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 28)

El currículo de la ESO que es la etapa que nos interesa para este trabajo expone en primer lugar que se: “Organiza en materias, todas ellas vinculadas con los objetivos de la etapa y destinadas a su consecución, así como a la adquisición de las competencias clave definidas para la misma” (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 12). En segundo lugar y continuando con las competencias clave, explica que: “Cada una de las materias contribuye al desarrollo de diferentes competencias y, a su vez, cada una de las competencias clave se alcanzará como consecuencia del trabajo en varias materias”. (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 28). En tercer lugar, añade: “Es en el currículo específico de cada una de ellas donde han de buscarse los referentes que permitan el desarrollo y adquisición de las competencias clave en esta etapa” (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 28). En cuarto lugar, respecto a los desarrollos de cada materia, enuncia que :

Deberán incluir referencias explícitas acerca de su contribución a aquellas competencias clave a las que se orienta en mayor medida, sobre cómo se pretende asegurar el desarrollo de las mismas a través de la

definición de los objetivos y de la selección de los contenidos, y sobre cómo los criterios de evaluación han de servir de referencia para valorar el progresivo grado de su adquisición (BOJA, 122 de 28 de junio de 2016, p. 28).

Una vez descritos tanto la Ley de Educación de Andalucía como el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, procedemos a describir los aspectos más destacables de la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. Así, la citada normativa expone que:

Los desarrollos curriculares de las distintas materias que conforman esta etapa presentan una estructura común, con una introducción en la que se incluye una descripción de las mismas, su relevancia y sentido educativo, su relación con los elementos transversales y su contribución a la adquisición de las competencias clave. Seguidamente se incorporan los objetivos de las materias, las estrategias metodológicas, la secuenciación de los contenidos y la vinculación de los mismos con los criterios de evaluación y las competencias clave correspondientes. Los distintos criterios de evaluación, a su vez, se relacionan con los estándares de aprendizaje evaluables establecidos en la normativa básica (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p.109).

Entre los apartados de la normativa que nos ocupa que más tienen que ver con nuestro objetivo del trabajo encontramos el capítulo I, dedicado a las disposiciones de carácter general, el cual enuncia el objeto y el ámbito de aplicación de la normativa, además de explicar que:

1. La presente Orden tiene por objeto desarrollar el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, regular determinados aspectos de la atención a la diversidad y establecer la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado escolarizado en esta etapa, de conformidad con el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Será de aplicación en todos los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Andalucía que impartan las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 109).

Seguidamente el artículo 2 está comprende los elementos del currículo. El punto primero lo dedica a los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas troncales correspondientes a la ESO y cita:

Son los del currículo básico fijados para dichas materias en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. En el Anexo I se formulan los objetivos de las distintas materias y, en su caso, se complementan y se distribuyen por cursos los contenidos y criterios de evaluación de las mismas (BOJA», 144 de 28 de julio de 2016, p.109).

Continuando con el mismo artículo 2, pero en su apartado segundo, el texto expone los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de las materias del bloque de asignaturas específicas correspondientes a la ESO. Tales bloques son los del currículo básico, fijados para dichas materias en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. En el Anexo II se establecen los objetivos y los contenidos de estas materias para toda la etapa y se incorporan y

complementan los criterios de evaluación de las materias específicas establecidos en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Por el contrario, el punto 3 expone que los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de las materias del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica son los que se establecen en el Anexo III. Por último, el punto 5 enuncia que para el desarrollo y la concreción del currículo se tendrá en cuenta: “La secuenciación establecida en la presente Orden, si bien su carácter flexible permite que los centros puedan agrupar los contenidos en distintas opciones en función de su proyecto educativo y la necesaria adecuación a su contexto específico” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 110).

Continuando con este análisis, el artículo 3 está dedicado a los elementos transversales. La normativa revela que de acuerdo con lo establecido en el artículo 6 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, y sin perjuicio de su tratamiento específico en las materias de la ESO que se vinculan directamente con los aspectos, el currículo incluirá de manera transversal los elementos relacionados con el respeto al Estatuto de Autonomía para Andalucía, a la igualdad de oportunidades, al reconocimiento de la diversidad, la convivencia intercultural y el uso responsable de las TIC, entre otros,.

Acerca del artículo 4, referido a las recomendaciones de metodología didáctica, la ley apunta que “De acuerdo con lo establecido en el artículo 7 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, una serie de recomendaciones de metodología didáctica para la Educación Secundaria Obligatoria” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 111). Aquellas que más tienen que ver con nuestro trabajo responden a la inclusión de actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura, el pensamiento crítico y el empleo de metodologías activas, así como el enfoque interdisciplinar del aprendizaje por competencias y el uso habitual de las TIC como forma de desarrollo del currículo.

Sobre el capítulo II, que expone la organización curricular y oferta educativa, revisamos el artículo 6, que versa de la organización curricular general de la

ESO. Así, éste expone que: “La organización curricular general de cada uno de los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria es la establecida en el Capítulo IV del Decreto 111/2016, de 14 de junio” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 112). Llegados a este punto, el artículo 9 se centra en la organización curricular del cuarto curso de ESO. Dentro de este artículo su apartado 4 indica que la EPVA tiene carácter obligatorio. Prosiguiendo nuestro análisis con el artículo 12, dedicado al horario, en él se indica que cada uno de los cursos de la ESO se organiza en treinta sesiones lectivas.

El Anexo I, dedicado a la normativa autonómica, recoge entre las materias las del bloque de asignaturas troncales a la EPVA. En nuestra normativa andaluza la EPVA es una materia del bloque de asignaturas específicas para 1º y 2º ciclo, ofertándose en Andalucía en 1º, 2º y 4º curso en el bloque de asignaturas específicas obligatorias y en 3º en el bloque de asignatura de libre configuración autonómica. La normativa hace referencia a las finalidades de la materia y a las características culturales e históricas de Andalucía. Respecto a las finalidades de la EPVA, establece que se debe desarrollar en el alumnado: “Capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos [...]” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 275). Y estamos de acuerdo en que Andalucía tiene una excelencia patrimonial que permiten este desarrollo, ya que:

Andalucía es una comunidad con un legado histórico, natural y cultural muy amplio, [...]. El patrimonio cultural y artístico andaluz cuenta con numerosos referentes universales, entre otros, la obra de artistas andaluces como Picasso y Velázquez, las referencias arquitectónicas [...] como La Alhambra, el legado andalusí en general y su relación con las construcciones geométricas. También contamos con relevantes artistas contemporáneos en todos los campos de la creación artística. (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 275)

Tabla 2.12.

Comparación de los bloques de contenidos según la normativa LOMCE y la LEA en la que se recogen los nuevos contenidos para Andalucía.

LOMCE (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre)	LEA (Orden de 14 de julio de 2016)
<u>Primero y segundo de ESO</u>	<u>Primero y segundo de ESO</u>
1. Expresión Plástica	1. Expresión Plástica. La obra en linóleo de Picasso. 2. Comunicación audiovisual. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte. 3. Dibujo Técnico
2. Comunicación audiovisual	
3. Dibujo Técnico	
<u>Cuarto de ESO</u>	<u>Tercero y cuarto de ESO</u>
1. Expresión Plástica	1. Expresión Plástica. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza. 2. Dibujo Técnico. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces. 3. Fundamentos del Diseño. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí. 4. Comunicación audiovisual. La industria cinematográfica en Andalucía, referentes en cine, televisión, publicidad, fotografía [...]
2. Dibujo Técnico	
3. Fundamentos del Diseño	
4. Comunicación audiovisual	

Fuente: elaboración propia partiendo de lo recogido en los Reales Decretos.

La ley estudiada establece los mismos bloques de contenidos que la LOMCE, pero añade contenidos específicos referidos a las características de Andalucía recogidos en el apartado anterior. A su vez, los criterios de evaluación también son los mismos. Por el contrario los estándares de aprendizaje no aparecen, por lo que se tienen que tomar como referencia los del Real Decreto 1105/2014. Seguidamente ofrecemos una comparación de los bloques de contenidos (Tabla 2.12) según la normativa LOMCE y la LEA en la que se recogen los contenidos para Andalucía y los cursos en los que se desarrollan.

Por otro lado, en lo referente a las competencias clave a adquirir por el alumnado, éstas son las mismas que describe la normativa estatal pero, centradas en la idiosincrasia de Andalucía. Así, en cuanto a la competencia conciencia y expresiones culturales presta especial interés a las manifestaciones artísticas propias de Andalucía: “Dotándolo de instrumentos para su comprensión y valoración, y capacitándolo para enriquecer sus expresiones artísticas y formular opiniones con sentido crítico” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, pp. 275-276).

En otro sentido, hay que mencionar los objetivos de la enseñanza de EPVA en esta etapa que tendrán como finalidad el desarrollo de una serie de capacidades que van desde la interpretación de las imágenes que nos rodean hasta el empleo del lenguaje plástico, pasando por participar en la vida cultural así como expresarse con creatividad y utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales.

El siguiente punto trata de las estrategias metodológicas. Entre ellas contempla el: “Aprendizaje activo por parte del alumnado, tanto a través de la estimulación hacia la creación de imágenes propias como de la motivación hacia el análisis y la interpretación de diversos lenguajes artísticos, visuales y audiovisuales” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 277). También incluye que: “Se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual y los que nos

proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías” (BOJA, 144 de 28 de julio de 2016, p. 277).

Finalmente, queremos también destacar que Decreto 111/2016 del 14 de junio expone que la finalidad de la EPVA es desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos y no cabe duda que, en la época en la que nos encontramos inmersos, el desde hace décadas creciente protagonismo de la imagen ha alcanzado cotas sin precedentes en ninguna otra época de la historia de la humanidad, llegando incluso a relegar a la palabra, en su expresión oral y escrita, como la principal forma de transmisión y expresión de ideas y sentimientos, con las dificultades y retos que ello supone desde el punto de vista docente, principalmente a la hora de posibilitar la expresión del alumnado. En consecuencia, se busca con la EPVA potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos, visuales y audiovisuales -como recursos expresivos-, contribuir al desarrollo integral del alumnado y facilitar el disfrute de su entorno natural, social y cultural. Esta normativa también se orienta a profundizar en el autoconocimiento del alumnado y en el conocimiento de su contexto para así transformarse y transformar la realidad más humanamente, convirtiendo a la propia persona en eje central de la misma.

La materia de EPVA contribuye a la formación cultural y artística del alumnado permitiéndole acceder a la comprensión, valoración y disfrute del mundo en el que se encuentra y la participación activa y consciente de su cultura, sociedad y familia. Y para ello, los contenidos y criterios de evaluación de la EPVA que hemos tenido en cuenta a la hora de diseñar nuestro trabajo para este estudio aplicado en las clase de esta asignatura con los estudiantes participantes en él ha quedado recogido en el capítulo 4. Diseño de las WebQuests.

2.2. Introducción al uso de las TIC en Educación

El uso de las TIC en educación es algo normalizado a día de hoy en nuestras aulas. La sociedad en la que vivimos nos lleva a ello. Acceder a la información nunca fue tan rápido ni sencillo. En cualquier lugar con un dispositivo digital y acceso a Internet se puede obtener conocimiento de cualquier tema. Además, las herramientas digitales que ofrecen las TIC son cada vez más accesibles al usuario sin necesidad de poseer conocimientos técnicos. Marqués (2013) expone que “como en los demás ámbitos de actividad humana, las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas donde pueden realizar múltiples funcionalidades” (p. 5). Por su parte, Luque (2016) considera que: “La gran evolución que ha sufrido el mundo de las tecnologías ha propiciado también un cambio en la forma de acceder a la información [...] se podría decir que tiene acceso ilimitado a la información y al conocimiento” (p. 58). La labor de enseñar se hace más asequible gracias a los recursos que ofrecen las TIC e Internet. Muestra de ello son los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Enseñar contenidos complejos mediante las posibilidades que ofrecen estas herramientas puede resultar una elección acertada. De acuerdo con Rodríguez y Níkleva (2015) las herramientas que se emplean más a menudo en los espacios virtuales de enseñanza/aprendizaje son:

- (i) Comunicación síncrona multimedia (por ejemplo, videoconferencia),
- (ii) almacenamiento masivo y clasificación de recursos didácticos digitalizados (por ejemplo, repositorios de archivos de vídeo, sonido, hipertextos y textos),
- (iii) construcción de vocabularios (por ejemplo, diccionarios y tesauros),
- (iv) materiales educativos multimedia e interactivos (por ejemplo, gramáticas, ejercicios de audio, vídeo y texto),
- (v) trabajo colaborativo (por ejemplo, blogs, wikis, podcasting),
- (vi) soporte multilingüe (por ejemplo, interfaz en múltiples lenguas),
- (vii) definición de los perfiles de los participantes, de votación, y de publicación de trabajos de alumnos (p. 51).

Son muchas las posibilidades que ofrecen los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje y la labor del profesorado del siglo XXI será la de seleccionar dichos espacios dentro de la infinidad que ofrece la Red y aplicarlos a su contexto educativo. En palabras de Belloch (2013): “Los avances tecnológicos abren posibilidades de innovación en el ámbito educativo, que llevan a repensar los procesos de enseñanza/aprendizaje y a llevar a cabo un proceso continuo de actualización profesional” (p. 9). A su vez, para todo tipo de aplicaciones educativas, las TIC son medios y no fines. Del mismo modo, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices. No son la panacea. Todo lo contrario. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2008) destacó tres enfoques en cuanto al uso de las TIC. El primero es referente a fomentar la adquisición de competencias en TIC por parte de los docentes, a fin de integrar la utilización de las herramientas informáticas básicas en el currículo y en la pedagogía empleada. El segundo está dedicado a capacitar al educador de las competencias necesarias para utilizar conjuntamente metodologías didácticas y las TIC más idóneas, mejorando su metodología pedagógica, favoreciendo la comprensión del alumnado y ayudándole a la resolución de problemas reales. El tercero pretende aumentar la capacidad para innovar, producir nuevos conocimientos y fomentar la participación cívica, la creatividad cultural y la productividad económica.

Así mismo las TIC brindan una serie de ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje como son poder integrarlas en los planes de estudio, utilizarlas para resolver problemas y crear conocimientos.

Desde la óptica de los docentes españoles, las TIC ofrecen también ventajas que en palabras de Ferro, Martínez y Otero (2009) pueden plantear una: “Ruptura de las barreras espacio-temporales en las actividades de E-A. Procesos formativos abiertos y flexibles. Mejora la comunicación entre los distintos

agentes del proceso E-A. Enseñanza más personalizada” (p 9). También dan: “Acceso rápido a la información. Posibilidad de interactuar con la información. Así como: “Eleva el interés y la motivación de los estudiantes. Mejora de la eficacia educativa “ (Ferro, Martínez y Otero (2009, p. 9). Y permiten : “que el profesor disponga de más tiempo para otras tareas. Actividades complementarias de apoyo al aprendizaje (Ferro, Martínez y Otero (2009, p. 9).).

Los beneficios del uso educativo de estas tecnologías también son reconocidos por las ideas de García (2004) el cual considera veintidós ventajas destacadas de los sistemas digitales de enseñanza y aprendizaje que van desde la flexibilidad pasando por la eficacia hasta llegar a la motivación e iniciativa. De modo idéntico para Mas y Tejada (2013) las herramientas TIC: “Están asignando nuevos papeles a las instituciones educativas, están creando nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje a los docentes y discente [...y...] están generando nuevos materiales didácticos” (p. 98). Estos autores consideran en conjunto que las TIC están marcando un nuevo tipo de formación y un nuevo sistema de gestión de esta información, pero asumirlas supone ,a la vez, replantearse la acción pedagógica, el rol del docente y el rol el estudiante.

Atendiendo a los problemas y dificultades del uso de las TIC en educación, Area-Moreira (2007) considera en su decálogo para el uso didáctico de las TIC en el aula que: “La incorporación de las TIC no tiene efectos mágicos sobre el aprendizaje, ni genera automáticamente innovación educativa” (s. p.). Para él, las TIC presentan una serie de inconvenientes que afectan al alumnado, entre los que destacan: “Adicción en el uso de las aplicaciones multimedia y de algunos servicios de Internet, aprendizajes incompletos y superficiales, informaciones no fiables, aislamiento que puede llegar a provocar problemas de sociabilidad, cansancio visual, virus informáticos y acceso a información no deseada” (Area-Moreira, 2007, s. p.). También el *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado* (2017) añade entre los inconvenientes como derivaciones del uso escolar de la Red y por tanto de las TIC: “Exceso de información, errores conceptuales, fines espúreos de muchas de las páginas,

falta de adecuación de la mayoría de las páginas a los niveles curriculares, falta de interactividad y la subjetividad de gran parte de la información” (s. p).

La Comisión Europea basándose en el *Plan 2018-2020*, que tenía como ámbitos prioritarios hacer un mejor uso de la tecnología digital para la enseñanza y el aprendizaje, desarrollar competencias y capacidades digitales y mejorar la educación gracias a un mejor análisis de los datos y de las previsiones, acaba de poner en marcha el *Plan de Acción de Educación Digital 2021-2027*. Éste plantea una educación digital de alta calidad, inclusiva y accesible en Europa, que se apoya en dos prioridades estratégicas. En primer lugar, mediante: a) el fomento del desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento por medio de infraestructuras, conectividad y equipos digitales; b) la planificación y desarrollo de capacidades digitales eficaces y c) profesores y personal de educación y formación con competencias y confianza digitales y contenidos de aprendizaje de alta calidad, herramientas fáciles de usar y plataformas seguras que respeten la privacidad y las normas éticas. En segundo lugar, gracias a : a) el perfeccionamiento de competencias y capacidades digitales para la transformación digital a través de las capacidades y competencias digitales básicas desde una edad temprana, b) la alfabetización digital, incluida la lucha contra la desinformación y c) la educación informática. Todas ellas basadas en el buen conocimiento y comprensión de las tecnologías intensivas en datos tales como la inteligencia artificial y en las capacidades digitales avanzadas que generen más especialistas digitales y garanticen que las niñas y las mujeres jóvenes estén representadas por igual en los estudios y carreras digitales (Comisión Europea, 2020). En definitiva este *Plan de Digitalización 2020-2027* se basa en tres pilares fundamentales desde la tecnología al servicio de las personas a una economía digital justa y competitiva hasta lograr una sociedad abierta, democrática y sostenible.

Como podemos deducir las ventajas del uso de las TIC en Educación son muy numerosas superando las desventajas que a priori pudieran ocasionar en la

práctica en el aula. Es más, actualmente se requiere su empleo para lograr una educación de calidad, acorde con las demandas de una sociedad cada vez más digital.

2.2.1. Las TIC en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Respecto a los beneficios de emplearlas TIC en una materia educativa en concreto, a dinámica de actividades de enseñanza y de aprendizaje en la materia de EPVA se ha visto enriquecida considerablemente con su uso. Por ejemplo, en Internet podemos encontrar una gran variedad de datos y recursos como: videos educativos, páginas web, aplicaciones interactivas, etc. Otro rasgo de las TIC, que las hace polivalentes en diferentes ramas del conocimiento y de la educación, es: “Que se hacen presentes en gran parte de los ámbitos en que los seres humanos se desarrollan, lo cual ha implicado re-estructuraciones en la organización de la economía, la política, la sociedad, la cultura, la educación...” (Islas (2017, p. 861). Estas herramientas están en consonancia con las nuevas metodologías empleadas hoy día en educación artística. Los recursos en línea disponibles en Internet y utilizables por el profesorado y el alumnado en la enseñanza de la EPVA actual son numerosos.

Así pues, y dentro del contexto específico de la innovación en ESO, Internet es un recurso muy conveniente para ser usado en el aula de Educación artística, entendiendo este último término como:

Aquella que no se ocupa del arte, las artes o sus diferentes partes, sino de la educación vinculada a todo ello. Es, por tanto, una disciplina derivada de las ciencias de la educación y eso la sitúa en un territorio donde lo esencial son los procesos de enseñanza-aprendizaje; más aún, lo primordial es el sujeto que aprende (Calaf y Fontal, 2010, p. 23).

Por tanto, Internet es una herramienta que ofrece instrumentos en línea con un potencial de uso muy amplio en la ESO, como la creación y edición de

imágenes, la consulta de páginas web y enciclopedias en línea, el uso de presentaciones interactivas y la visualización videos educativos especializados, entre otras aplicaciones. Más específicamente, la conveniencia de usar los recursos TIC en la Educación artística de la ESO se plantea desde la perspectiva de Álvarez (2012), quien expone que: “Cuando el alumnado está motivado, aprende mejor y de forma más significativa. Y esa motivación llega la mayor parte de las veces con actividades innovadoras basadas en la práctica de lo visto en el aula” (p. 1). A su vez, estamos de acuerdo en que:

La Red, pues, no sólo nos puede proporcionar una incalculable y valiosísima fuente de información, sino que también podemos contar con herramientas, aplicaciones o servicios web que nos permiten crear contenidos y poder publicarlos y compartirlos a través de Internet, todo ello basado en un continuo proceso de innovación en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (Roig y Fernández, 2013, p.156).

Del mismo modo, las TIC son instrumentos de construcción que facilitan el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender estilos y ritmos de trabajo distintos de los aprendices tradicionalmente en nuestra materia. Por su ello nuestro trabajo responde a que “Se hace urgente la necesidad de especialistas en el campo de la Educación y el Arte en el campo del diseño de materiales multimedia educativos, que incremente la calidad de estos” (Acuña, 2007, p. 163).

Algunos de estos materiales educativos pueden ser los blogs y las WebQuests. Para Saura, Naranjo y Méndez (2009):

Los blogs (y algunas de sus modalidades, como los audioblogs y los fotoblogs), las wikis, los marcadores sociales o los podcasts y los videocasts tienen el potencial de complementar, mejorar y añadir nuevas dimensiones a los procesos de enseñanza y aprendizaje *online*, pasando de modelos unidireccionales a otros en los que el estudiante deja de ser

un mero espectador y se convierte en actor principal y protagonista en la construcción del aprendizaje (p. 38).

Como podemos apreciar, son variados los formatos en los que estas tecnologías se pueden utilizar en la Educación artística. En nuestra investigación hemos unido el blog y la tipología de actividades WebQuest diseñar un BlogQuest.

Pero ¿su utilización en nuestras clases supone realmente ventajas de cara a la enseñanza o son unos recursos ineficaces? Mejía (2016) sintetiza el papel de las TIC en la Educación artística conceptual en una imagen gráfica (Figura 2.1).

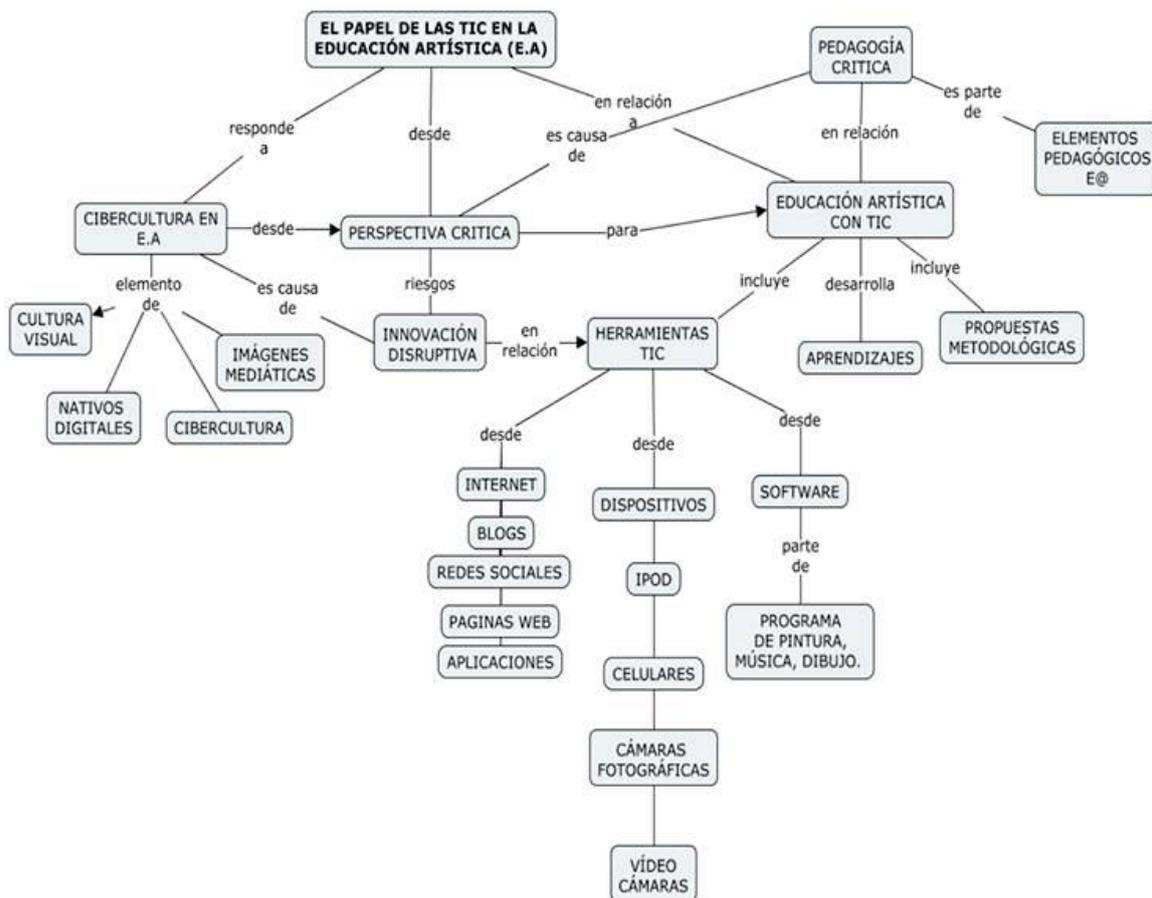


Figura 2.1. Mapa conceptual el papel de las TIC en la educación artística elaborado por Mejía. Fuente: Mejía, 2016, p. 39.

Podemos observar que las TIC ofrecen múltiples aplicaciones y recursos de cara a la Educación artística, que van de herramientas disponible en Internet pasando por dispositivos como IPod y teléfonos móviles o software con diferentes aplicaciones. Hay que mencionar, además, que con estos medios el soporte para la creación plástica “No se agota, no se satura de material. Los colores son brillantes y reproducibles en soportes con idéntica normativa” (Fuentes, 2015, p. 4). Esto aporta una mejoría práctica y resolutive a los ejercicios plásticos que permite la viabilidad creativa del alumnado y la economía de medios, además de la disponibilidad reproductiva de la imagen en diferentes tamaños, soportes y formatos. A estas ventajas se une que: “En la actualidad el alumnado ha crecido rodeado de la televisión, videojuegos, Internet, ordenadores, Tablets, teléfonos móviles... gadgets, herramientas, que forman parte de su día a día y por desgracia es difícil que conciban una vida separada de ellos” (Iglesias ,2020, p. 10). Por otra parte, debemos examinar si emplear todos esos recursos ofrece realmente ventajas en clase y si es conveniente usar las TIC en la clase de Plástica. Como respuesta hemos encontrado siguiente opinión:

La mejor forma de aprender es practicar. Práctica, innovación y motivación. Son tres principios fundamentales de los que parto a la hora de enfocar los procesos de enseñanza-aprendizaje en mis clases. Cuando el alumnado está motivado, aprende mejor y de forma más significativa. Y esa motivación llega la mayor parte de las veces con actividades innovadoras basadas en la práctica de lo visto en el aula (Álvarez, 2012, p. 1).

Por ello la inclusión de esta herramientas de la información en las aulas artísticas supone nuevos y variados retos tanto para el profesorado como para el alumnado y ofrece beneficios diversos, como promover una actualización continua de nuestras capacidades TIC, facilitar el conocimiento de los nuevos medios técnicos e informáticos, dar lugar a la creación en red y/o adaptación de

recursos didácticos digitales o favorecer el desarrollo de las destrezas básicas en la utilización de fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos (Álvarez, 2012). Para Álvarez (2012), el uso de las TIC en dichas aulas revaloriza la asignatura.

A lo anteriormente expuesto se une que el uso de las TIC permite una serie de ventajas que no las aportan los medios tradicionales de enseñanza, como son la interactividad, la inmediatez, lo virtual y la información ilimitada. Pero, en el caso particular del blog y la Educación artística debemos tener presente el trabajo de Toro (2011b) el cual afirma que: “El formato weblog ha creado un fuerte impacto en nuestra sociedad ya que es multifacético y mediático” (p. 183). Sus características y sus ventajas en el ámbito educativo en general y, en la Educación artística en particular son las siguientes:

- a) Uso sencillo y rápido.
- b) Económico.
- c) Acceso desde cualquier lugar.
- d) Publicación cronológica.
- e) Posibilidad de incluir contenido hipertextual y multimedia.
- f) Clasificación por temas y flexible.
- g) Intercambio de ideas: interactividad y feedback.
- h) Relación con otros lugares y aplicaciones de Internet: interconexión.
- i) Redifusión, sindicación de contenidos o agregadores feeds mediante los RSS (Toro, 2011b, pp. 181-184).

Cabe añadir que para Capasso y Jean (2013): “Los nuevos medios y las nuevas tecnologías circulan masivamente, en especial en la experiencia cotidiana de los jóvenes, [por lo que] no hay mejor forma, entonces, que incluir a las TIC concretamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje” (p. 12), con lo que

estamos de acuerdo. También coincidimos con Salido-López y Maeso (2014) que plantean las posibilidades de la WebQuest en la formación del profesorado, argumentando que algunas de las ventajas de este tipo de recurso comprenden la alta motivación, la participación cooperativa, el uso de las fuentes de información variadas, la rápida consulta, el desarrollo del un pensamiento crítico y creativo, finalizando con la eliminación de la monotonía de la tradicional clase magistral. Las ventajas citadas, según los autores mencionados, son múltiples. A Ello se une que Saura (2015) considera entre sus conveniencias que:

La Red, entendida como espacio artístico habitable, permite el desarrollo de proyectos sencillos pero muy eficaces para el desarrollo de nuestra capacidad de percepción visual y sensibilidad artística y social. Construimos en la nube nuestra identidad virtual. Los docentes podemos, desde ella, favorecer la integración social de nuestros estudiantes y el desarrollo de muchas competencias culturales, artísticas y digitales para el tratamiento de la información (p. 31).

Por el contrario, respecto a las desventajas del uso de las TIC en educación artística, Bueno (2016) expone que la utilización de materiales interactivos:

En primer lugar pueden generar bastante distracción debido a su variedad de recursos; además, si los utilizamos con mucha frecuencia, los alumnos pierden el contacto directo con los materiales convencionales, desapareciendo el atractivo que despierta la estimulación del sentido del tacto en el caso de la Plástica, e incluso del olfato, o del sonido que emiten los materiales tradicionales de dibujo y pintura al contacto con el soporte (pp. 19-20).

Por su parte Saura (2012) considera como desventajas del uso de las TIC en clase que los docentes no tienen desarrolladas las competencias básicas tecnológicas para poder hacer un uso adecuado de ellas.

Para Salido-López y Maeso (2014) las desventajas son:

Los docentes en ocasiones se muestran reticentes a su uso en el aula.

Se genera mucha inseguridad en el grupo ante lo desconocido.

Se precisa de una formación permanente para controlar todo lo que supone Internet a la educación del siglo XXI.

En ocasiones genera una actitud pasiva y limitada a reproducir la información de Internet.

Exceso de información y en muchas ocasiones errónea.

La necesidad de usar Internet es causa de distracción para los alumnos.

Necesidad de registro o dificultades de uso de las principales plataformas de publicación de WebQuest en Internet.

Necesidad de alfabetización digital de los usuarios para darle un uso didáctico correcto (p. 163).

Además nosotros creemos que otras desventajas del uso de las TIC en la enseñanza de la materia que nos ocupa pueden ser el plagio o el uso indebido de la información sin una adecuada gestión y discriminación (la búsqueda y uso de los textos e imágenes se puede convertir en un simple corta y pega), el fallo tecnológico (problemas técnicos), la falta de progreso y dinamismo en el aprendizaje ante la posible inexperiencia del profesorado y/o alumnado en el uso de las tecnologías (falta de preparación), el mal uso didáctico (empleo de las aplicaciones como un mero pasatiempo, si no se propone adecuadamente su utilización y programación) y la pérdida de otras habilidades (falta de trabajo manual en el estudiante). Así pues, por una parte, recomendamos el uso razonado de los materiales físicos tradicionales y, por otra, la utilización bien medida de los recursos TIC, ambos medios combinados adecuadamente, serían la clave para obtener los mejores resultados docentes.

Aunque, ante todo lo expuesto anteriormente, planteamos que el recurso educativo perfecto no existe, las TIC sí pueden aportarnos una serie de ventajas que hagan de ellas herramientas idóneas para la docencia en la EPVA facilitando la labor docente y el aprendizaje del alumnado, gracias a que dan credibilidad y fiabilidad de la información por estar ésta contrastada y por adecuarse al nivel educativo del estudiantado. En este sentido, logran eliminar barreras de tipo espacial y temporal, por lo que, el alumnado puede disponer de ellas según sus necesidades sin tener en cuenta un horario cerrado como es el escolar, son recursos didácticos perfectos para el aprendizaje a través de Internet y su utilización en clase favorece el uso responsable y maduro de estas herramientas y aportan un componente novedoso al proceso de enseñanza y aprendizaje que es la interactividad. Gracias al alto grado de interactividad que algunos de estos recursos tienen, consiguen atraer la atención y mantener el interés del estudiante (Figura. 2.2).

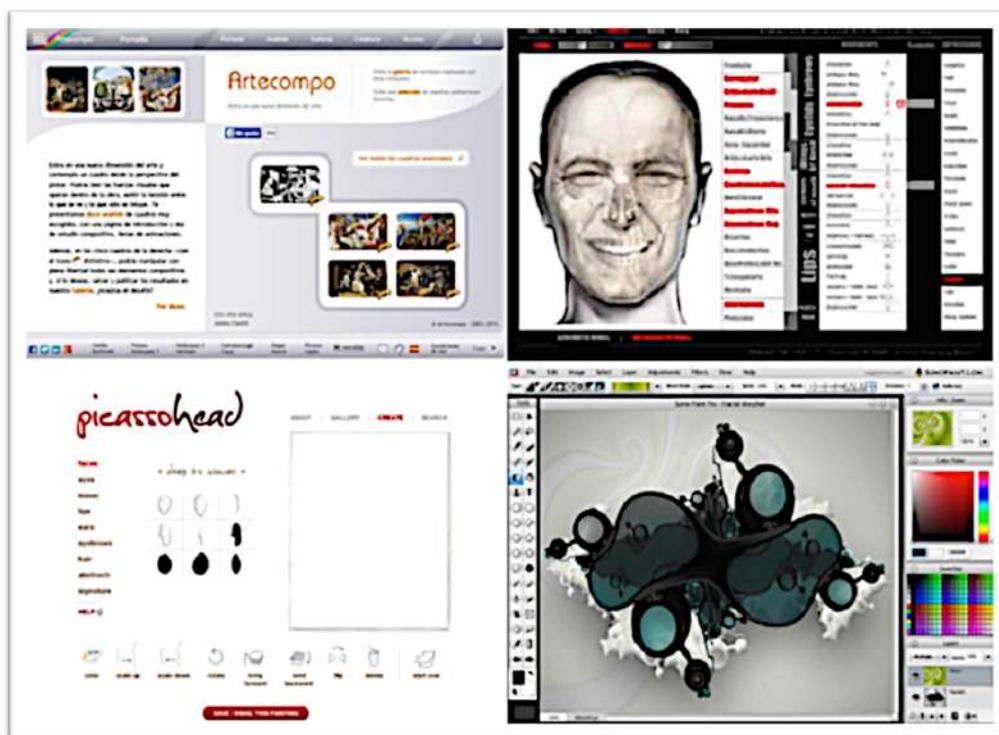


Figura 2.2 Captura de pantalla de las aplicaciones presentadas. De izquierda a derecha y de arriba abajo: Artecempo, Artnatomy, Picassohead y Sumo Paint. Fuente: elaboración propia a partir de imágenes de Internet (2016).

Las TIC son, pues, herramientas de estudio que facilitan las comunidades de aprendizaje y la difusión del conocimiento. También, favorecen el autoaprendizaje, el trabajo autónomo y el aprendizaje por descubrimiento, a la vez que fomentan la iniciativa personal. Además, desarrollan la curiosidad y la investigación en nuestro alumnado, proporcionan medios de creación diferentes a los tradicionales de enseñanza-aprendizaje y son gratuitos.

2.2.2. Implantación de las TIC en el ámbito educativo de Andalucía

En Andalucía se han producido numerosas iniciativas para integrar las TIC en el ámbito educativo. Por esta razón haremos un breve recorrido por los planes y proyectos que fueron implementados en sus inicios hasta llegar a la actualidad. Sin pasar por alto que el profesor/investigador ha llevado su práctica profesional a diferentes centros educativos de Andalucía. En ellos ha podido comprobar de primera mano el funcionamiento de los equipamientos informáticos e Internet y los diferentes aprovechamientos que se hacían de esas tecnologías. Es más, la investigación que presentamos se ha llevado en tres centros educativos de Andalucía.

Recordemos que en los objetivos de la Ley de Educación de Andalucía (LEA) de 2007 se presta especial atención al uso de las TIC y, en los derechos del alumnado se incluye, entre otros, el acceso a esas herramientas en la práctica educativa y el uso seguro de Internet en los centros docentes. Según Pérez, Fandos y Aguaded (2009): Un “Centro TIC” en Andalucía se concibe como un Centro de enseñanza obligatoria, público, de nivel de Primaria o Secundaria, que está dotado con material informático para el alumnado y además para uso y disfrute de los miembros del Centro” (p. 53). La dotación básica consta de un ordenador por cada dos estudiantes y una conexión a la Red de banda ancha.

El *Plan Alhambra* (1985) se centraba en la aplicación de las nuevas tecnologías a la didáctica, la adquisición de nuevos conocimientos y la adaptación tanto del profesorado como de los centros educativos a estas tecnologías. Tenía en

cuenta a la figura del profesor mediante la formación a través del uso de la informática para la producción de materiales y el asesoramiento. También daba a conocer al alumnado el mundo de la informática y sus posibilidades, y las cuestiones básicas sobre su manejo y un vocabulario informático básico. El *Plan Alhambra* (1985) se desarrolló en diferentes fases: *Averroes* (1996), *Andared* (2003), *Red Aula*. *Averroes* (1996) es una Red telemática vigente actualmente que permite a toda la comunidad educativa andaluza introducirse en la sociedad del conocimiento a través de la conexión de centros educativos. Surge como respuesta a la creación de una red de centros docentes no universitarios que usaran internet como herramienta de comunicación, formación y comunicación. Comenzó como experiencia piloto en el curso 1997-1998 con 770 centros educativos llegando su totalidad un año después. Dentro de sus portales encontramos *iPasen* como aplicación vigente de acceso al seguimiento educativo del alumnado andaluz y *Séneca* para que el profesorado lleve a cabo todo el proceso de gestión administrativa. En cambio, *Andared* (2003) posibilitó el acceso a las TIC a toda la comunidad educativa mediante el acceso inalámbrico que en todos los centros públicos de Andalucía. Por su parte, *Red Aula* (2003) perseguía incorporar las TIC a los centros de primaria, rurales y de adultos de municipios de menos de 5.000 habitantes que todavía no estaban incorporados a la red *Averroes*; es decir, pretendía llevar las TIC a los entornos más desfavorecidos de Andalucía.

El *Plan Zahara XXI* (1986), pretendía diferentes objetivos: desde extender el uso y conocimiento de las TIC para enriquecer la consecución de los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje pasando por generar nuevos entornos de aprendizaje autónomos hasta articular programas de investigación, experimentación e innovación educativa y formación del profesorado. Este Plan comienza a desarrollarse a partir de 1986, cuando desde el *Plan Alhambra* se realizan diferentes convocatorias para la selección de centros de nivel no universitario que deseen incorporar las TIC. A su vez, ofrecía asistencia a su profesorado por parte de los departamentos de informática que dentro de los

Centros de Profesores desarrollaban sus actividades en el ámbito comarcal y dotaban a los centros de equipos informáticos mínimos que garantizaran el desarrollo de la experiencia.

Por otro lado, cabe destacar la apuesta por instaurar un sistema de distribución de software destinada a dar cumplimiento al Decreto 72/2003, de 8 Marzo, por el que se establecen las medidas de impulso a la Sociedad de Conocimiento de Andalucía en el que la Junta de Andalucía optaba por el software libre, como instrumento para el impulso de la Sociedad del Conocimiento. Nos referimos al sistema creado en 2003 *Guadalinex* (Figura 2.3).

Guadalinex es el sistema operativo que se usa en la red de centros educativos públicos no universitarios de Andalucía desde el año 2003. *Guadalinex Edu* es Software Libre y está basada en *Guadalinex* y *Ubuntu*. El sistema a evolucionando con el paso del tiempo hasta el *Guadalinex Edu 20.04*.

Con la implantación de la *Ley Orgánica de Educación* de 2006 (LOE) se incorporan por vez primera las Competencias Básicas. Dentro de ellas, la competencia digital y el tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar, comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo el uso de las TIC como elemento esencial para este proceso. Así se aprobó el *Programa Escuela 2.0* (2009-2013) con la finalidad de integrar las TIC en los centros educativos para mejorar la calidad de la educación y adaptarla a las exigencias del siglo XXI. Tuvo una vigencia de cuatro años y se trató de un programa cofinanciado por el Ministerio de Educación y las Comunidades Autónomas. Su objetivo principal consistía en llevar a cabo una modernización de las aulas en los centros educativos. En este sentido Boza, Toscano y Méndez (2009) analizan el impacto de los proyectos TIC andaluces en la organización y los procesos de enseñanza-aprendizaje desde un enfoque investigador de carácter mixto (encuesta y grupos de discusión). Estos autores concluyen entre sus afirmaciones: “La presencia de las TIC en los centros ha generado un aumento notable progresivo y continuado de

su uso en las aulas y las TIC se utilizan fundamentalmente para buscar información y reforzar los aprendizajes. (pp. 285-286).



Figura 2.3. Diseño del sistema operativo Guadalinex Edu 2013.

La *Red de Centros de integración de las TIC en Andalucía (2012)* fue un proyecto que supuso una serie de medidas para la utilización de nuevos soportes de contenidos, recursos y herramientas TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Área et al. (2014)* consideran:

El paso al programa Escuela 2.0, supuso al mismo tiempo la universalización de las TIC en los centros andaluces y el abandono en la práctica de los «Centros TIC». Un programa que se había planteado la incorporación paulatina, a escuelas e institutos, de las TIC con al menos la asunción formal de proyectos educativos, y que fue sustituido por el reparto masivo de portátiles y, en opinión del profesorado, sin que se añadiera política alguna de carácter pedagógico (p. 15).

El *Plan General de Actividades (2013-2014)* ofrecía un estudio sobre la detección de buenas prácticas educativas en el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Agencia Andaluza de Evaluación Educativa Consejería de Educación, Cultura y Deporte (2014) tiene como finalidad detectar qué centros están utilizando las TIC con mayor éxito, en cuáles se han incluido estas herramientas de manera fluida dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y, una vez conocidas estas buenas prácticas, difundirlas a la comunidad educativa. De su estudio se extraen una serie de conclusiones que van desde la producción autónoma del estudiante pasando por la web actualizada del centro educativo hasta la comunicación fluida con las familias a través de herramientas TIC para terminar con las tareas y actividades en formato digital que ayudan a atender la diversidad (p.17).

Más recientemente y teniendo en cuenta el Marco Europeo para Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes, la Consejería de Educación de Andalucía puso en marcha para el curso 2018-2019 el proyecto denominado *Programa de Digitalización de Centros (PRODIG)* con el objetivo principal de impulsar y apoyar la transformación de los centros docentes en organizaciones educativas digitalmente competentes. La Consejería de Educación de la Junta de Andalucía (2018) recoge entre las características del proyecto: “Realizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno tecnológico y convertirlos en un espacio de encuentro para docentes y alumnado, facilitando el acceso directo a los contenidos digitales e introduciendo cambios metodológicos y organizativos” (2018, s. p). Por otra parte, Méndez Garrido y Delgado García (2016):

Desde mediados de los años ochenta numerosas iniciativas (Plan Alhambra, 1985; Plan Zahara XXI, 1986; Plan And@red,1996; Programa Redaula,2001; Proyectos Centros TIC,2003; Programa Aulas TIC 2.0, 2009) que han consolidado la presencia de las TIC en los centros educativos andaluces (Primaria y Secundaria), dibujando a su vez una importante red telemática, interconectada a distintos ámbitos del

panorama socioeducativo, de las buenas prácticas que se generan en los diferentes escenarios educativos (p. 139).

Domínguez (2019) expone que la incorporación de las TIC en los centros educativos andaluces en las últimas décadas ha pasado por diferentes etapas (Figura 2.4.):

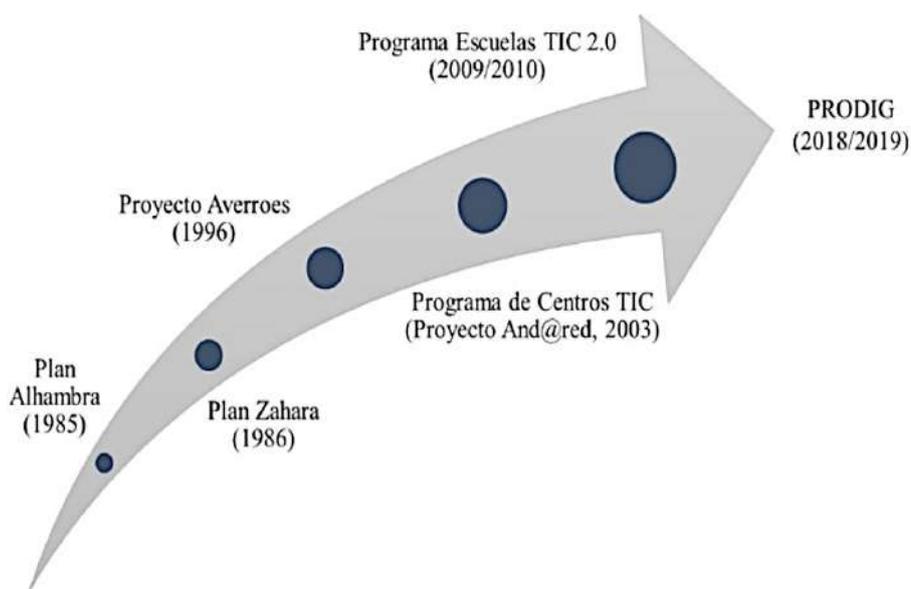


Figura 2.4. Evolución de la incorporación de las TIC en los centros educativos andaluces (Domínguez, 2019, p. 54).

El *Programa de Digitalización de Centros* (PRODIG) ha sido sustituido por la *Transformación Digital Educativa* (TDE) en este curso 2020/2021 que tiene la consideración de año cero. Las Instrucción de 31 de julio, de la Dirección General de Formación del profesorado e innovación educativa, sobre Medidas de transformación digital educativa en los centros docentes públicos para el curso 2020/21 son las que recogen las características de este nuevo programa. El concepto de transformación digital educativa hace referencia a un conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización de los procesos, los procedimientos, los hábitos y comportamientos de las organizaciones educativas y de las personas que, haciendo uso de las tecnologías digitales,

mejoren su capacidad de hacer frente a los retos de la sociedad actual. Su objetivo se orienta a la mejora en los tres ámbitos de actuación de la Transformación Digital Educativa: organización y gestión del centro, procesos de enseñanza-aprendizaje e información y comunicación. Como punto novedoso recoge la entrega en préstamo al alumnado en riesgo de exclusión digital y al profesorado que lo necesite y garantiza la conectividad que posibilite la continuidad del proceso educativo online e incluso que el propio alumnado aporte su propio equipamiento debido a las circunstancias tan excepcionales provocados por la Covid 19. Los diferentes programas llevados a cabo por la administración andaluza responden a un conjunto de medidas para la implementación universal de las TIC en los centros educativos. En todos se llevan a cabo una serie de dotaciones de medios informáticos, telemáticos, formativos y de infraestructuras. Con ello se demuestra una preocupación constante por la incorporación de las TIC a nivel autonómico. Y este interés lo podemos comprobar por las distintas respuestas que se ofrecen. Desde la mejora de las infraestructuras pasando por el desarrollo de software específico educativo. Hasta la creación de plataformas de enseñanza virtuales o planes formativos para el profesorado o la adquisición de materiales interactivos como libros digitales.

Desde nuestra experiencia podemos constatar el incremento en los medios materiales y el esfuerzo por desarrollar una enseñanza digital en la que las TIC tengan cada vez más cabida en la enseñanza. A su vez, el aprovechamiento de los medios materiales de los que se dispone en los centros escolares justifica la adecuación de nuestra propuesta de investigación. Igualmente se debe insistir en la formación de calidad del profesorado receptor y gestor de estas tecnologías así del alumnado que usa esas tecnologías.

2.2.3. Tesis doctorales consultadas en esta investigación

A lo largo de este apartado se enumeran y resumen las Tesis doctorales fundamentales que han sido consultadas durante el desarrollo de esta investigación. Su consulta, estudio y presentación contribuye a establecer el estado de la cuestión del tema abordado al conocer sus conclusiones y las líneas de investigación abiertas. Su selección responde a que se trata de trabajos que combinan el diseño e implementación de la EPVA con el uso y puesta en práctica de las TIC. A su vez, se ha optado por incluir solamente trabajos dentro del ámbito nacional para delimitar el estudio del campo que nos ocupa. Seguidamente, el presente estudio continúa la línea de investigación que, en los últimos años, se está abordando desde la educación artística aplicada a la docencia. Por último apuntar que el orden de relación responde a un criterio meramente de antigüedad.

- Acaso, M. (1998). *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística* (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

Esta investigación se centra en como la inclusión de las Tecnologías de la Educación se lleva a cabo en el ámbito de la educación formal exceptuando a la educación artística. Por ello, la autora se centra en tres objetivos. El primero responde a la revisión de la literatura existente sobre las relaciones de las Nuevas Tecnologías y la Educación Artística a nivel nacional e internacional así como de los materiales concretos de los que dispone el docente para su incorporación en el aula. El segundo trata sobre la realización de un programa interactivo multimedia de características válidas ante las conclusiones obtenidas del objetivo anterior. Y el tercer y último en el estudio experimental de dicho material en contraste con los medios utilizados tradicionalmente en estos casos, es decir, los libros de texto.

Los resultados del estudio experimental confirmaron la hipótesis original del estudio según la cual los métodos interactivos-multimedia son más eficaces que los libros de texto para el aprendizaje teórico de conceptos artísticos.

- Morales, J. (2001). *La Evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO*. (Tesis doctoral). Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Pedagogía aplicada.

Este trabajo define la Educación Artística y analiza tanto su evaluación, exponiendo estrategias alternativas y señalando las ideas principales, como la normativa LOGSE centrándose en la comunidad autónoma de Cataluña y en la etapa de ESO. A su vez repasa las diferentes teorías en la Educación Artística para posteriormente centrarse en la experiencia estética. Expone una visión de la Educación Artística relacionándola con el proceso creador y la creatividad. Repasa diferentes teorías cognitivas y trata las inteligencias múltiples. Estudia el modelo pedagógico del arte como lenguaje y su incidencia en la Educación Artística. Respecto a la materia se centra en la percepción (apreciación), la semiótica (lenguaje) y la expresión en lo que respecta a los objetivos generales, los objetivos terminales; y los contenidos de la normativa de ese momento. Por último, desarrolla unas propuestas de secuenciación de contenidos y plantea la utilización de las Nuevas Tecnologías en el área de Educación Visual y Plástica.

- Domínguez, C. (2004). *Proyecto de aplicaciones del ordenador a la educación visual*. (Tesis doctoral) Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

Esta Tesis inicia el empleo de programas infográficos y técnicas multimedia para el desarrollo de la capacidad perceptiva del alumnado desde tres aspectos: espacial, compositiva y por medio de color. Para ello emplea un método comparativo adaptado a la enseñanza del área plástica y visual comparando el empleo de materiales tradicionales como libros de texto con medios

audiovisuales. Todo ello logra capacitar al estudiante en la percepción de los aspectos mencionados con anterioridad.

- Lara, M. Á. (2005). *Utilización del ordenador para el desarrollo de la visualización espacial* (Tesis Doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

La investigación estudia las posibilidades del ordenador como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la materia de Educación Plástica y Visual. Teniendo en cuenta al alumnado con dificultades de aprendizaje la autora diseña y aplica un programa didáctico de ordenador. En consecuencia, su aplicación en el aula facilita el desarrollo de capacidades intelectuales como la visualización espacial y el razonamiento abstracto claves para entender los distintos sistemas de representación del Dibujo Técnico. Cabe añadir entre otras ventajas que sirve para la adquisición de contenidos ya que se convierte en una herramienta de ayuda en el proceso de aprendizaje facilitando el paso del pensamiento concreto (relacionado con el espacio real) al abstracto (conceptos fundamentales de los sistemas de representación).

- Saura, M. Á. (2006). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual aplicación para la enseñanza artística* (Tesis Doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen).

El trabajo se centra en la Comunidad de Madrid dentro de la materia de Educación Plástica y Visual aunque analiza el contexto escolar en la enseñanza obligatoria a nivel nacional. Dentro de ese estudio se opta por una metodología cuantitativa aplicada en forma de encuestas a un grupo tanto de alumnado como de docentes. A su vez emplea una metodología cualitativa por medio de entrevistas a expertos. Se estudian las herramientas, programas y plataformas

educativas que traen consigo las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y sus posibilidades para el uso en el aula y en consecuencia se propone un modelo para la gestión de los contenidos didácticos y artísticos mediante la Web creándose una *Biblioteca Virtual de Enseñanza Artística*. Dicha Web posibilita la consulta a mil doscientos enlaces relacionados con la materia. Su dirección es www.artenlaces.com. En consecuencia se establece que es una herramienta didáctica que facilita la formación continua del profesorado, el trabajo colaborativo en Red, la creación de nuevos materiales curriculares y la transferencia de contenidos a través de Internet para la enseñanza artística.

- Acuña, U. (2007). *Costureiro. Un fenómeno expresivo posmoderno: la metáfora multimedia como experiencia estética en educación infantil*. (Tesis Doctoral). Granada: Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.

La autora lleva su investigación a la etapa de educación infantil y contextualiza cada acción educativa donde la metáfora multimedia enriquece los esquemas de conocimiento artístico. Se pregunta por la manera de enriquecer los procesos de creación de un niño/a mediante el hecho de interactuar con materiales multimedia a través de metáforas. En suma, pretende acercar el papel de las metáforas multimedia como manifestaciones expresivas que intervienen transversalmente en distintos procesos de aprendizaje artísticos.

- Toro, P. (2011). *Los recursos de internet como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la Educación Plástica y Visual* (Tesis Doctoral). Madrid: Facultad de Bellas Artes, UCM. Departamento de Didáctica y Expresión Plástica.

Este trabajo recoge los resultados desde 2001 hasta el 2011 referidos a la materia de Educación Plástica y Visual en la Comunidad de Madrid. A su vez realiza una presentación de las teorías más relevante del campo de la Psicología educativa y añade un análisis de la evolución del sistema educativo español. Por otro lado trata la evolución de Internet desde sus orígenes hasta llegar a la

Web 3.0 y los recursos educativos que ofrece ese medio como estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro de la materia. Selecciona el Blog como recurso principal creando una *Biblioteca Virtual de recursos para Dibujo* denominado *Espiral Cromática*. Dicho espacio virtual se convierte en un material de apoyo para estudiantes, profesorado y personas interesadas en la materia con más de 600 recursos explicados y clasificados por temas. Su investigación se centra en las clases de 3º de Educación Secundaria Obligatoria, comparando el trabajo con el libro tradicional y con el Blog. Finalmente se realiza una comparativa de los resultados.

- Abad, R. (2012). *La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes*. (Tesis Doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Didáctica y Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes.

El objetivo principal de esta investigación es analizar las posibilidades del weblog y otras herramientas interactivas de la Web 2.0 como plataformas de mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de educación artística. El trabajo hace un recorrido desde el nacimiento de Internet y su evolución, extrayendo aquellos recursos relacionados con la educación destacando sus ventajas así como sus desventajas a nivel escolar.

Se crea un Blog de aula en el que se concentran los casos de estudio generándose una “biblioteca de recursos” por parte de los estudiantes gracias a la utilización de una metodología activa centrada en el estudiante como eje del proceso de enseñanza aprendizaje.

- Arias, M. (2013). *Educación artística y nuevas tecnologías vinculadas a una educación para el desarrollo en América Latina. Proyecto Illustratis 2.0*. (Tesis Doctoral inédita). Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica.

El trabajo se lleva a cabo en la región amazónica de Ecuador mediante dos experiencias educativas. En la primera de ellas se enseña a los niños de la Escuela Educación Artística y a los estudiantes universitarios de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe, alfabetización digital. En la segunda se inicia a los alumnos de 5º de Bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Amauta Ñanpi, en Puyo, a utilizar el Blog <<http://amautapuyo.blogspot.com.es/>> como herramienta educativa, por medio de sus creaciones artísticas. En consecuencia se reflexiona sobre la necesidad de una educación que capacite de manera integral y cómo, cruzando indicadores de las Metas Educativas para 2021, de la Organización de los Estados Iberoamericanos (ampliar horas lectivas en Educación Artística y potenciar el uso de Nuevas Tecnologías) y uno de los Objetivos de Desarrollo del Milenio del PNUD para 2015, se puede atender la mejora educativa en países donde existe una fuerte brecha digital.

- Rico, A. (2016). *Evaluación del uso de apps que abordan los procesos creativos en la educación artística formal* (Tesis Doctoral). Valladolid: Universidad de Valladolid. Departamento de Pedagogía.

Esta investigación tiene como objeto de estudio las posibilidades de Apps como recursos en procesos de enseñanza-aprendizaje, referentes a disciplinas artísticas en la etapa de ESO. Para llevarlo a cabo se realizó el análisis de Apps para dispositivos móviles para comprobar si favorecían el aprendizaje de contenidos de las asignaturas relacionadas con disciplinas artísticas, y fomentaban los procesos creativos. Dichas Apps seleccionadas están condicionadas al perfil de los estudiantes que cursan en enseñanza pública. A su vez, se diseñó una herramienta de evaluación basada en criterios y estándares para analizar Apps. Y también se profundizó en el desarrollo y fomento de la creatividad a través de las Apps seleccionadas. Por otra parte, en cuanto a la metodología de investigación, se fundamentó en la evaluación compresiva. Por último se seleccionaron una serie de Apps de utilidad didáctica

para desarrollar en la ESO procesos creativos, metodologías activas y aprendizaje cooperativo.

- Barría, C. P. (2017). *La incorporación de las TIC en los centros educativos y sus efectos en los procesos de aprendizaje y enseñanza* (Tesis Doctoral). Granada: Universidad de Granada.

Esta tesis quiere dejar claro las posibilidades que se presentan en los contextos educativos TIC de Granada capital, y contempla el desarrollo por parte del alumnado de habilidades y competencias relacionadas con el aprendizaje autorregulado, más allá de las políticas educativas actuales, tanto españolas como europeas, más preocupadas de la adquisición de capacidades y habilidades. A su vez, contempla como objetivo general el describir el proceso de enseñanza regulada por el profesor, el proceso de aprendizaje autorregulado por el alumnado y la interactividad de ambos procesos en contextos educativos en los que se utilizan las TIC como recursos pedagógicos.

- Reina, F.M. (2017). *El profesor de educación plástica y visual y los imaginarios: nuevos retos en educación artística* (Tesis Doctoral). Sevilla: Universidad de Sevilla.

Este trabajo utiliza como método el estudio de casos para comprender e interpretar los pensamientos, las creencias, las actitudes, las acciones, etc. de tres profesores de la especialidad de Dibujo en la Educación Secundaria Obligatoria. Para realizar dicho estudio se opta por la teoría sobre los imaginarios sociales de Cornelius Castoriadis para poder indagar en las formas simbólicas adquiridas y manifiestas sobre la Educación Artística en el contexto de los institutos de enseñanza pública, y también sobre los diálogos generados en la interrelación de los docentes participantes. El estudio aporta información relevante al conocimiento sobre la forma de pensar, sentir e intervenir en la práctica de la Educación Artística de varios docentes de la materia

desprendiéndose de ello la problemática actual y los retos y desafíos que los educadores de esta especialidad tendrán que afrontar en el futuro más próximo.

- Domínguez, R. (2019). *Diseño y validación de herramientas para la evaluación del uso de las TIC en centros de educación secundaria andaluces*. (Tesis Doctoral). Málaga: Universidad de Málaga.

La investigación se centra por un lado en el diseño de herramientas para la evaluación del uso de las TIC en centros andaluces de educación secundaria y por otro, la validación de esas herramientas atendiendo tanto a la figura del estudiante como por la del profesorado. Para ese fin la autora diseño varios cuestionarios. El primero se realiza acerca de 1300 estudiantes. En dicho cuestionario se confirmó la existencia de seis factores. El segundo a 110 profesores en el que se recogieron cuatro factores (Extracción Mínimos Cuadrados No Ponderados, rotación Promax). Por otro lado, para establecer la confiabilidad de los instrumentos se estableció mediante Alpha de Cronbach. El estudio arroja dos herramientas con fiabilidad y validez satisfactoria y con los requisitos metodológicos necesarios para evaluar el uso de las TIC en las aulas de secundaria andaluzas, aportando información entre otros referidos a las competencias digitales de los docentes y los recursos TIC utilizados en las aulas.

Todos los trabajos recogidos aquí fundamentan nuestra línea de investigación ya que se centran en el uso de diferentes herramientas tecnológicas aplicadas a contextos educativos de índole artística.

2.3. Herramientas y recursos TIC para la Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Gracias al desarrollo y socialización de las TIC y de la web a la cabeza, la EPVA cuenta con nuevas posibilidades que facilitan la labor docente y complementan la formación del alumnado. Los recursos que ofrece la Web y las herramientas digitales desarrolladas en ella son valiosísimas y posibilitan enseñar de una

manera diferente y motivadora. Dentro de esas herramientas y recursos TIC se encuentran las enciclopedias virtuales, las aplicaciones en línea, las páginas web especializadas y los museos virtuales, entre otros. Todos ellos serán tratados en el apartado³⁰ correspondiente. Han sido seleccionados por su calidad intrínseca al estar realizados por docentes con una amplia experiencia en el campo de la enseñanza de las artes plásticas, además de ser recursos gratuitos, fáciles de utilizar tanto por el profesorado como por el alumnado, con una navegación sencilla e intuitiva, ser recursos abiertos para toda la comunidad educativa, por poseer un carácter formativo, didáctico y divulgativo, y por tener un alto grado de interactividad, lo cual motiva y llama la atención del estudiante. Por otro lado, debemos matizar en palabras de Becerril-Isidro *et al.* (2012) que la World Wide Web o “WWW”:

Se refiere a todos aquellos elementos, programas o aplicaciones que utilizan a internet para los procesos de comunicación; es posible ilustrar esto como una autopista, internet es el equivalente de la carretera como tal y la web son los vehículos que transitan sobre ella, los vehículos a su vez son de diferentes tipos y tamaños, en este caso las diferentes aplicaciones que las personas o usuarios utilizan (p. 23).

Una vez aclarado lo anterior, cabe mencionar que el propósito principal de este apartado es mostrar y estudiar algunas de las herramientas y recursos digitales (Figura 2.5), de entre los muchos que ofrece la web, que permiten dar un cambio de perspectiva en la docencia de la EPVA y logran que el alumnado aprenda de una forma diferente, autónoma e interactiva.

De esta manera para Gutiérrez y García (2016): “Una metodología docente online dinamizadora y cooperativa, basada en el principio 'Aprender' haciendo prevendrá la desmotivación, especialmente si se ve reforzada por un alto grado

³⁰ Dentro de los puntos 2.3. Herramientas y recursos TIC para la Educación Plástica, Visual y Audiovisual y el 2.3.3. Selección de recursos y materiales utilizados.

de aplicabilidad laboral posterior de los contenidos impartidos” (p. 80). Compartimos su tesis y consideramos que las herramientas de la Web 3.0 que incluimos aquí son unas herramientas idóneas para tal propósito que responden a las demandas de la sociedad y las formativas de nuestros estudiantes, logrando así la actualización docente.



Figura 2.5. Captura de pantalla de algunas herramientas y recursos TIC empleados en las clases de EPVA. De izquierda a derecha y de arriba abajo: Enciclopedia de artes virtuales: *Historia/Arte*; aplicaciones educativas en línea: *Typoeffects* y páginas web especializadas en arte: *Chema Madoz*. Fuente: elaboración propia a partir de imágenes de Internet (2020).

2.3.1. Usos específicos de la Web 3.0

El año de nacimiento de la Web se considera 1990, gracias a Tim Berners-Lee que instaló en primer sitio web en CERN (2020), y desde entonces han pasado 20 años, siendo su desarrollo en este tiempo cada vez más acelerado. No debemos pasar por alto que en sus comienzos, la Web no se pensó como herramienta educativa. Su fin era bien distinto, de tipo divulgativo (Figura 2.6.). En este sentido, según De la Fuente (2005):

El objetivo de la Web 1.0 era principalmente divulgativo [...] Los problemas que planteaba la Web 1.0 se basaban fundamentalmente en la

tecnología. En primer lugar, las primeras webs nacieron con diseños muy pobres, debido a lo poco que estaba refinada aún la tecnología, y con contenidos que quedaban obsoletos muy rápidamente, al ser la actualización de la información un proceso muy complejo y sólo realizable por los administradores web (pp. 149-150).



Figura 2.6. Hazhistoria.net. Infografía sobre la Web 1.0. Extraído de <https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>. Fuente: Hazhistoria.net

Posteriormente, con la Web 2.0, se permitió crear contenidos en todas las áreas del conocimiento aplicables al campo educativo y formativo. Se conoce como Web social o Web participativa a la Web 2.0 puesto que los usuarios son copartícipes en la generación y publicación de los contenidos³¹. Así, con ella

³¹ Los “contenidos generados por el usuario” (CGU) traducción de *User Generated Contents*, se refiere a aquella información producida por cualquier usuario de Internet en espacios virtuales de alta visibilidad sin requerir conocimientos tecnológicos avanzados.

surgieron diferentes herramientas que facilitaron la labor colaborativa y creadora como *Wikipedia*, redes sociales, blogs, etc. que admiten la interacción entre el docente y los estudiantes y que modifican el modelo clásico de enseñanza. Respecto al origen del término Web 2.0 proviene de un artículo de Tim O’Reilly, publicado el 30 de septiembre de 2005, titulado *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*³². Para O’Reilly (2007): “La Web 2.0 permite usar los servicios de la Red sin la obligatoriedad de instalar ningún software” (s. p.). Villoria (2010) teniendo en cuenta las afirmaciones de O’Reilly (2007) considera que son siete los principios constitutivos de la Web 2.0:

1. Internet como plataforma de trabajo. [...]
2. Fortalecimiento de la inteligencia colectiva. [...]
3. Gestión de bases de datos como competencia básica. [...]
4. Fin del ciclo de las actualizaciones de versiones de software. [...]
5. Los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad. [...]
6. Software no limitado a un solo dispositivo. [...]
7. Las experiencias enriquecedoras de los usuarios. [...] (p.13).

Por su parte, Ribes (2007) define la Web 2.0 como: “Conjunto de todas aquellas utilidades y servicios de internet que se sustentan en una base de datos, el cual puede ser modificado por los usuarios del servicio” (p. 40). Otros autores como Grodecka, Pata y Våljataga (2008) indican: “Esta innovación tecnológica posee el potencial de cambiar la forma de aprender” (p. 10). De igual manera, Johnson

³² *Qué es Web 2.0. Patrones de diseño y modelos de negocio para la siguiente generación de software.* Disponible en la dirección: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

(citado por Rodríguez y Níkleva, 2015), propone para el aprendizaje 2.0 las siguientes tipologías:

1. *Learning by doing* (aprender haciendo, por ejemplo, mediante las herramientas que permiten la lectura y la escritura simultáneas en la web);
2. *Learning by interacting* (aprender interactuando, por ejemplo, en las plataformas que le facilitan al alumnado distintas herramientas de comunicación para intercambiar opiniones);
3. *Learning by searching* (aprender buscando).
4. El cuarto tipo de aprendizaje, añadido por Lundvall (2002, p.106), es el que denomina *learning by sharing* (aprender compartiendo: información, conocimientos o experiencias) (p. 106).

En palabras de Traverso *et al.* (2013) la Web 2.0 (Figura 2.7.) presenta la taxonomía para clasificar sus aplicaciones:

- a) Redes sociales: Describe todas aquellas herramientas diseñadas para la creación de espacios que promuevan o faciliten la conformación [...]
- b) Contenidos: hace referencia a aquellas herramientas que favorecen la escritura en línea, así como su distribución e intercambio, y también [...]
- c) Organización social e inteligente de la información: herramientas y recursos para etiquetar, syndicar e indexar, que faciliten el orden y almacenamiento [...]
- d) Aplicaciones y servicios (mashups): dentro de esta clasificación se incluye un sinnúmero de herramientas, software, plataformas en línea [...]. (p.4)



Figura 2.7. Hazhistoria.net. Infografía sobre la Web 2.0. Extraído de <https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>. Fuente: Hazhistoria.net

En la actualidad, se establece tres etapas en la evolución de la web. Retomando las afirmaciones de Becerril *et al* (2012):

La Web 1.0 es el uso de páginas web estáticas que no permiten, en su generalidad, la participación de los usuarios en su elaboración, debido a esto son en su mayoría elaboradas por especialistas y sólo se publica lo que estas personas consideran importante o digno de ser colocado. La Web 2.0 se caracteriza por la colaboración, los usuarios son capaces de publicar, opinar y realizar un gran número de actividades y se considera que el mundo se encuentra en esta etapa y se espera que evolucione a la Web 3.0 conocida como la web semántica, la cual tendrá la posibilidad de realizar análisis basado en el significado de las palabras, lo que mejorará la búsqueda (pp. 23-24).

Dejando de lado la Web 1.0 y la Web 2.0, presentamos la Web 3.0 (Figura 2.8).



Figura 2.8. Hazhistoria.net. Infografía sobre la Web 3.0. Extraído de <https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>. Fuente: Hazhistoria.net

Beiro de la Fuente (2014), refiriéndose a la Web 3.0, enuncia:

La 3ª Generación de la Web, que es la que dará paso a la Web Semántica, es el modelo que se está imponiendo poco a poco, que va haciendo uso de las capacidades adquiridas en la generación anterior y que permite que la experiencia del usuario con la Web mejore espectacularmente. Se basa en aplicaciones web que se conectan a otras aplicaciones web, a fin de enriquecer la experiencia de las personas. La Web Semántica dará herramientas a las máquinas para interpretar la información (p. 150-151).

Llegados a este punto, todo lo anterior queda reflejado en las afirmaciones de Lamata (Tabla 2.13) que resume las principales diferencias en la evolución de la Web.

Tabla 2.13.

Diferencias entre la Web 1.0, 2.0 y 3.0.

Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
<p>Interacción mínima reducida a formularios de contacto, inscripción de boletines, etc. los visitantes no tenían posibilidad de dar su opinión, hacer preguntas, existía mayor control sobre las imágenes, los comentarios, etc. Discurso lineal (emisor receptor).</p>	<p>Hay protagonismo de los usuarios en foros, blog, en redes sociales, páginas de fotos y videos. Un software de escritorio transformado en una aplicación web. Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo.</p>	<p>Aplicación web con mucho AJAX³³. Podrán ser ejecutadas en cualquier dispositivo (PC, teléfonos móviles, etc.) Serán muy rápidas y muy personalizables.</p>

Fuente: Lamata, 2016 (s. p.).

También Castells (2003) considera: “Frente a la semántica implícita, el crecimiento caótico de recursos, y la ausencia de una organización clara de la web actual, la web semántica aboga por clasificar, dotar de estructura y anotar los recursos con semántica explícita procesable por máquinas (p. 198)”.

³³ Según James (2015, traducido por Mariano Amartino) AJAX, en resumen, es el acrónimo para Asynchronous JavaScript + XML y el concepto es: Cargar y renderizar una página, luego mantenerse en esa página mientras scripts y rutinas van al servidor buscando, en background, los datos que son usados para actualizar la página solo re-renderizando la página y mostrando u ocultando porciones de la misma.

Por su parte Santiago y Navaridas (2012) recopilan las características de la Web 3.0 y las resumen en cinco grupos que van desde la compatibilidad hasta la interoperabilidad pasando por la web 3D hasta llegar al control de información y por último la web semántica.

Cabe añadir a Barraguán, Mimbrero y Pacheco (2013) los cuales establecen una evolución de la Web atendiendo al software y al hardware (Tabla 2.14).

Tabla 2.14.

Evolución de la web. Estados y evolución de la web según software y según hardware.

Evolución de la web			
Según Software	Web estática 2.1	Web dinámica 2.0	Web semántica 3.0
Según Hardware	Web fija	Web portable	Web permanente

Fuente: Sánchez, Mallado y González- Piñal (2013).

Por último y en un futuro muy próximo la Web 4.0 será la que impere como indica Escaño González (Figura 2.9) partiendo de la gráfica trazada por Radar Networks y Nova Spivack: “El ascenso evolutivo de la web no culmina en la consecución e inclusión del carácter semántico. Éste es un paso de trámite para llegar, en la década de 2020 a los agentes personales inteligentes” (2010, p. 142).

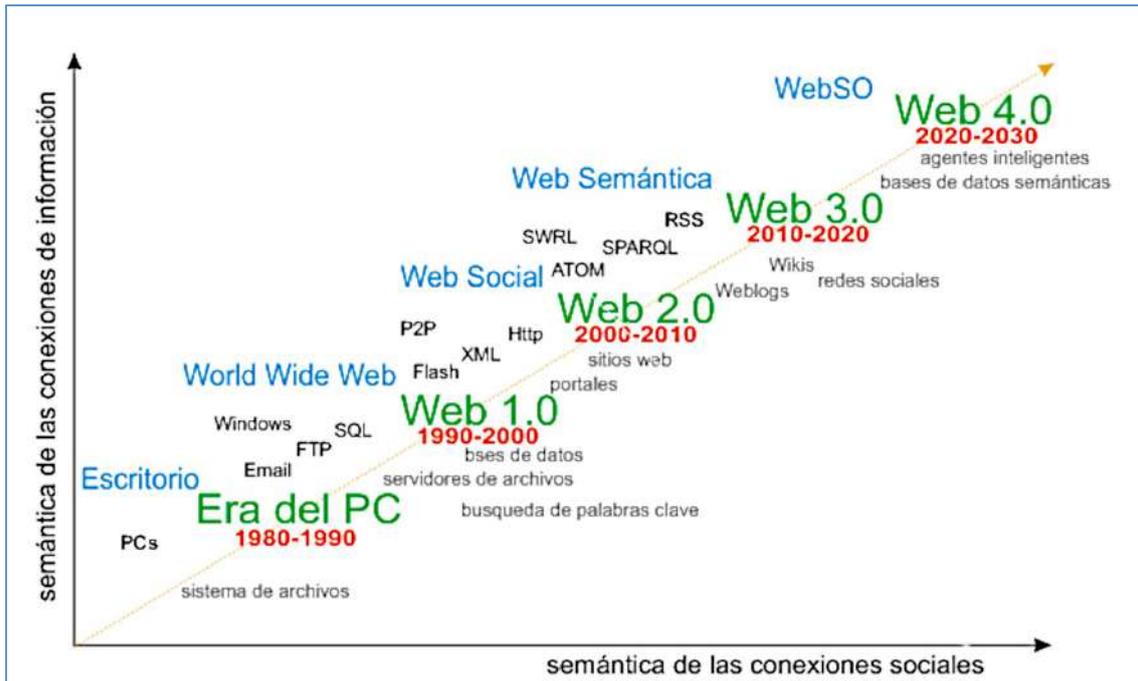


Figura 2.9. Gráfica de la *Web Semántica* sobre conexiones de la información y sociales. Fuente: Escaño (2010, p. 142). Traducido por el autor de Radarnetworks.com

Debemos adaptarlos como un recurso más a nuestro alcance y saber seleccionar los más acordes con nuestros objetivos formativos y con las capacidades del alumnado. No significa que se vayan a utilizar esos recursos en exclusiva en detrimento de los clásicos, pero sí pueden ser una opción muy válida a los medios tradicionales de enseñanza y aprendizaje debido a las características que presentan. Así para Cobo y Pardo (2007): “Resulta fundamental conocer y aprovechar la batería de nuevos dispositivos digitales que abren inexploradas potencialidades a la educación y la investigación” (p. 101).

Retomando a Sánchez, Mallado y González- Piñal (2013): “Las características del aprendizaje según la evolución de los estados de la Web y su vinculación a los modelos de aprendizaje quedan diferenciados según la tipología Web”. (p. 11) (Tabla 2.15).

Tabla 2.15.

Evolución de los estados de la web y modelos de aprendizaje.

	Comunicación	Tipo de aprendizaje	Teoría de aprendizaje	Participantes	Herramientas
Web 1.0	Unidireccional	Individual	Conductismo	Alumnado	Web estática
E-learning 1.0					
Web 2.0	Bidireccional	Cooperativo Colaborativo	Constructivismo o Conectivismo	Alumnado Profesor	Blog, Wikis, Foros, ...
E-learning 2.0					
Web 3.0	En Red	Colaborativo	Constructivismo o Conectivismo	Alumnado Profesor Inteligencia artificial	Redes de Blog, Foros inteligentes Entornos virtuales, ...
E-learning 3.0					

Fuente: Sánchez, Mallado y González- Piñal (2013, p. 11).

Por estas razones el uso de los dispositivos digitales y sus programas y aplicaciones virtuales se hacen necesarios en el aula, ya que esta tecnología ha conquistado el mundo actual y la que está en puertas de su popularidad es la inteligencia artificial, que pronto podrá estar al alcance de muchos, por lo que hay que dotar al alumnado de capacidades y competencia que le permitan

desenvolverse en esta realidad y competir en formación en sus futuros campos profesionales.

2.3.2. Criterios de selección y herramienta para la catalogación de los recursos

Al establecer los criterios de evaluación y selección de recursos web que empleamos en nuestro estudio, nuestro objetivo, por un lado, es evaluar los recursos y, por otro, mostrar las ventajas que ofrecen de cara a su uso educativo dentro de nuestra materia de EPVA. Nuestros criterios evaluativos y selectivos responden a la metodología de evaluación de recursos digitales descrito por Codina (2000) y que reúne las siguientes características:

1. **Potencia.** La potencia significa que debía proporcionar un conjunto suficiente de indicadores para poder afrontar las necesidades de escenarios diversos.
2. **Operatividad.** La operatividad significa que el conjunto de indicadores no podía ser arbitrariamente grande y, en todo caso, no podía ser tan grande que lo hiciera inmanejable en la mayor parte de los contextos reales de trabajo de bibliotecas, centros de documentación y otros organismos interesados en actuar como agencias de evaluación.
3. **Capacidad didáctica.** Es decir, evaluar recursos digitales debería incluir el aprendizaje para ver propiedades que, sin una didáctica apropiada, pasan desapercibidas a un ojo no educado.
4. **Articulación.** Una articulación en tres elementos bien diferenciados: conceptos, indicadores y método.
5. **Compatibilidad.** La máxima compatibilidad con las metodologías generales aplicables en sistemas de información (p. 9).

Se selecciona esta metodología de evaluación de recursos digitales y no otra por ser la más adecuada a nuestros objetivos de estudio ya que facilita al profesor/investigador la rápida identificación y selección de los recursos educativos que aporta la Web 3.0 para su uso en el aula aprovechando el blog y las WebQuests. A su vez, para su catalogación, hemos adaptado la propuesta por Marquès (2004) de ficha de catalogación y evaluación multimedia cuyo original presentamos en la Tabla 2.16. El motivo de su elección es que es una de las más empleadas en entornos de innovación educativa con TIC a la vez que completa. Por su parte se convierte en una herramienta adecuada de implementar nuestro trabajo docente a la hora de realizar el filtrado y posterior catalogación y evaluación de la gran cantidad de recursos digitales disponibles. Con ello facilitamos la utilización correcta de recursos y materiales TIC como herramienta de trabajo en clase de EPVA en la ESO.

Tabla 2.16.

Ficha de catalogación y evaluación multimedia.

Título del programa: (+ versión, idiomas) Autores/Productores: (+ e-mail) Colección/Editorial: (+ año, lugar, web)
Temática: (área, materia) Objetivos explicitados en el programa o la documentación: Contenidos que se tratan: (hechos, conceptos, principios, procedimientos, actitudes) Destinatarios: (etapa educativa, edad, conocimientos previos, otras características)
<i>(subrayar uno o más de cada apartado)</i>
TIPOLOGÍA: PROGRAMA DE EJERCITACIÓN - PROGRAMA TUTORIAL - BASE DE DATOS - LIBRO - SIMULADOR / AVENTURA - JUEGO / TALLER CREATIVO - HERRAMIENTA PARA PROCESAR DATOS

ESTRATEGIA DIDÁCTICA: ENSEÑANZA DIRIGIDA - EXPLORACIÓN GUIADA - LIBRE DESCUBRIMIENTO				
FUNCIÓN: EJERCITAR HABILIDADES - INSTRUIR - INFORMAR - MOTIVAR - EXPLORAR - ENTRETENER - EXPERIMENTAR/RESOLVER PROBLEMAS - CREAR/EXPRESARSE - EVALUAR - PROCESAR DATOS				
Breve descripción de las actividades:				
Valores que potencia o presenta:				
<i>(subrayar uno o más de cada apartado)</i>				
DOCUMENTACIÓN: NINGUNA -MANUAL - GUÍA DIDÁCTICA -///- EN PAPEL - EN CD - ON-LINE -				
SERVICIO DE TELEFORMACIÓN: NINGUNO - SÓLO CONSULTAS - TIPO CURSO -///- POR INTERNET				
REQUISITOS TÉCNICOS: IMPRESORA - SONIDO - CD - DVD - INTERNET -///- PC - MAC				
Otros (hardware y software):				
ASPECTOS FUNCIONALES. UTILIDAD				<i>marcar con una X</i>
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Eficacia (puede facilitar el logro de sus objetivos)				
Facilidad de uso e instalación (entorno amable)				
Versatilidad (modificable, niveles, ajustes, informes)				
Documentación (si tiene)				
Servicio de teleformación (si tiene)				
ASPECTOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA

Entorno audiovisual (presentación, pantallas)				
Elementos multimedia (calidad, cantidad)				
Contenidos (calidad, profundidad, organización)				
Navegación (fiabilidad, eficacia, velocidad...)				
Interacción (tipo de diálogo, análisis respuestas)				
Originalidad y uso de tecnología avanzada				
ASPECTOS PEDAGÓGICOS				
	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA
Capacidad de motivación (atractivo, interés)				
Adecuación al usuario (contenidos, actividades)				
Recursos para buscar y procesar datos				
Recursos didácticos (actividades, organizadores)				
Tutorización y evaluación (preguntas,				

refuerzos)				
Enfoque aplicativo/ creativo de las actividades				
Autoaprendizaje fomenta iniciativa, toma				
ESFUERZO COGNITIVO QUE EXIGEN SUS ACTIVIDADES:				
<i>marcar uno o más</i>				
<input type="checkbox"/> CONTROL PSICOMOTRIZ	<input type="checkbox"/> RAZONAMIENTO (deductivo, inductivo, crítico)			
<input type="checkbox"/> MEMORIZACIÓN / EVOCACIÓN	<input type="checkbox"/> PENSAMIENTO DIVERGENTE / IMAGINACIÓN			
<input type="checkbox"/> COMPRENSIÓN / INTERPRETACIÓN	<input type="checkbox"/> PLANIFICAR / ORGANIZAR / EVALUAR			
<input type="checkbox"/> COMPARACIÓN/RELACIÓN	<input type="checkbox"/> HACER HIPÓTESIS / RESOLVER PROBLEMAS			
<input type="checkbox"/> ANÁLISIS / SÍNTESIS	<input type="checkbox"/> EXPLORACIÓN / EXPERIMENTACIÓN			
<input type="checkbox"/> CÁLCULO / PROCESO DE DATOS	<input type="checkbox"/> EXPRESIÓN (verbal, escrita, gráfica) / CREAR			
<input type="checkbox"/> BUSCAR / VALORAR INFORMACIÓN	<input type="checkbox"/> REFLEXIÓN METACOGNITIVA			
OBSERVACIONES				
Eficiencia, ventajas que comporta respecto de otros medios.				
Problemas e inconvenientes.				
A destacar:				
VALORACIÓN GLOBAL	EXCELENTE	ALTA	CORRECTA	BAJA

Fuente: Pere R. Marquès Graells (2004).

Las herramientas descritas de selección y catalogación de recursos logran hacer más asequible la labor de optar por unos recursos y materiales respecto a otros dentro de las casi infinitas opciones que ofrece Internet. Además recogen desde

aspectos funcionales y técnicos hasta pedagógicos pasando por datos básicos como la autoría o la ubicación del recurso. Con ello queda en todo momento registrado la utilidad y viabilidad del empleo de unos materiales en función de otros atendiendo a su potencialidad, operatividad, capacidad didáctica, articulación y compatibilidad.

2.3.3. Selección de recursos y materiales utilizados

Dentro de la amplia gama de recursos y materiales que nos ofrece la Web 3.0 descritos anteriormente, hemos considerado incluir en nuestro trabajo enciclopedias de arte virtuales, aplicaciones educativas en línea, páginas web especializadas en arte y museos virtuales de arte. La decisión anterior responde a una cuestión de utilidad de cara a la docencia de EPVA. Estos recursos ofrecen información veraz, gratuidad, interactividad y se adaptan al nivel del alumnado en ESO. Nosotros consideramos básicas esas características a la hora de seleccionar los recursos empleados en nuestra investigación. Por su parte Niño, Barquero y García (2017) destacan:

El hecho de que, además, el público general pueda producir su propio contenido informativo con los mismos déficits de objetividad con que lo consume, lleva a la generalización de la infoxicación³⁴: tanto en su vertiente de exceso de información, como en la de informaciones totales o severamente, voluntaria o involuntariamente adulteradas (p. 90).

En consecuencia, nuestro objetivo es presentar una serie de recursos de la Web 3.0 que cumplan los criterios de calidad para su selección mencionados en el apartado anterior (Codina, 2000). Con ellos conformaremos nuestro BlogQuest para acotar la información y herramientas de consulta y aprendizaje disponibles

³⁴ Según la Fundeu RAE (2021) la Infoxicación es una palabra adecuada en español para referirse a una sobrecarga de información difícil de procesar. El neologismo fue acuñado por Alfons Cornella para aludir a la sobresaturación de información, como acrónimo de intoxicación por información. <http://www.fundeu.es/recomendacion/infoxicacion-neologismo-adeecuado-en-espanol-1279/>

en la Red para el alumnado de EPVA. Trataremos cada uno de esos recursos en profundidad en los siguientes apartados. Además, la valoración y selección de estos recursos constituye por sí misma una tarea que favorece el conocimiento de los mismos y permite contar con ellos como fuente de información para cualquier docente a la hora de elegir los recursos web que quiere usar en su aula de EPVA, independientemente del uso que haga de ellos. Para su presentación sistemática se catalogará cada uno de los recursos en las cuatro categorías con la herramienta seleccionada (Marqués, 2004).

2.3.3.1. Enciclopedias de arte virtuales

El uso y desarrollo espectacular que han experimentado las tecnologías de la información y de la comunicación por medio de Internet nos permite utilizar en el ámbito educativo nuevas técnicas para enriquecer la didáctica del arte. En este contexto, manejaremos las enciclopedias virtuales como recurso en línea a modo de plataforma para acercar el patrimonio cultural y artístico. Los diferentes directorios donde encontrar enciclopedias virtuales nos proporcionan una información que puede introducir cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar una enseñanza más participativa, activa y autónoma que repercutirá en la mejora de la práctica educativa.

Nos interesa en este punto analizar las características de las enciclopedias virtuales de arte y mostrar los diferentes ejemplos de ellas que hemos integrado como recurso en nuestro BlogQuest, destacando las posibilidades que éstas prestan en la educación en general y en la EPVA en particular. Las enciclopedias de arte virtuales de contenido artístico son un medio magnífico para ello, pues descubren una nueva vía para la innovación en la práctica educativa dentro de la materia de Educación artística, gracias sus características, como poseer un fácil navegación, ofrecer una información gratuita, veraz, tener imágenes de las obras, etc. Por ello, las podemos incluir dentro de nuestros recursos a la hora de trabajar con el BlogQuest. Por tanto,

ofreceremos una herramienta para integrar la enseñanza de las artes plásticas a través de la Red, logrando el desarrollo de competencias digitales, el tratamiento de la información, el autoaprendizaje y la formación cultural y artística del alumnado.

De un tiempo a esta parte, se nos hacía inimaginable pensar en tener información contrastada sobre obras de arte, sus creadores, exposiciones, museos. Hoy día, la transmisión de conocimiento mediante las enciclopedias virtuales es una realidad. Por ello, las enciclopedias, lejos de quedar relegadas a un segundo plano, se tornan en una herramienta renovada gracias a su nuevo soporte digital que proporciona diversas alternativas en su utilización tanto para favorecer las motivaciones del estudiantado, como para contribuir a mejorar el aprendizaje colaborativo. Docentes y alumnado pueden buscar información y materiales para la enseñanza y el aprendizaje de todas las materias y áreas del conocimiento en ellas. Así, en el caso concreto de Internet, encontramos que Estévez *et al.* (2009): “Ha pasado de ser un instrumento limitado a grupos de científicos y académicos a ser un recurso de la población en general y, especialmente, de los más jóvenes” (p. 120). Por ello, la búsqueda y manejo de información en éste medio no le es ajena.

Por tanto, el propósito de esta parte de la investigación está dirigido a analizar las características de las enciclopedias virtuales y a proponer su integración en el aula por medio del BlogQuest. Además, se comparan las definiciones de enciclopedia y enciclopedia virtual, se establecerán las diferencias entre ellas, se determinarán las ventajas y desventajas educativas que presentan en su uso y se estudian las características de las enciclopedias virtuales especializadas en Educación Artística. Por último, la metodología desarrollada ha consistido en el estudio de la documentación impresa y *online* sobre el uso de las TIC en la Educación cultural. Destacamos algunos ejemplos de enciclopedias virtuales con contenido artístico, las características que poseen las actividades educativas

realizables en ellos, su relación con la currícula educativa y las actividades que pueden ser desarrolladas, útiles para el docente y formativas para el alumnado.

Comenzamos recordando que hace tan solo un poco más de par de décadas, antes de que surgieran las TIC con Internet y los ordenadores personales, y se convirtieran en una herramienta habitual, las enciclopedias en papel eran la única manera de encontrar respuesta sobre un tema específico. Hoy día parece cosa del pasado, pero no hace mucho ese era el contexto cultural e informativo en que se encontraba el ser humano. Pero, ¿cuándo surgen las enciclopedias? Entre 1751 y 1772, Denis Diderot y Jean Le Rond d'Alambert fueron los artífices de la *Encyclopedie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* (Figura 2.10), es decir, la “enciclopedia” por antonomasia con un conjunto de 17 volúmenes editados en París, Francia.

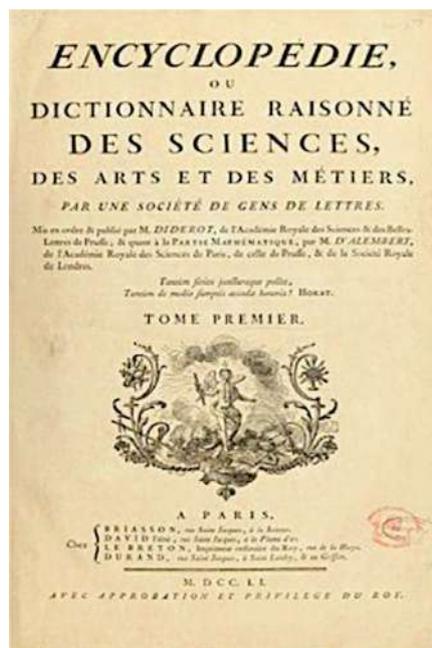


Figura 2.10. Imagen de la Portada de *L'Encyclopédie*, de Denis Diderot y Jean Le Rond d'Alambert, 1751.

Con la expansión del acceso público a los ordenadores aparecieron diferentes herramientas y una de ellas fue la enciclopedia multimedia. La *Enciclopedia*

Compton fue publicada en 1989 logrando lo impensable: aglutinar en un CD-Rom sus 26 volúmenes. Tras la implantación del ordenador en los hogares llegó la *Enciclopedia Encarta* que reinó desde 1993 hasta 2009 año que *Wikipedia* la relegó al olvido. Las enciclopedias virtuales pueden definirse como aquellas enciclopedias que se encuentran alojadas en Internet y que cumplen la misma función que una enciclopedia sobre papel, sólo que la enciclopedia virtual ofrece una gran ventaja: el hipermedia, un concepto que surge como evolución del hipertexto, en su intersección con multimedia.

Ante todo, el profesorado debe ofrecer a los educandos la planificación y orientación necesaria para llegar a un objetivo preciso y aunque es cierto el funcionamiento de las enciclopedias -en cuanto a la búsqueda de información- es similar a un buscador, ya que localiza toda la información posible en torno al ítem introducido, a diferencia de los buscadores, la enciclopedia en línea no dispersa la atención del usuario puesto que ofrece su información desde una base precisa y especializada. Estos son los casos que mostramos en las páginas siguientes, relativas a enciclopedias en línea sobre el mundo del arte. Es una más de las múltiples que ofrece Internet en la actualidad. Por ello, en este trabajo, se muestra ejemplos en los que consultar enciclopedias de arte virtuales con contenido artístico, así como la forma de trabajar con el alumnado en el aula de EPVA y, por ende, con el BlogQuest.

Dentro de las enciclopedias de arte virtuales con contenido artístico y su elección debido a la ingente cantidad de información y recursos presente en Internet, se hace necesaria una actividad de selección y acotamiento. Dependiendo de las herramientas que consultemos en Internet (blog, páginas web, *Wikipedia*, etc.), los contenidos que circulan por la Red no suelen estar sometidos a ningún tipo de filtro de control de calidad que supervise su credibilidad y fiabilidad. Esto nos obliga, como usuarios y docentes, a analizar de forma minuciosa las fuentes de información que empleamos y que ofrecemos a nuestros estudiantes, con el fin de asegurarse de que los datos y

documentos localizados y obtenidos presentan garantías mínimas de fiabilidad. Así, teniendo en cuenta las afirmaciones de Rieh y Beikin (2000) y sus siete criterios que afectan la credibilidad de la información en Internet, dentro de los cuales están: “Las características de la fuente, el contenido, el formato y la presentación, la velocidad de carga, la actualidad y precisión de la información” (p. 279). Por tanto hemos tenido presentes cada una de ellas para analizar las siguientes las enciclopedias virtuales con contenido artístico utilizadas como recurso en nuestro BlogQuest. Además de lo aplicado en la *Ficha de catalogación y evaluación de software educativo* de Marqués (2004), recogida en la Tabla 2.20, Dicho esto pasamos a describir las enciclopedias de arte virtuales seleccionadas y que se han empleado en la investigación.

Arcyclopedia

Título del material: Arcyclopedia (Figuras 2.11 y 2.12).

Idioma: Disponible en inglés.

Autor: John Malyon.

Correo electrónico: jmalyon@shaw.ca

Colección/Editorial: Enciclopedia virtual de Arte.

Dirección URL: <http://www.artcyclopedia.com>

Consultado: 19 de enero de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Arte.

Objetivos: Ofrecer de manera rápida y gratuita información sobre artistas en su base de datos, museos, centenares de artículos y recursos.

Contenidos que se tratan: Aunque la enciclopedia es enteramente en inglés nos facilita una herramienta para traducir al español por lo que el idioma no es en absoluto un inconveniente. Además, podemos consultar más de nueve mil artistas, más de dos mil novecientas páginas web sobre arte y ciento sesenta mil link. A su vez, la búsqueda en la Artcyclopedia resulta muy sencilla. Dicha búsqueda nos permite ser realiza desde tres opciones principales:

1. Introduciendo el nombre del artista o movimiento artístico. Ofrece referencias de más de nueve mil artistas de todas las épocas y corrientes artísticas.
2. Buscando directamente el título o nombre de la obra.
3. Consultando el museo donde se conservan obras del autor o del movimiento artístico. Recoge dos mil novecientos sitios de arte.

Otra de las opciones que nos permite en cuanto a la búsqueda en su base de datos es mejores artistas, artículos, noticias relacionadas con el mundo del arte, obras maestras comentadas, etc.

Destinatarios: La página educativa desarrolla aspectos del currículum de asignaturas de Educación Secundaria Obligatoria, principalmente en su segundo ciclo.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Muestra una interfaz muy sencilla y clara entre los que destacan los apartados dedicados a museos del arte en el mundo, archivos de imágenes en una excelente calidad, artículos, libros y obras maestras.

Valores que potencia o presenta: Descubrir autoras y autores del mundo del arte tanto del patrimonio cultural universal como del andaluz.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Internet. **Imágenes de pantalla:**



Figura 2.11. [Fragmento de enciclopedia]. Artcyclopedia.

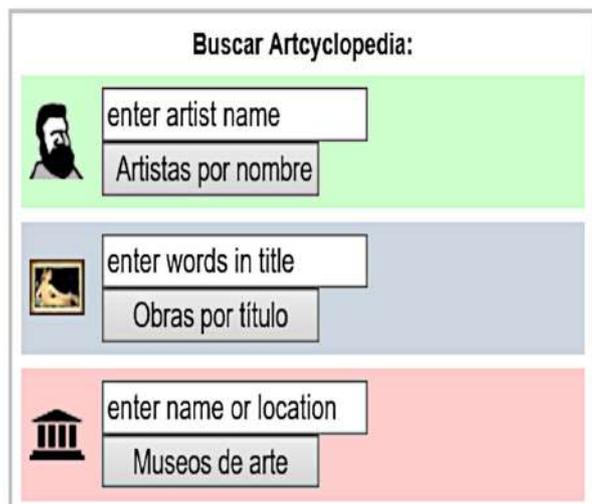


Figura 2.12. Detalle de la opción de la Artcyclopedia dedicada a la búsqueda en su base de datos.

Wikiart

Título del material: Wikiart (Figuras 2.13-2.15).

Idioma: Disponible en cinco idiomas incluido el español.

Autor: Múltiples.

Correo electrónico: A través de la Web.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <https://www.wikiart.org/es>

Consultado: 19 de enero de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Arte.

Objetivos: Ofrecer de manera rápida y gratuita información sobre dos mil quinientos artistas y ciento cincuenta mil obras en su base de datos.

Contenidos que se tratan: Es una enciclopedia virtual de arte cuyo funcionamiento es similar a una wiki, es decir, el visitante puede incluir informaciones de forma libre que serán revisadas por los responsables del proyecto. Está disponible en cinco idiomas entre ellos el español y cuenta con ciento cincuenta mil obras de arte y dos mil quinientos artistas. El aspecto visual, así como sus contenidos son muy sencillos y están redactados de forma muy clara. En cuanto a la búsqueda de información se realiza de forma rápida y sencilla mediante tres opciones. Por un lado permite realizar la búsqueda por artistas. Por otro parte mediante la búsqueda de obras de arte. Y la tercera por medio de una búsqueda personal.

Destinatarios: La página educativa desarrolla aspectos del currículum de asignaturas de EPVA, principalmente en su segundo ciclo.

<p>Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.</p> <p>Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.</p> <p>Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Evaluar. Procesar datos.</p>
<p>Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.</p> <p>Valores que potencia o presenta: Descubrir autoras y autores del mundo del arte tanto del patrimonio cultural universal como del andaluz.</p>
<p>Documentación: No presenta. Requisitos técnicos: Internet.</p>
<p>Imágenes de pantalla:</p>

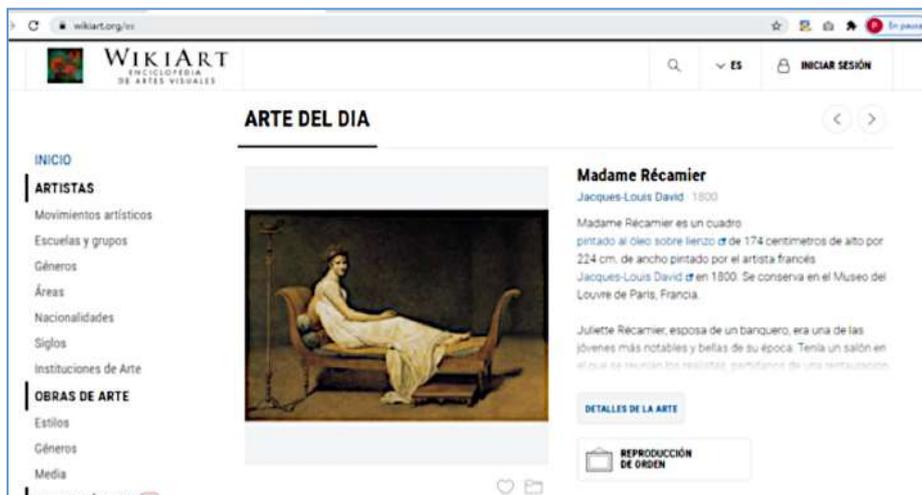


Figura 2.13. Captura parcial de la imagen de la enciclopedia virtual Wikiart en su página de inicio.

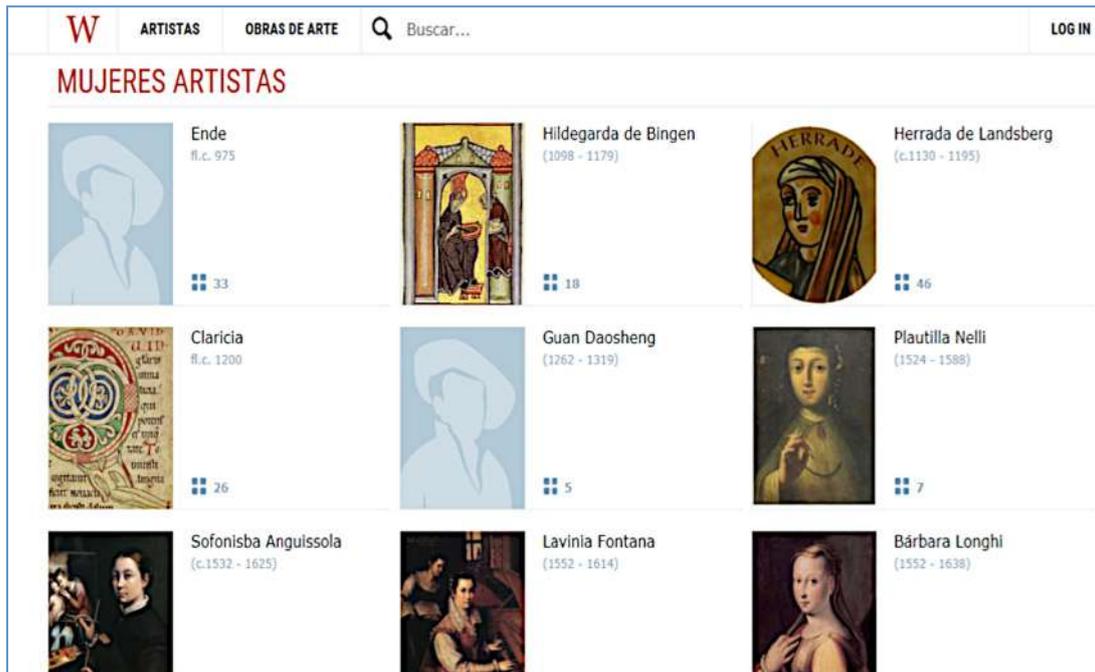


Figura 2.14. [Fragmento de la enciclopedia Wikiart]. Apartado dedicado a las mujeres artistas.

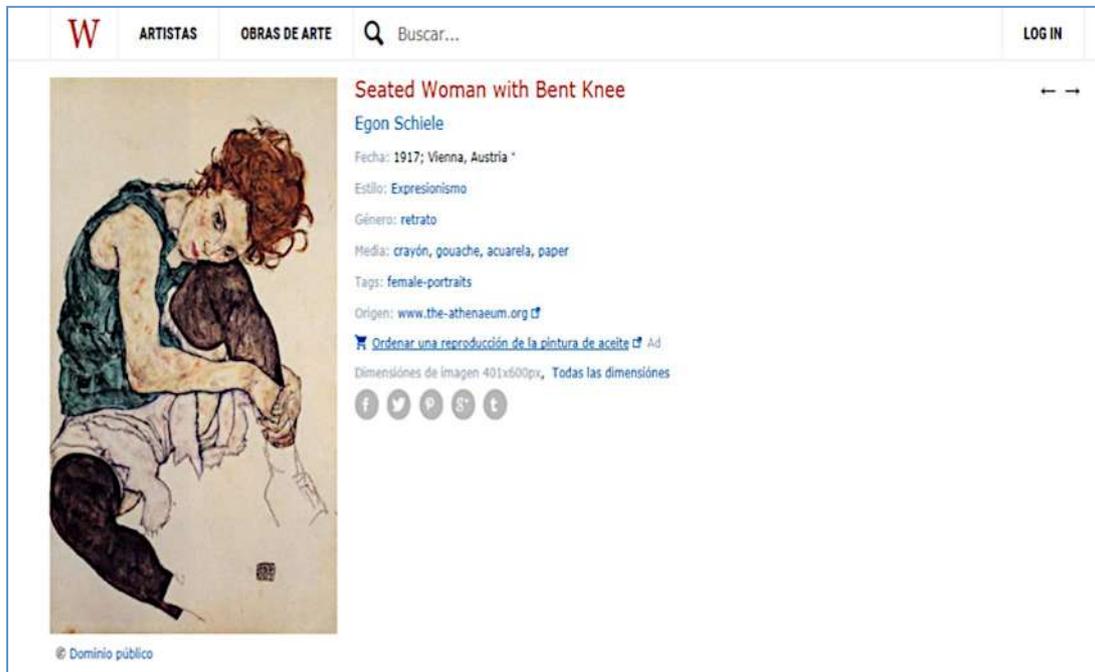


Figura 2.15. [Fragmento de la enciclopedia Wikiart]. Apartado dedicado a Egon Schiele.

Historia/Arte

Título del material: Historia/ Arte (Figuras 2.16-2.18).

Idioma: Español.

Autores: Oscar Otero, Miguel Calvo Santos y otros.

Correo electrónico: info@historia-arte. com

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <https://historia-arte.com/>

Consultado: 24 de enero de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Arte.

Objetivos: Ofrecer de manera rápida y gratuita información sobre el mundo de las Bellas Artes. Apreciar el mundo del arte. Interés por la lectura de obras como fuente de conocimiento, comunicación y entretenimiento.

Contenidos que se tratan: Historia/Arte es una enciclopedia online dedicada a las Bellas Artes. Con ella se pretende acercar el mundo del arte para hacerlo más accesible y comprensible para cualquier público. En suma la web tiene como objetivo principal la divulgación de las Bellas Artes así como aportar diversos datos sobre el mundo del arte y sus creadores además de estudiar en profundidad obras de la Historia del Arte por su significancia histórica y su uso educativo o didáctico.

La enciclopedia virtual muestra imágenes de contenido público en su mayoría, aunque es posible que existan imágenes de obras de arte con protección de copyright. Como indica la Web esas últimas son exhibidas de acuerdo a:

- Son todas imágenes de obras de arte de importancia histórica.

- Son imágenes utilizadas exclusivamente con fines informativos y educativos.
- Son imágenes fácilmente disponibles en Internet.
- Son imágenes de baja resolución, no aptas para el uso comercial.

Por otra parte, la enciclopedia se estructura de la siguiente manera:

- Obras. Recoge obras de diferentes períodos artísticos con su ficha de catalogación así como con comentarios sobre la obra y vida del artista. Abarca todos los períodos artísticos.
- Artistas. Muestra artistas ordenados por nombre. Permite hacer una revisión de los últimos añadidos u ordenados por año.
- Artículos. Diferentes temas curiosos sobre el mundo del arte.
- Movimientos. Ordenados por periodos históricos desde el Renacimiento a la actualidad.
- Técnicas. Desde las tradicionales a las más actuales.

Los temas recogidos en la Web están elaborados por especialistas del mundo del arte de forma altruista.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Reconocimiento de la importancia de los principales movimientos artísticos en la Historia del Arte. Difusión de los conocimientos adquiridos en la unidad como contribución a la sensibilización

social acerca de la importancia del Patrimonio Cultural y de su salvaguarda.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla



Figura 2.16. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a Obras, en *Historia/Arte*.

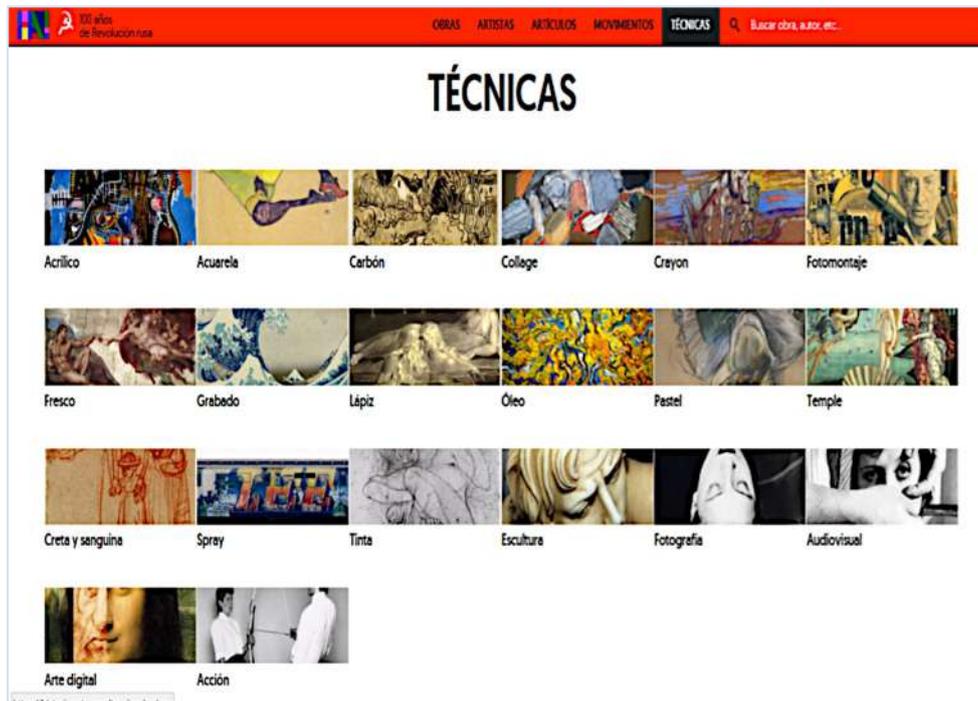


Figura 2.17. [Fragmento de enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a Técnicas artísticas en *Historia/Arte*.



Figura 2.18. [Fragmento de enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a los Artículos en *Historia/Arte*.

Enciclográfica

Título del material: Enciclográfica (Figuras 2.19-2.21).

Idioma: Español.

Autor: Sitographics.

Correo electrónico: Por medio de la página.

Colección/Editorial: Cine.

Dirección URL:

<http://www.sitographics.com/especial/cronocine/cronocine.html>

Consultado: 2 de enero de 2018.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Historia del Cine.

Objetivos: Descubrir la cronología gráfica de la invención del Cine.

Contenidos que se tratan: La enciclopedia virtual Enciclográfica ofrece un apartado dedicado a la Historia del cine. Desde los inicios con Aristóteles hasta finales de los años 80. La información es clara y concisa. Tiene la ventaja de ofrecer una serie de enlaces a videos sobre los contenidos que describe así como información complementaría sobre personajes clave en la historia del séptimo arte.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Contribución a la sensibilización social acerca de la importancia de la imagen y del cine.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

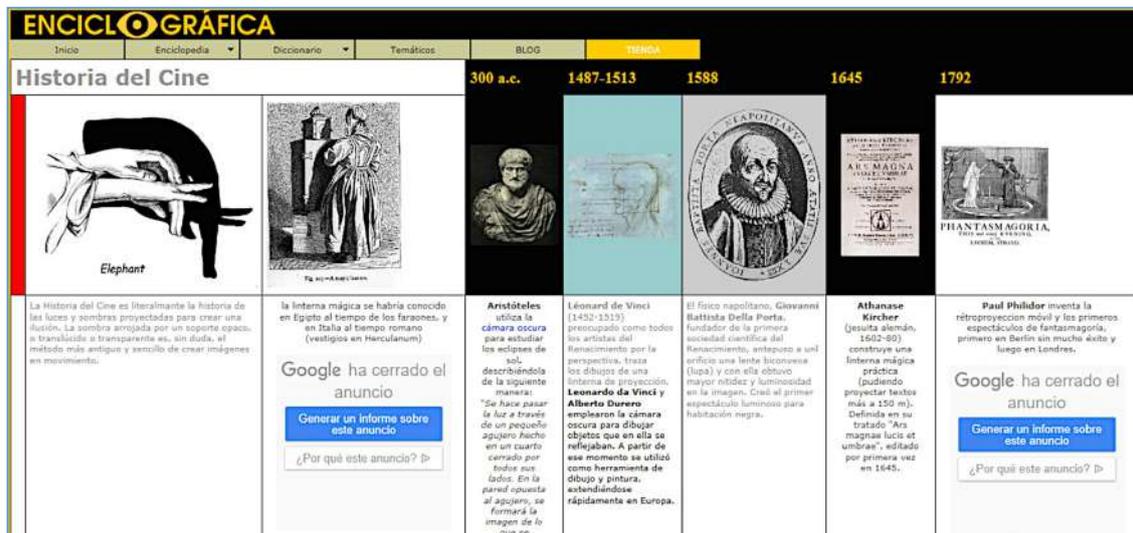


Figura 2.19. [Fragmento de enciclopedia]. Captura de Enciclográfica, dedicada a la Historia del cine.



Figura 2.20. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de *Enciclográfica* dedicada a los Hermanos Lumière.



Figura 2.21. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de *Enciclográfica* dedicada a Charles Pathé y George Méliès.

Las enciclopedias de arte virtuales analizadas en nuestro estudio y que recomendamos para su aplicación a la EPVA son:

Arcyclopedia. <http://www.artcyclopedia.com>

Wikiart. <https://www.wikiart.org/es>

Arte / Historia. <https://historia-arte.com/>

Enciclográfica. <http://www.sitographics.com/especial/cronocine/cronocine.html>

Entre ellas hay diferencias que el usuario puede advertir (profesorado y alumnado) como son el grado de interactividad, la disparidad en cuanto a números de obras almacenadas o el aspecto visual. Es por tanto, trabajo suyo gestionar la información que ofrecen, comparando sus contenidos y la profundidad de los mismos, además de si presentan enlaces de interés que permitan la continuidad de indagación en los respectivos campos de búsqueda que se hagan en ellas.

Llegados a éste punto, debemos preguntarnos ¿Por qué utilizar las enciclopedias virtuales de arte en EPVA? Las ventajas de utilizar las enciclopedias virtuales de arte en Educación en general y en EPVA son numerosas. En nuestra experiencia destacamos que son un recurso didáctico interactivo y unidireccional que permite una gran participación del profesorado y del alumnado, mediante el acceso rápido, directo, fácil, gratuito y sin barreras a la información. Así mismo están disponibles para un gran potencial de personas que pueden visualizar las obras y la información de forma individual ofreciendo credibilidad y fiabilidad de la información recogida en ellas. Más aún funcionan las veinticuatro horas del día eliminando por tanto las barreras de tipo espacial y temporal. Por otra parte son un recurso didáctico perfecto para atraer la atención, mantener el interés del estudiante y promueven el aprendizaje a través de Internet posibilitando un aprendizaje no formal. También ofrecen la posibilidad de seleccionar los contenidos que el usuario

desea consultar, personalizando el aprendizaje y permitiendo la conservación de la información. Habría que decir también que admiten incorporar a la clase múltiples recursos tecnológicos (Internet, páginas web, etc.) aportando con ello un grado de interactividad al proceso de enseñanza-aprendizaje al ser utilizadas y posibilitando la formación a distancia o la autoformación, como herramienta de consulta. Se debe tener muy presente que el coste de las enciclopedias virtuales es mínimo si lo comparamos con el de la enciclopedia tradicional, pues basta con tener acceso a Internet y un ordenador. Por otro lado presentan respecto a las enciclopedias tradicionales en papel ventajas tales como la actualización de forma periódica sus contenidos pasando por un espacio menos limitado que las obras impresas hasta incluso mostrar las imágenes en un formato mayor pudiendo con ello visualizar detalles.

Por otra parte, la utilización de una enciclopedia alojada en Internet puede presentar diversos inconvenientes también, aunque éstos no superan a las ventajas que ofrecen, aunque siempre el profesorado debe estar atento a que no se haga este mal uso de ellas o de actualizar su propia formación. Muestra de ello son que en algunos casos la calidad de las informaciones es muy científico o erróneo. A su vez, el mal uso que se hace de ellas por ejemplo a la hora de buscar información se puede convertir en un simple “corta y pega”). Por último, la falta de experiencia por parte del profesorado y del alumnado en la utilización de las tecnologías.

Aunque nosotros detallaremos el empleo concreto que haremos de estas herramientas en cada una de las WebQuest que hemos diseñado, pasamos a indicar de forma genérica algunas posibles actividades didácticas para realizar con esta tipología de recurso según nuestra experiencia docente. Por una parte, al profesorado le va a permitir utilizar Internet como herramienta para las clases, ya sea para buscar información o para crearla y compartir el conocimiento que posee con el resto de docentes y alumnado. Por añadidura, también le permite poder solicitar artículos sobre un tema concreto al alumnado y potenciar sus habilidades en relación a la búsqueda, clasificación y

tratamiento de datos en dicho medio. Aparte de facilitar la indagación del estudiante, tutorizando y guiando su trabajo y plantear las actividades con las enciclopedias virtuales para "crear contextos educativos virtuales", la implicación y el apoyo del profesorado en la utilización de este tipo de recurso es imprescindible en el inicio del desarrollo de la competencia digital y tratamiento de la información para lograr la alfabetización digital. Por otra parte, al estudiantado este medio de educación les va a ofrecer el desarrollar una metodología de trabajo autónomo y aprender a identificar qué tipo de palabras clave pueden ser importantes para hacer búsquedas, tanto las directamente relacionadas con el tema como las que forman parte de su campo semántico más próximo, además de analizar y tratar la información viendo qué tipo de documentos puede ser útiles para su aprendizaje. La valoración de dichos documentos le va a exigir saber identificar la fiabilidad de la fuente y la validez de su contenido. En definitiva, este medio permitirá al los discentes desarrollar habilidades para buscar, seleccionar y organizar la información digital obtenida.

Con las anteriores recomendaciones, advertencias (ventajas y desventajas) y listado de actividades en las que poder aplicar las enciclopedias de arte virtuales, el usuario, especialmente en el caso del docente, puede animarse a utilizar estos recursos con un mayor conocimiento sobre lo que pueden aportar a la tarea docente, y de qué manera podrán beneficiar el aprendizaje en sus aulas.

Sabiendo cuáles son los puntos críticos y debilidades que pueden conllevar – siendo mayores las ventajas que las desventajas-, pudiendo adelantarse en su prevención y aplicando dinámicas de trabajo que eviten, en lo posible, las desventajas (preparación previa del alumnado y profesorado, control de plagio con sistemas informáticos o contraste de la información por otros medios) son sumamente útiles. Evitando estas desventajas, los beneficios son claros para la enseñanza y aprendizaje de las artes visuales.

2.3.3.2. Aplicaciones educativas en línea

La cantidad ingente de materiales educativos en línea que existen requieren de una labor de selección por parte del profesor/investigador para escoger las más acordes con los objetivos planteados en su trabajo y con el nivel competencial de los estudiantes. Uno de esos materiales educativos de los que podemos disponer en la docencia de EPVA son las aplicaciones educativas en línea. El concepto de aplicaciones en línea está relacionado con el almacenamiento en la nube. Toda la información se guarda de forma permanente en enormes servidores de Internet (aunque también podría en una intranet) que nos envían a nuestros dispositivos digitales los datos que requerimos en ese instante. Por tanto, la primera gran ventaja es que no requiere de ningún tipo de instalación, ya que se accede a través de un navegador. Podemos acceder a ellos en cualquier momento, lugar y desde cualquier dispositivo electrónico siempre que se disponga de una conexión a Internet. Además las que hemos presentado en nuestra investigación poseen las características de ser gratuitas, permitir el trabajo simultáneo y las ventajas descritas anteriormente como el contenido almacenado en la Web y su acceso desde cualquier lugar. Por otro lado, tiene la gran ventaja de que los documentos y archivos almacenados en ellas no se van a modificar, ni perder, ni borrar. Son multiplataformas y multidispositivos, es decir, se puede acceder a ellas igualmente mediante un ordenador, una Tablet o un Smartphone. En palabras de Codina (2009):

Las aplicaciones en línea están llamadas a cambiar la ofimática de los próximos años. Dicho de otra forma: probablemente, la futura versión de Office (MS u Open) ya no se ejecutará en modo local, sino que nos conectaremos a un servidor web y la ejecutaremos desde un navegador; después, naturalmente, de identificarnos y entrar en nuestro espacio personal. Solo ocasionalmente haremos uso de la versión *offline* correspondiente, justo al contrario que ahora (párrafo 7).

La elección de esta herramienta digital responde a dos de sus características fundamentales: se ejecutan en Internet por lo que no necesitan ser instaladas en ningún dispositivo digital y el peso de la aplicación no lo soporta el equipo informático desde el que se accede sino el servidor donde está alojada. Gracias a ellas podemos introducir, por ejemplo, recursos interactivos que hacen más asequibles algunos de los contenidos que se van a desarrollar en la etapa de la ESO dentro del currículo de la EPVA con un nivel de dificultad mayor como son el dibujo técnico, la perspectiva, la fotografía digital o el análisis de obras de arte. A su vez, seleccionar estos recursos interactivos posibilita un aprendizaje autónomo y diferente en el que el estudiante se convierte en el principal receptor del conocimiento. Las aplicaciones educativas en línea ofrecen variadas posibilidades de cara a la autoformación que abarcan desde la resolución de preguntas y ejercicios pasando por la simulación de procesos y procedimientos artísticos y técnicos hasta llegar a la teoría explicada paso a paso. Todas ellas brindan el uso seguro y formativo de la Red. Es más, Pisani y Piotet (2009) consideran que la Web se ha convertido en la principal aplicación que ha desarrollado Internet:

La Web es una de las mayores aplicaciones que permite Internet. Es un sistema con el que se puede consultar, a través de un navegador, las páginas colgadas en los sitios web. Por tanto, tenemos, por un lado, un conjunto de ordenadores conectados entre sí y, por el otro, un conjunto de documentos modificables, también conectados entre sí. Internet es la red, y la web es una de sus aplicaciones más conocidas (p. 24).

Por otro lado, para clasificar las aplicaciones en línea hemos utilizado también la plantilla *Ficha de catalogación y evaluación de software educativo* que Márquez (2004) adaptándola a nuestro cometido. Hemos pretendido con ello valorar dichos recursos y dar a conocer otros valiosos para la didáctica de la materia. Dentro de la gran variedad de posibilidades que nos brinda la Web hemos considerado mencionar las que siguen a continuación.

Artanatomya

Título del material: Artanatomya. Herramienta para el aprendizaje de la base anatómica del gesto facial (Figuras 2.22-2.24).

Idioma: Disponible en español e inglés.

Autor: Victoria Contreras Flores.

Correo electrónico: En la propia aplicación.

Colección/Editorial: Anatomía artística.

Dirección URL: <http://www.artnatomia.net/es/>

Consultado: 15 de marzo de 2016.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: EPVA.

Objetivos: Su objetivo principal es experimentar con los fundamentos anatómicos necesarios para una correcta representación biomecánica de las distintas expresiones del rostro.

Contenidos que se tratan: Anatomía del rostro.

Destinatarios: Alumnado y profesorado de Bellas Artes.

Tipología: Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Descubrimiento de la anatomía artística mediante el estudio de las expresiones del rostro.

Documentación: En la propia aplicación.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla



Figura 2.22. Imagen de inicio de la aplicación Artnatomya

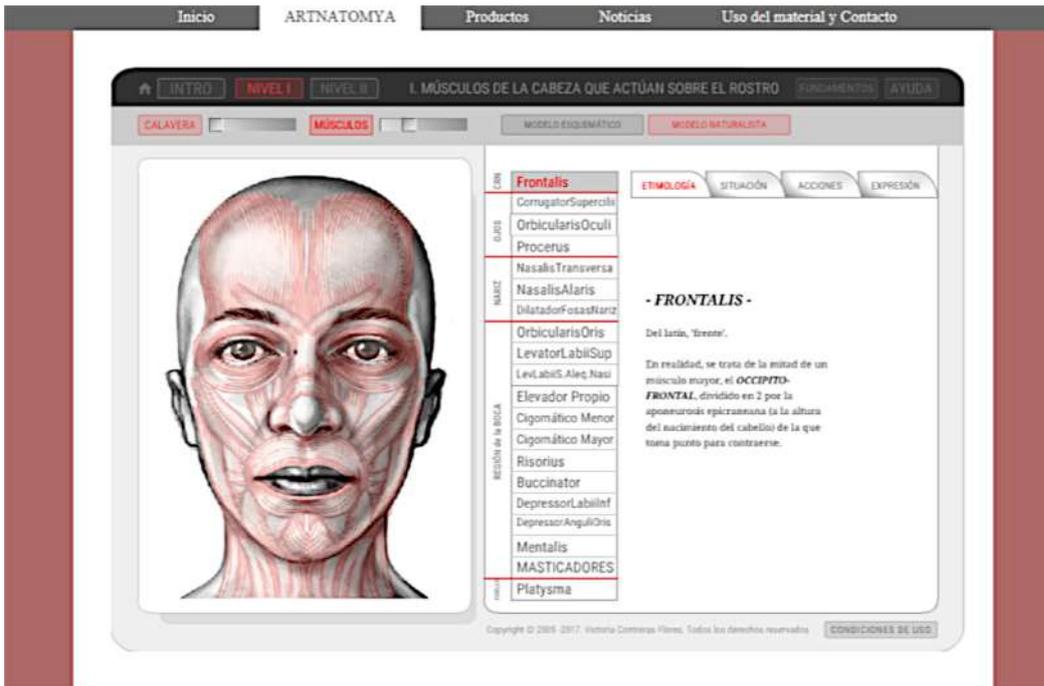


Figura 2.23. Imagen de la aplicación en su apartado dedicado a Nivel I.

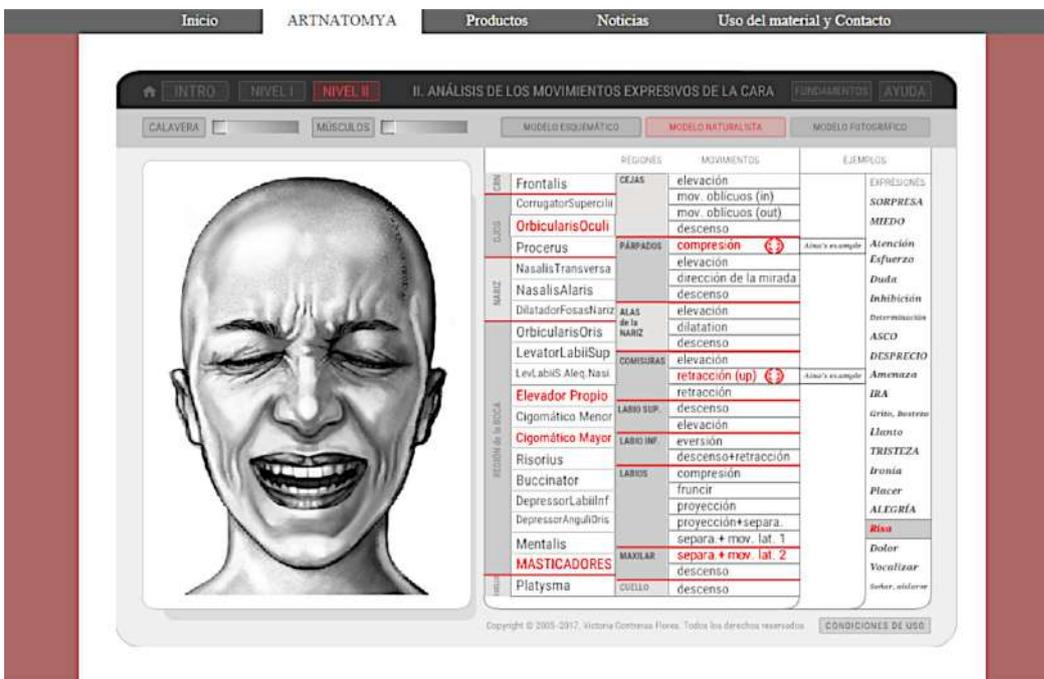


Figura 2.24. Imagen de la aplicación en su apartado dedicado a Nivel II.

Artecompo

Título del material: Artecompo (Figuras 2. 25- 2. 27).

Idioma: Disponible en español, inglés, alemán y francés.

Autor: Javier Martin Arrillaga.

Correo electrónico: No presenta.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://www.artecompo.com/>

Consultado: 12 de marzo de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Web para descubrir el mundo del arte de la mano del análisis de doce obras de arte, ofreciendo una serie de informaciones sobre la pintura en forma de texto y de animación. Por otro lado, permite manipular los elementos compositivos de cinco de las obras, guardar nuestras creaciones e, incluso, publicarlas en la web. La aplicación es muy intuitiva y fácil de manejar por lo que puede emplearse para todos los niveles de la ESO.

Objetivos: Conocer y analizar diferentes obras de arte mediante el estudio de sus elementos compositivos.

Contenidos que se tratan: La composición en obras pictóricas.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver

problemas. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Creación de diferentes obras así como analizar cuadros.

Valores que potencia o presenta: Descubrimiento del arte como medio de expresión y comunicación.

Documentación: Guía del profesorado y del alumnado, requisitos del sistema.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:



Figura 2.25. Imagen de portada de la aplicación Artecempo.

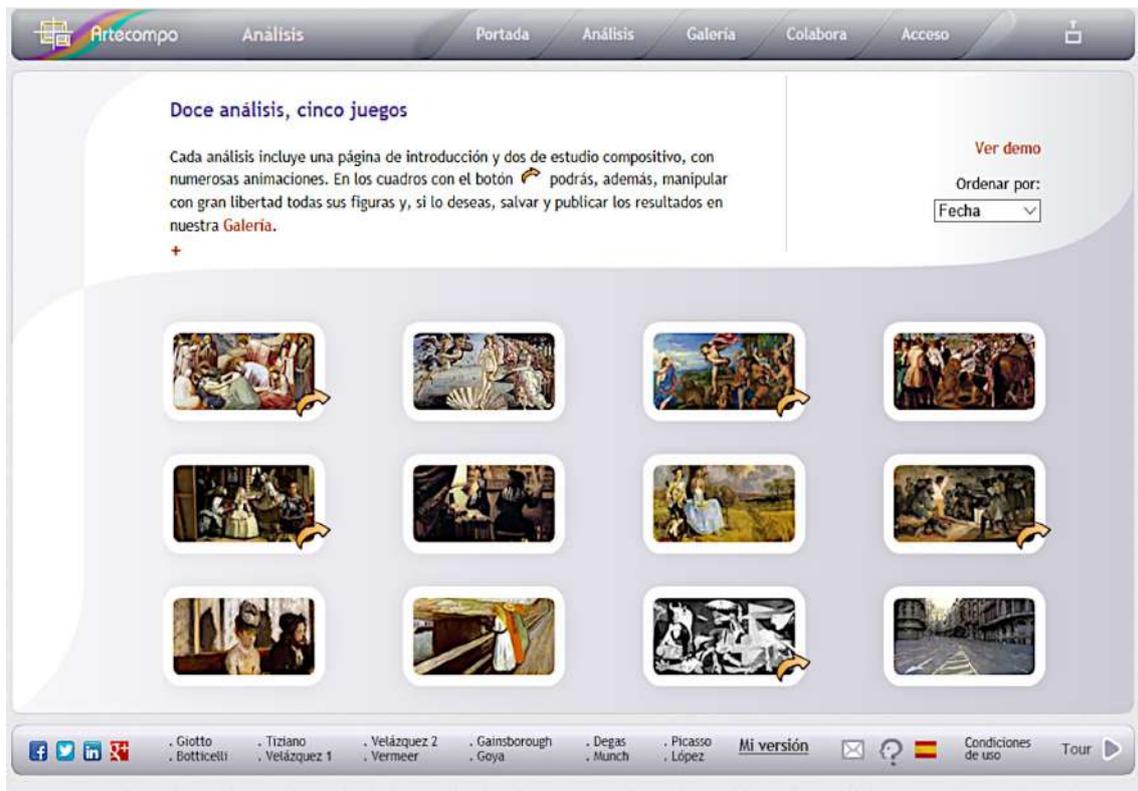


Figura 2.26. Imagen del apartado dedicado al análisis de obras de arte.



Figura 2.27. Imagen del apartado dedicado a la creación de una versión.

Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Nivel elemental

Título del material: Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Ejercicios de vistas. Nivel elemental (Figuras 2. 28- 2. 30).

Idioma: Español.

Autor: Fernando Ortiz Lejarazu.

Correo electrónico: info@educacionplastica.net

Colección/Editorial: Dibujo Técnico.

Dirección URL:

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_2x2.html

Consultado: 30 de diciembre de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico I y II.

Objetivos: Desarrollar la percepción espacial. Conocer las vistas diédricas de piezas sencillas. Tipo de proyecciones. Analizar piezas e interpretar sus vistas principales.

Contenidos que se tratan: Las vistas de un objeto: alzado, planta y perfil. Reconocimiento y lectura de representaciones tridimensionales de piezas.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

94Tipología: Ejercicios. Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Resolución de

vistas sencillas de cuerpos geométricos.

Valores que potencia o presenta: Desarrolla la capacidad espacial del alumnado. Conciencia de la importancia del dibujo técnico como lenguaje universal de expresión del pensamiento técnico.

Documentación: Guía del profesorado y del alumnado, requisitos del sistema.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

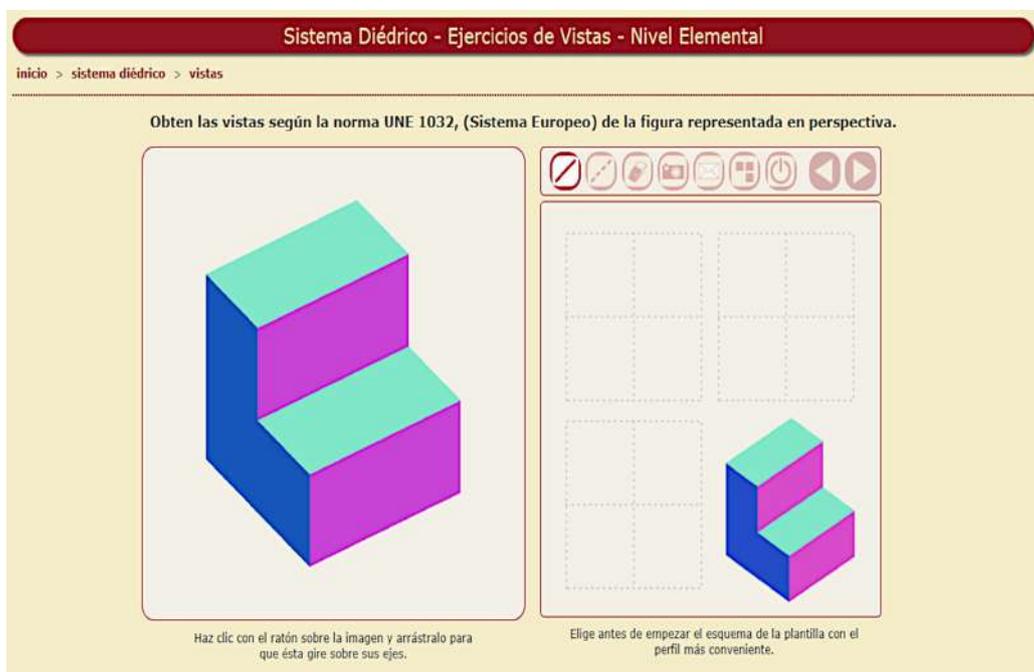


Figura 2.28. Imagen de la página principal de *Sistema Diédrico. Ejercicios de vistas. Nivel elemental. Pieza 1.*

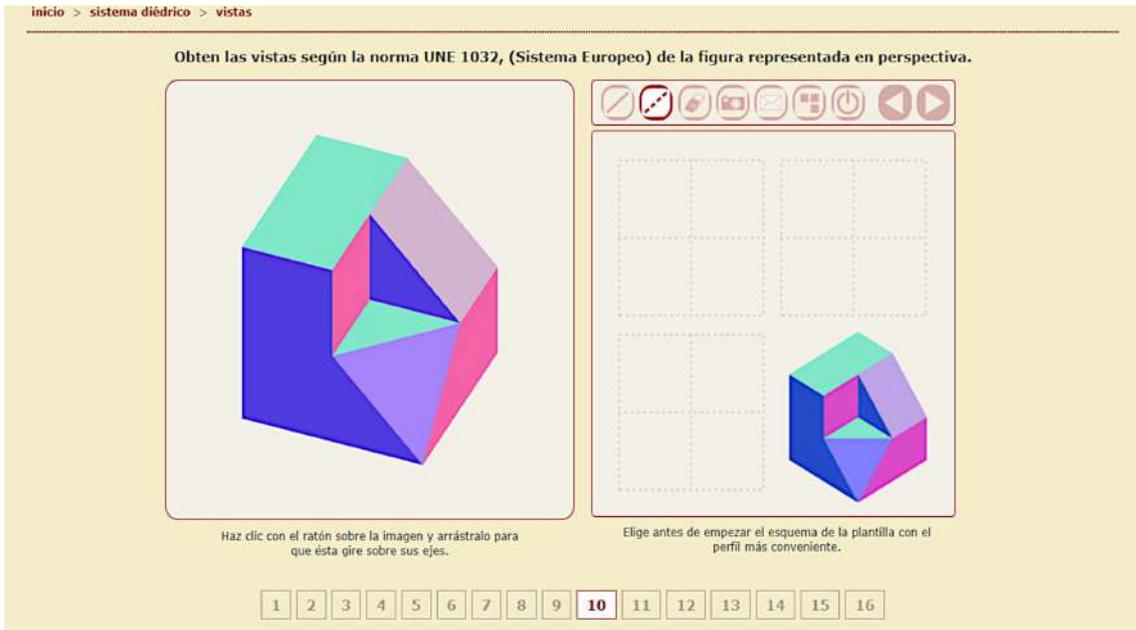


Figura 2.29. Imagen del ejercicio Número 10.

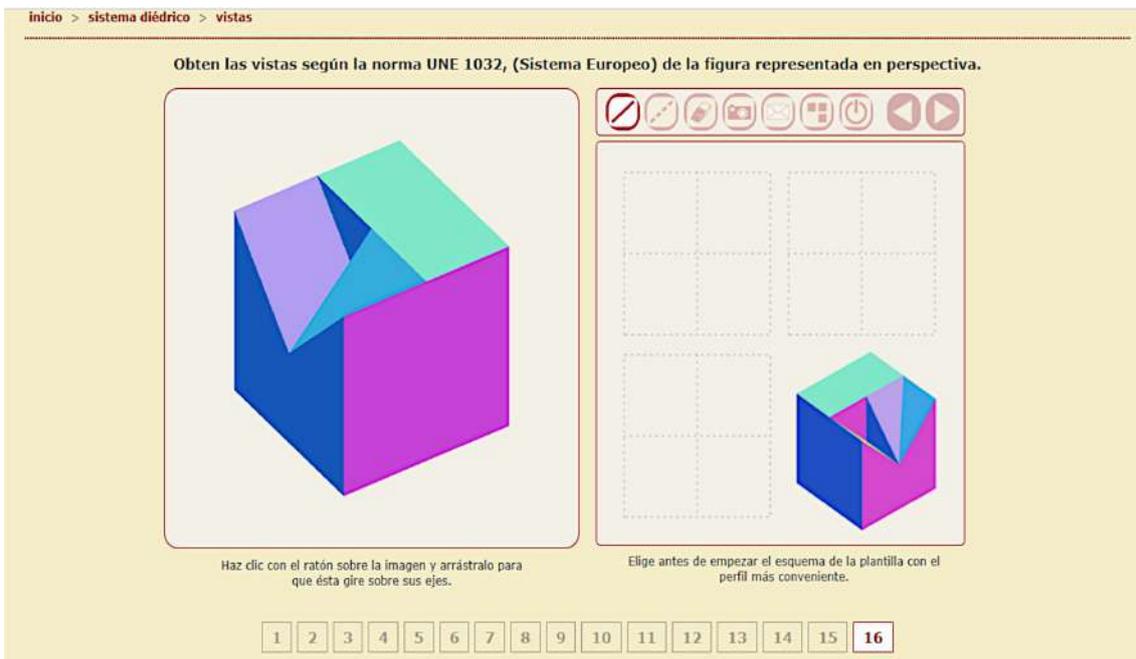


Figura 2.30. Imagen del ejercicio Número 16.

Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Nivel medio

Título del material: Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Ejercicios de vistas. Nivel medio (Figuras 2. 31-2. 33).

Idioma: Español.

Autor: Fernando Ortiz Lejarazu.

Correo electrónico: info@educacionplastica.net

Colección/Editorial: Dibujo Técnico.

Dirección URL:

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_3x3.html

Consultado: 30 de diciembre de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : EPVA y Dibujo Técnico I y II.

Objetivos: Desarrollar la capacidad espacial. Conocer las vistas diédricas de piezas complejas. Tipo de proyecciones. Analizar piezas complejas.

Contenidos que se tratan: Las vistas de un objeto: alzado, planta y perfil. Reconocimiento y lectura de representaciones tridimensionales de piezas.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Ejercicios. Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Resolución de vistas sencillas de cuerpos geométricos.

Valores que potencia o presenta: Desarrolla la capacidad espacial del estudiante. Conciencia de la importancia del dibujo técnico como lenguaje universal de expresión del pensamiento técnico.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:



Figura 2.31. Imagen de la página principal de *Sistema Diédrico. Ejercicios de vistas. Nivel medio. Pieza 1.*

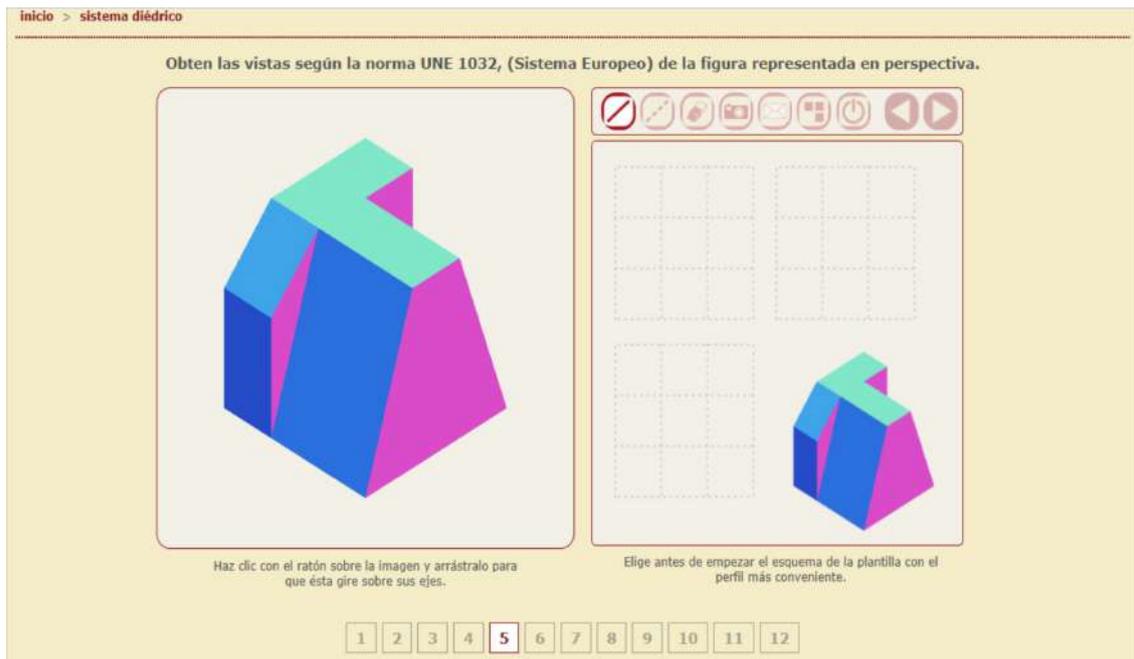


Figura 2.32. Imagen del ejercicio Número 5.

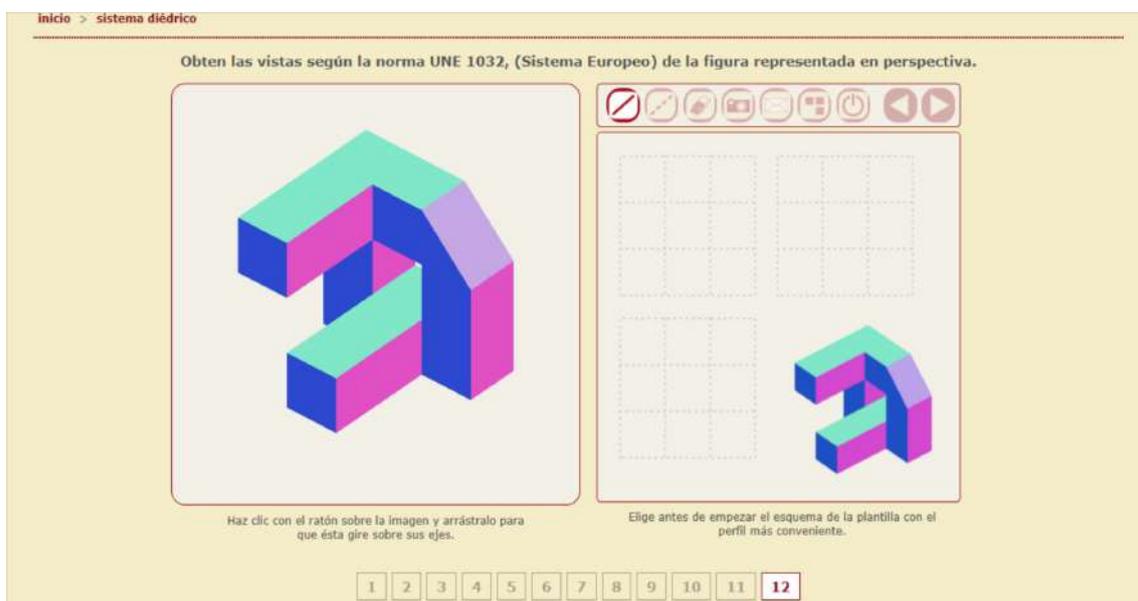


Figura 2.33. Imagen del ejercicio Número 12.

Visualización y modelado de piezas en 3D

Título del material: Visualización y modelado de piezas en 3D (Figuras 2.34-2.36).

Idioma: Español.

Autor: Fernando Ortiz Lejarazu.

Correo electrónico: info@educacionplastica.net

Colección/Editorial: Dibujo Técnico.

Dirección URL:

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/3dvoxels_0.htm?no=00

Consultado: 30 de noviembre de 2016.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Dibujo Técnico I y II.

Objetivos: Desarrollar la capacidad espacial. Conocer las vistas diédricas de piezas complejas. Tipo de proyecciones. Analizar piezas complejas para interpretar sus vistas principales.

Contenidos que se tratan: Construcción de figuras geométricas a partir de sus vistas principales: alzado, planta y perfil. Reconocimiento y lectura de representaciones tridimensionales de piezas.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver

problemas. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Resolución de vistas sencillas de cuerpos geométricos.

Valores que potencia o presenta: Desarrolla la capacidad espacial del alumno. Conciencia de la importancia del dibujo técnico como lenguaje universal de expresión del pensamiento técnico.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

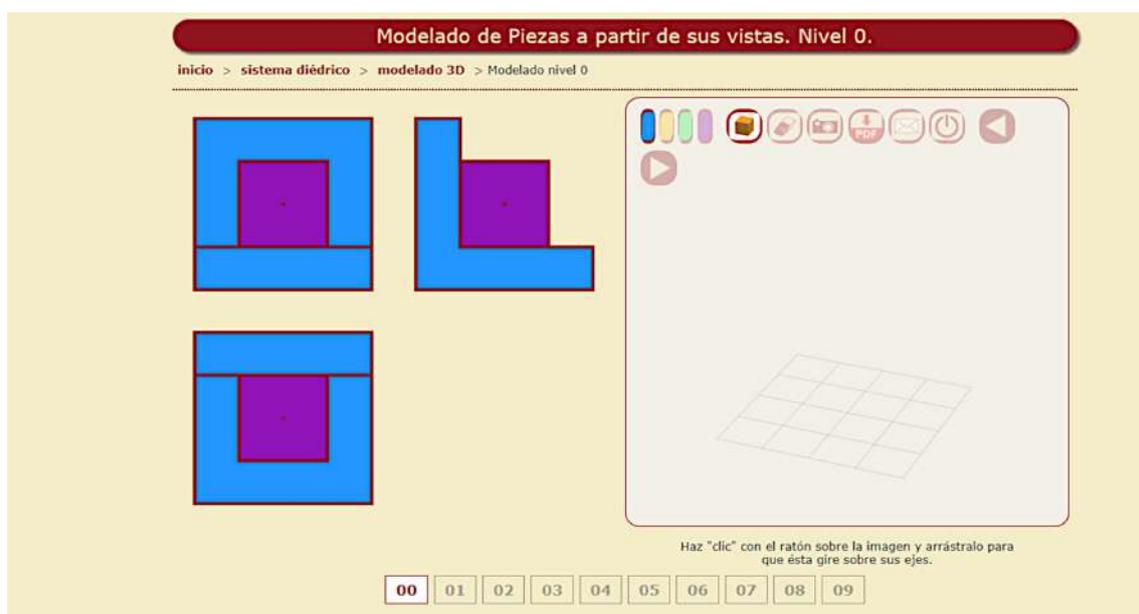


Figura 2.34. Imagen de la página principal de la aplicación *Modelado de piezas a partir de sus vistas. Nivel 0.*

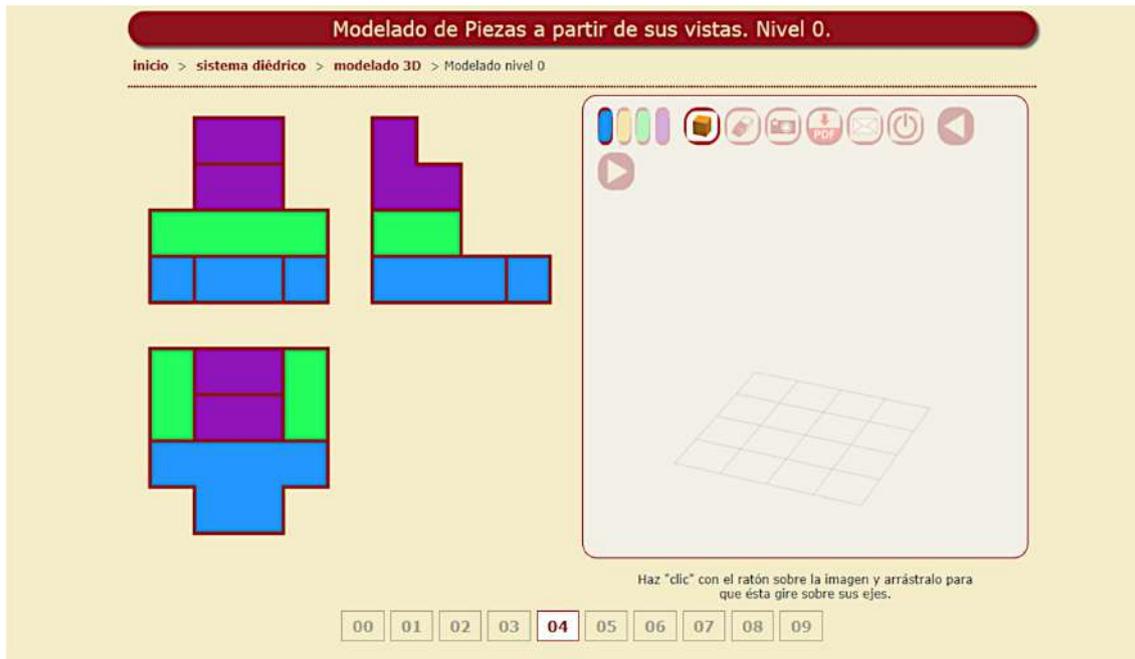


Figura 2.35. Imagen del ejercicio Número 4.

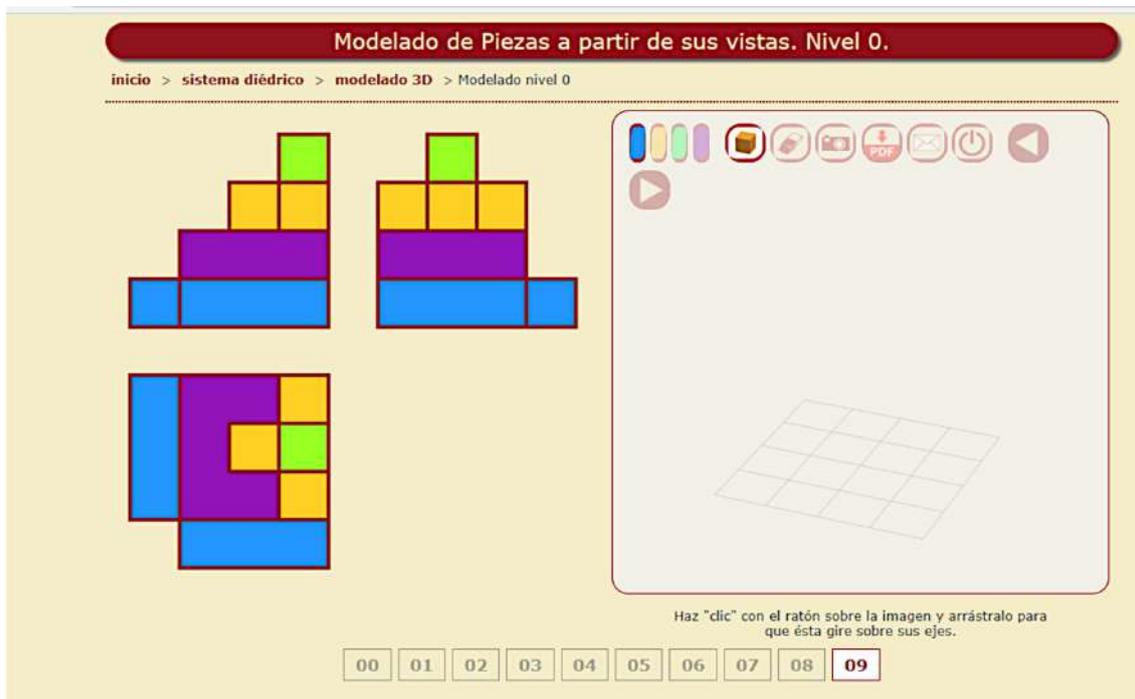


Figura 2.36. Imagen del ejercicio Número 9.

Pixlr Editor

Título del material: Pixlr Editor (Figuras 2. 37-2. 39).

Idioma: Puede optarse por veintiocho idiomas, incluido el español y el inglés.

Autor: No aparece.

Correo electrónico: No aparece.

Colección/Editorial: Tratamiento de imágenes.

Dirección URL: <https://pixlr.com/editor/>

Consultado: 7 de enero de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: En la pantalla de inicio sí. Una vez cerrada ese apartado la aplicación no presenta ningún tipo de publicidad.

Temática : Tratamiento de imágenes digitales.

Objetivos: Fomento del sentido estético y la actividad creativa por medio del tratamiento de imágenes.

Contenidos que se tratan: Tratamiento de imágenes por medio de un editor gratuito y en línea.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Exploración de los programas de

tratamiento de imágenes como medio de expresión y creación.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

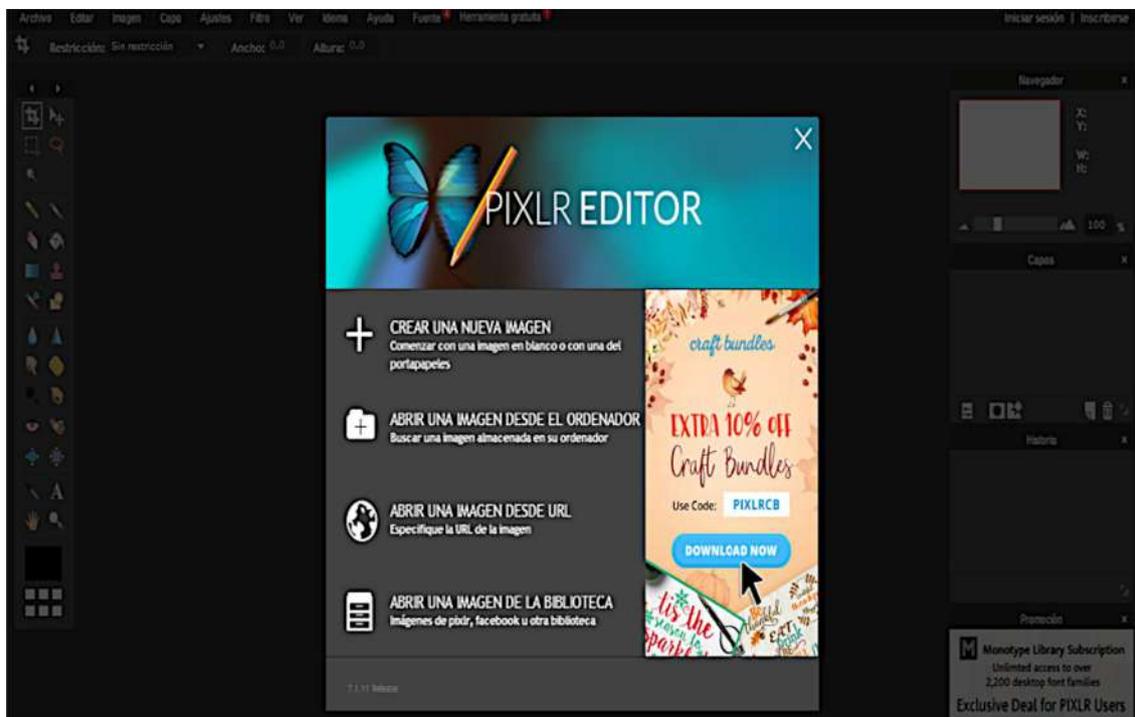


Figura 2.37. Imagen de la página principal del editor de imágenes *Pixlr Editor*.

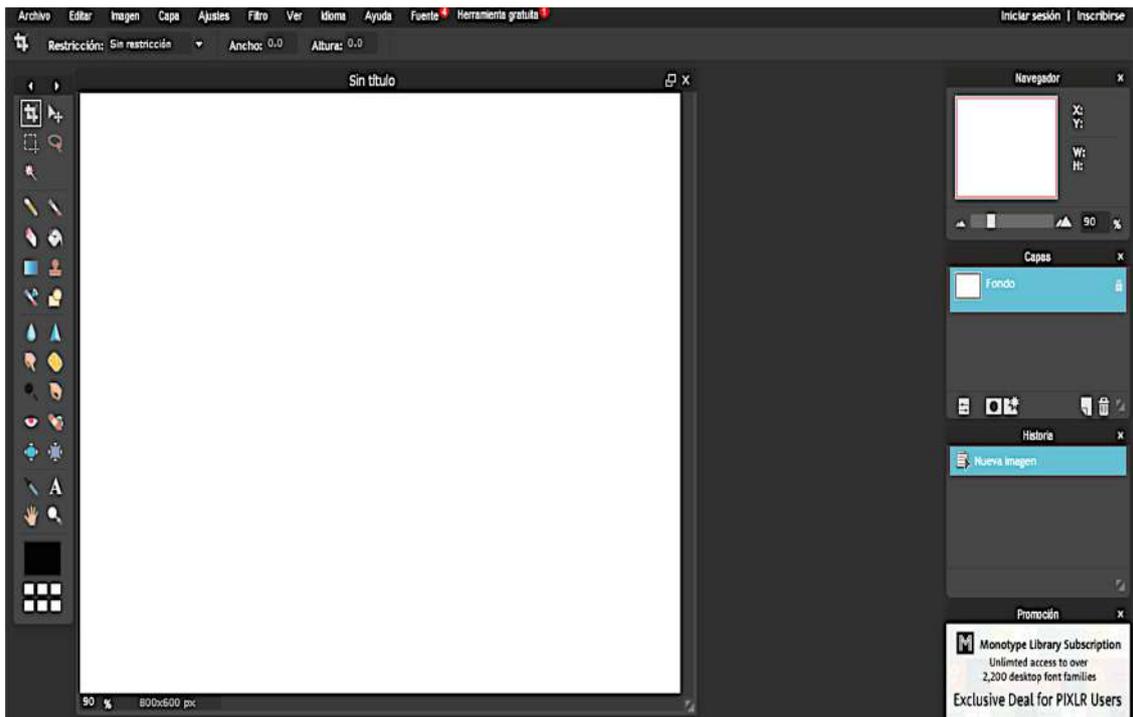


Figura 2.38. Imagen principal de la aplicación para crear una imagen nueva.

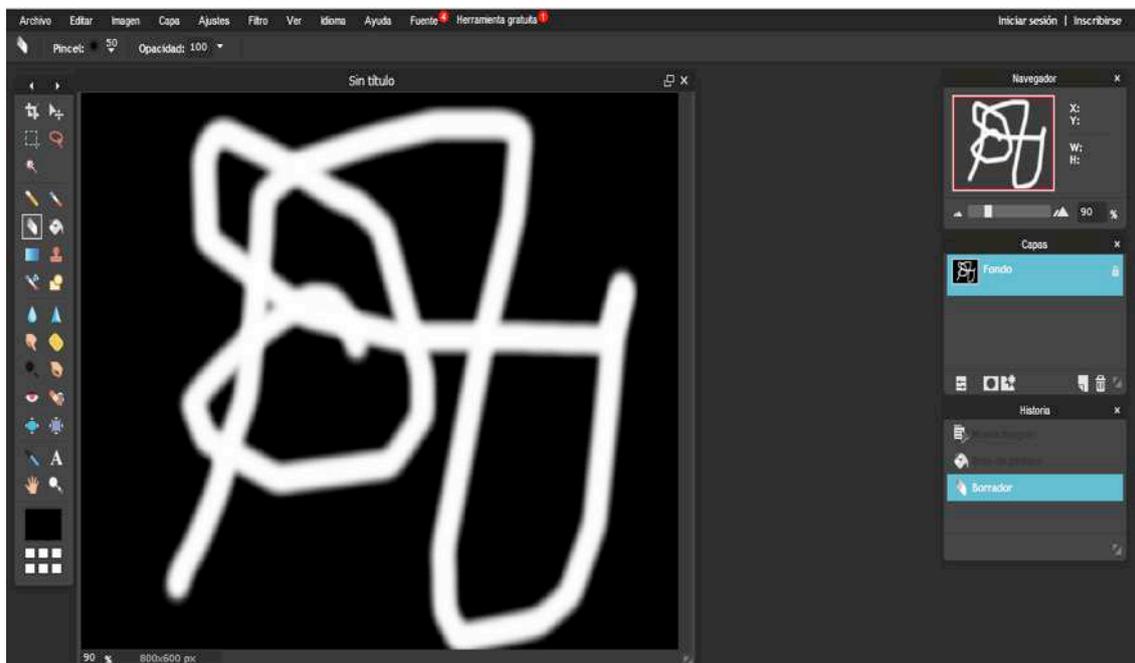


Figura 2.39. Imagen de la aplicación con una de las múltiples opciones que permite.

TypoEffects

Título del material: TypoEffects (Figuras 2. 40-2.42).

Idioma: Inglés básico y alemán.

Autor: Stefan Habelsky.

Correo electrónico: contact@typoeffects.com

Colección/Editorial: Tipografía.

Dirección URL: <http://www.typoeffects.com/>

Consultado: 15 de marzo de 2016.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Tratamiento de la imagen.

Objetivos: Experimentar con la tipografía unida a la imagen.

Contenidos que se tratan: La tipografía como medio de creación junto con la imagen.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Crear obras mediante la combinación de textos e imágenes.

Valores que potencia o presenta: Interés por las aplicaciones de la tipografía

en los diversos campos del arte y del diseño. Apreciación de la tipografía como herramienta para crear y comunicar.

Documentación: Guía del profesorado y del alumnado, requisitos del sistema.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

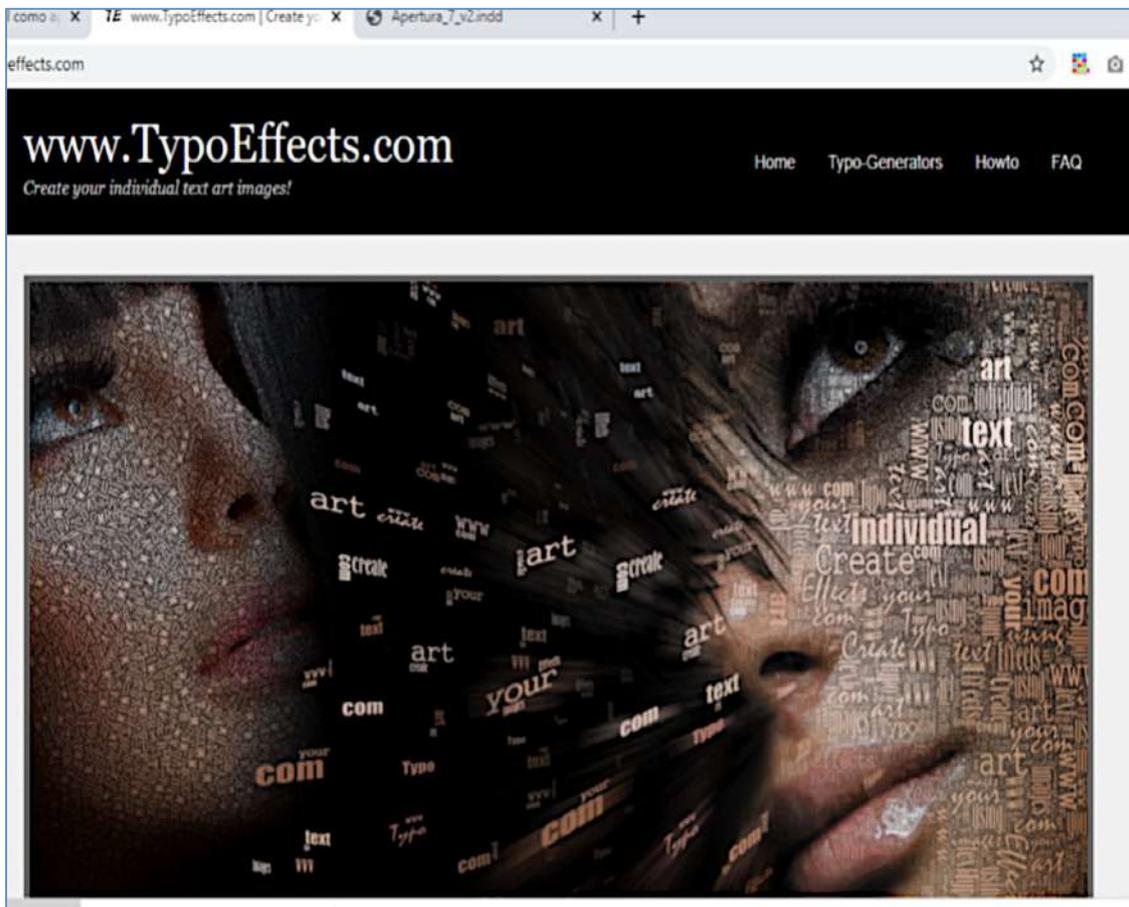


Figura 2.40. Imagen de la aplicación *TypoEffects.com*.

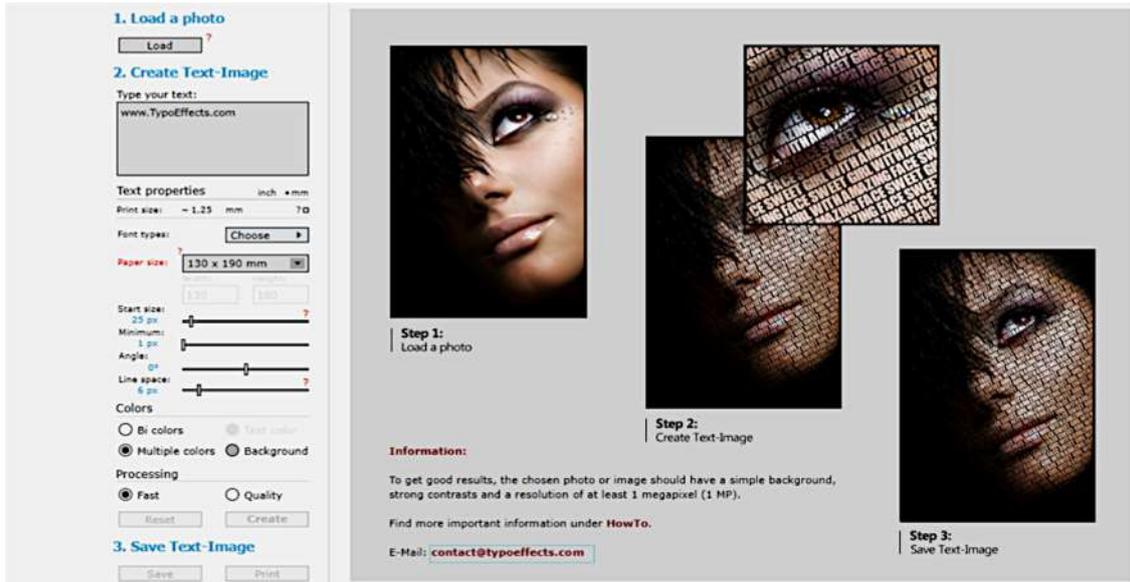


Figura 2.41. Imagen principal de las opciones que presenta.

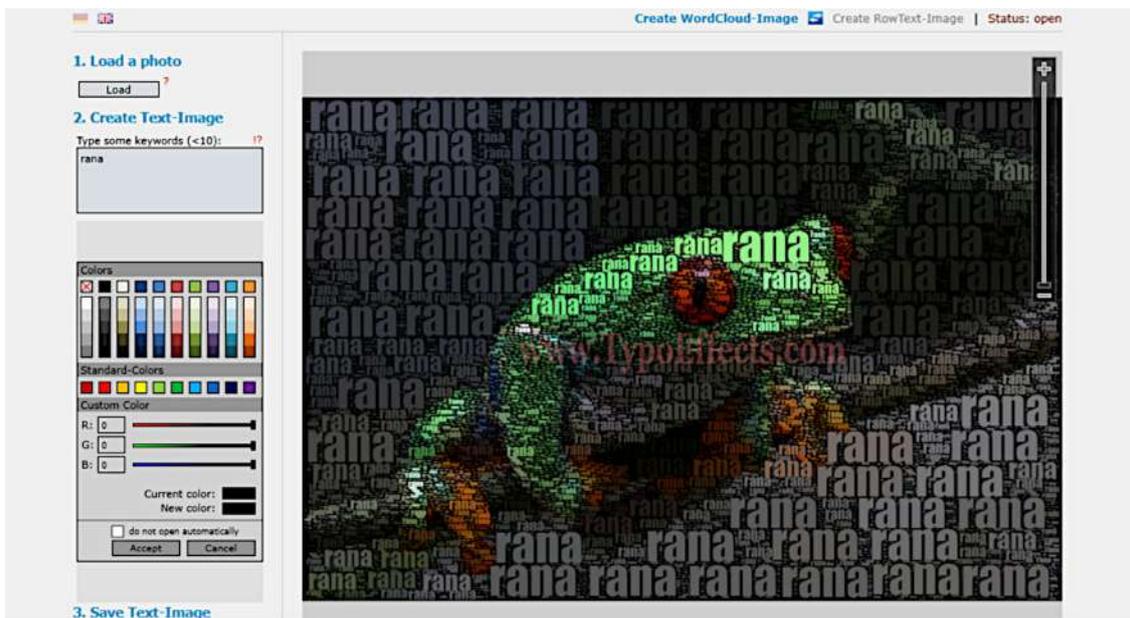


Figura 2.42. Ejemplo de obra creada con la aplicación.

Sumopaint

Título del material: Sumopaint (Figuras 2.43-2.45).

Idioma: Presenta diecinueve entre ellos el español.

Autor: Sumoware.

Correo electrónico: A través de la aplicación.

Colección/Editorial: Editor fotográfico.

Dirección URL: <https://www.sumopaint.com/home/>

Consultado: 1 junio de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Tratamiento de imágenes digitales.

Objetivos: Fomento del sentido estético y la actividad creativa por medio del tratamiento de imágenes.

Contenidos que se tratan: Tratamiento de imágenes por medio de un editor gratuito y en línea.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Exploración de los programas de

tratamiento de imágenes como medio de expresión y creación.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:



Figura 2.43. Imagen de la aplicación Sumopaint.

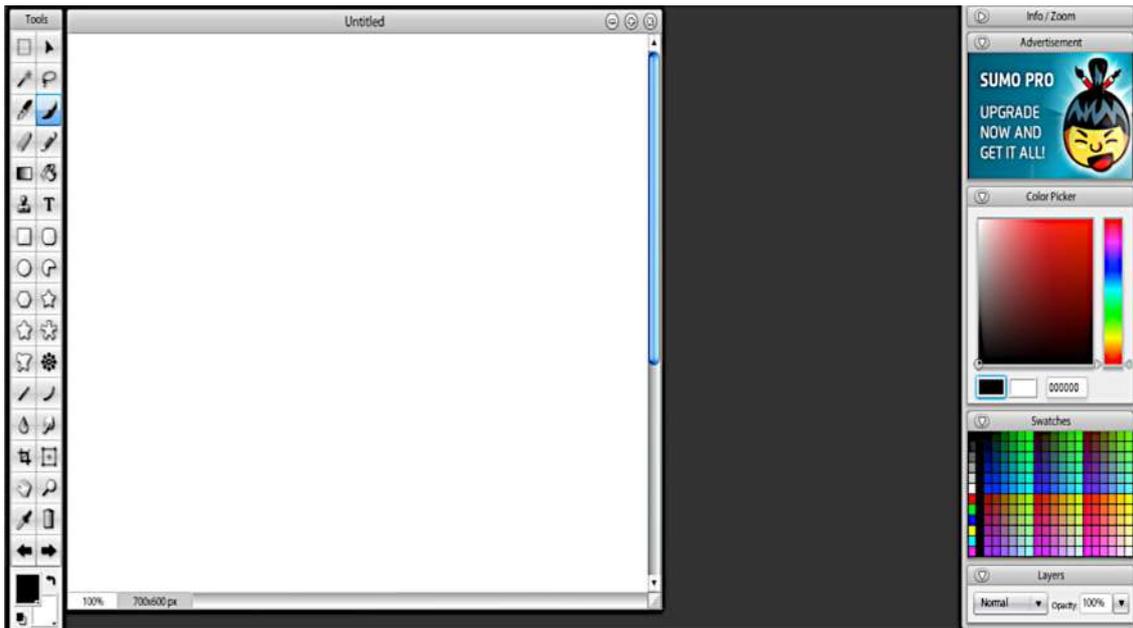


Figura 2.44. Imagen principal de las opciones que presenta.

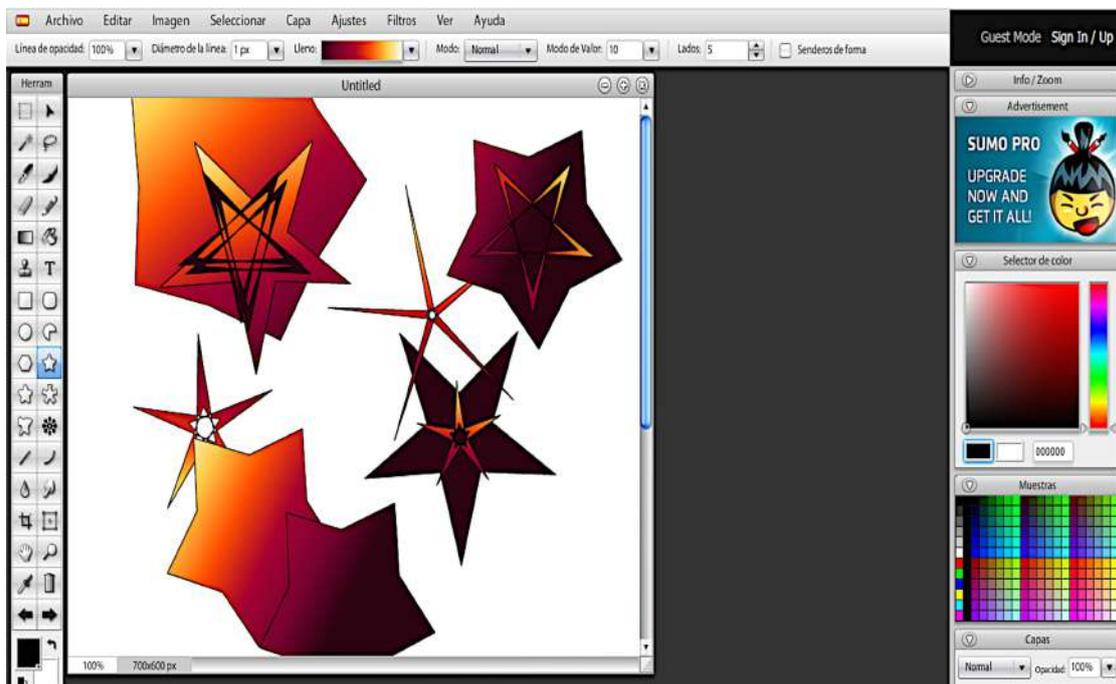


Figura 2.45. Imagen de una de las muchas opciones que presenta.

Perspectiva cónica

<p>Título del material: Perspectiva cónica (Figuras 2. 46- 2.47).</p> <p>Idioma: Disponible en español.</p> <p>Autor: José Antonio Cuadrado.</p> <p>Correo electrónico: jcuadra25@gmail.com</p> <p>Colección/Editorial : http://jcuadra2.wix.com/cuadrado</p>
<p>Dirección URL: http://conica.joseantoniocuadrado.com/</p> <p>Consultado: 25 de julio de 2016. Libre acceso: Sí. Incluye publicidad: No.</p>
<p>Temática : Perspectiva y Dibujo Técnico.</p> <p>Objetivos: Conocer los fundamentos de la perspectiva cónica.</p> <p>Contenidos que se tratan: Fundamentos de la perspectiva cónica.</p> <p>Destinatarios: Alumnado de 4º de ESO en la materia de EPVA y de Bachillerato en la materia de Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II.</p>
<p>Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.</p> <p>Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración. Libre descubrimiento.</p> <p>Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas. Evaluar. Procesar datos.</p>
<p>Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Aplicación web para practicar sobre la perspectiva cónica (Dibujo Técnico).</p> <p>Valores que potencia o presenta: El alumnado puede autoevaluarse y obtener una explicación de los errores cometidos.</p>
<p>Documentación: Guía del profesorado y del alumnado, requisitos del sistema.</p> <p>Requisitos técnicos: Recurso en línea. Imágenes de pantalla:</p>

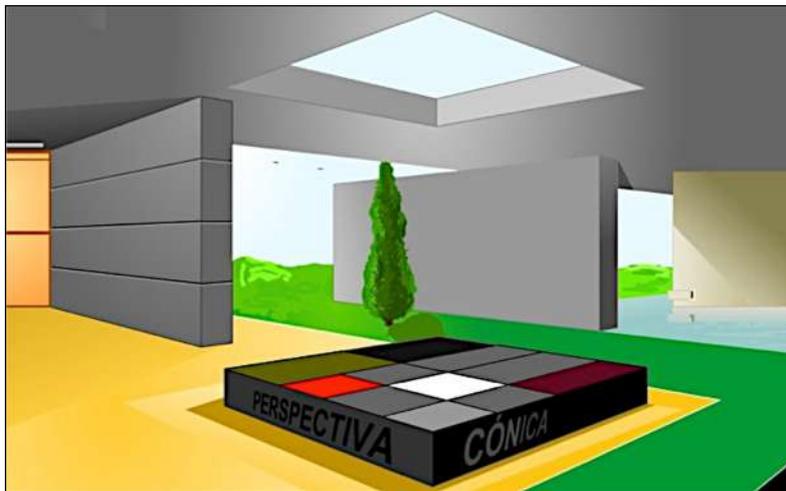


Figura 2.46. Imagen de inicio de la aplicación *Perspectiva cónica*.

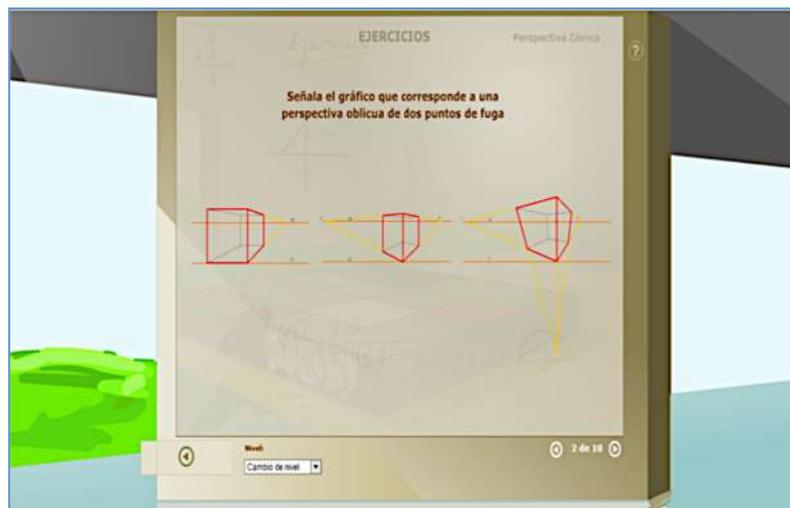


Figura 2.47. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado Ejercicios.

Picassohead

<p>Título del material: Picassohead (Figuras 2.48-2.50).</p> <p>Idioma: Inglés básico.</p> <p>Autor: Ruder Finn Company.</p> <p>Correo electrónico: A través de la aplicación.</p> <p>Colección/Editorial: Creación de imágenes.</p>
<p>Dirección URL: http://www.picassohead.com/</p> <p>Consultado: 1 junio de 2017.</p> <p>Libre acceso: Sí.</p> <p>Incluye publicidad: No.</p>
<p>Temática : Retrato cubista.</p> <p>Objetivos: Fomento del sentido estético y la actividad creativa por medio de la creación de retratos cubistas.</p> <p>Contenidos que se tratan: Creación de imágenes por medio de un editor gratuito y en línea.</p> <p>Destinatarios: Alumnado de EPVA.</p>
<p>Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador.</p> <p>Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.</p> <p>Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas.</p>
<p>Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.</p> <p>Valores que potencia o presenta: Exploración de los programas de creación de</p>

imágenes como medio de expresión y creación.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

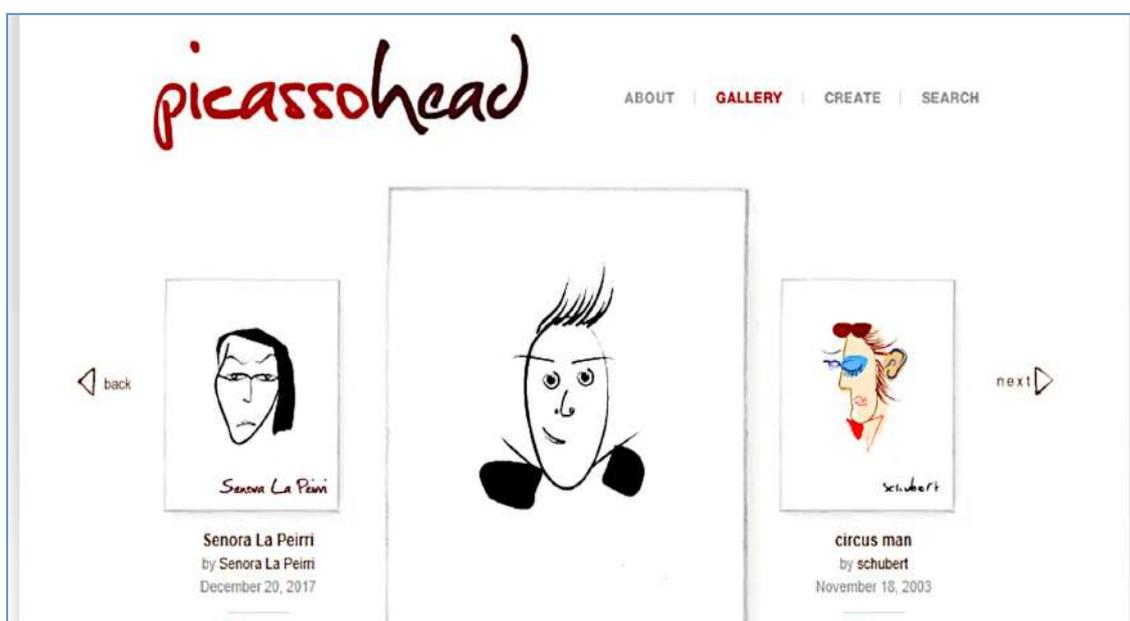


Figura 2.48. Imagen de la aplicación *Picassohead*.



Figura 2.49. Imagen principal de las opción Crea tu retrato cubista.

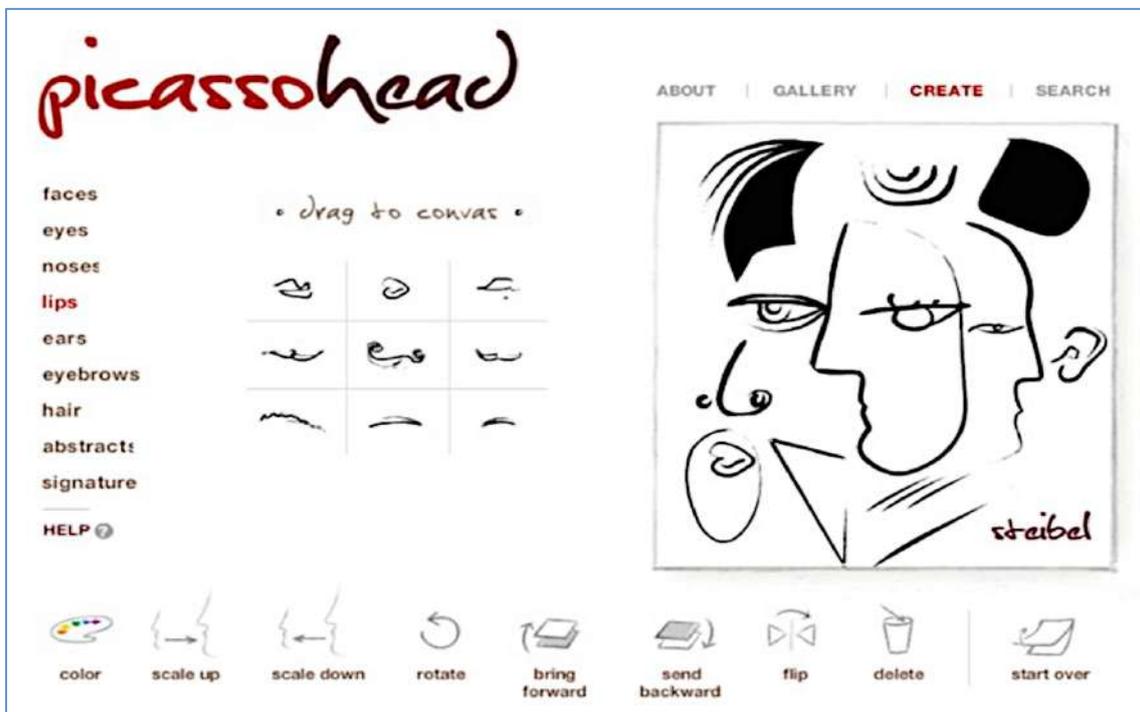


Figura 2.50. Imagen de una de las muchas opciones de creación que presenta.

Vistas

Título del material: Vistas (Figuras 2.51-2.53).

Idioma: Disponible en español.

Autor: José Antonio Cuadrado.

Correo electrónico: jcuadra25@gmail.com

Colección/Editorial : <http://jcuadra2.wix.com/cuadrado>

Dirección URL: <http://vistas.joseantoniocuadrado.com/>

Consultado: 25 de julio de 2017. **Libre acceso:** Sí. **Incluye publicidad:** No.

Temática : Dibujo Técnico.

Objetivos: 1º. Representar sobre el plano una pieza tridimensional, utilizando el Sistema Diédrico y viceversa, que partiendo de las vistas (alzado, planta y perfil) reconstruyan la pieza en Sistema Axonométrico. 2º. Conocer los diferentes tipos de proyección y diferenciar el que utiliza cada sistema de representación. 3º. Conocer los fundamentos de los sistemas de representación. 4º. Dominar el proceso de reversibilidad de todo sistema de representación. 5º. Comprender los fundamentos del Sistema Diédrico. 6º. Conocer los aspectos que la norma UNE. 7º. Conocer las posiciones tipo de la recta y del plano en Sistema diédrico. 8º. Conocer los fundamentos del Sistema Europeo y del Sistema Americano de la representación de cuerpos tridimensionales. 9º. Desarrollar la visión espacial del alumnado.

Contenidos que se tratan: Sistema Diédrico. Fundamentos. Posiciones de recta y plano. Sistema Axonométrico. Vistas de un cuerpo. Normas UNE.

Destinatarios: Alumnado de 4º de ESO en la materia de EPVA y de Bachillerato en la materia de Dibujo Técnico I y Dibujo Técnico II.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Resolver problemas. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Aplicación web en la que se puede practicar sobre conceptos referidos al Sistema Diédrico. Ofrece noventa actividades interactivas divididas en niveles de dificultad.

Valores que potencia o presenta: El alumnado puede autoevaluarse y obtener una explicación de los errores cometidos.

Documentación: Guía del profesorado y del estudiantado.**Requisitos técnicos:** Recurso en línea. **Imágenes de pantalla:**

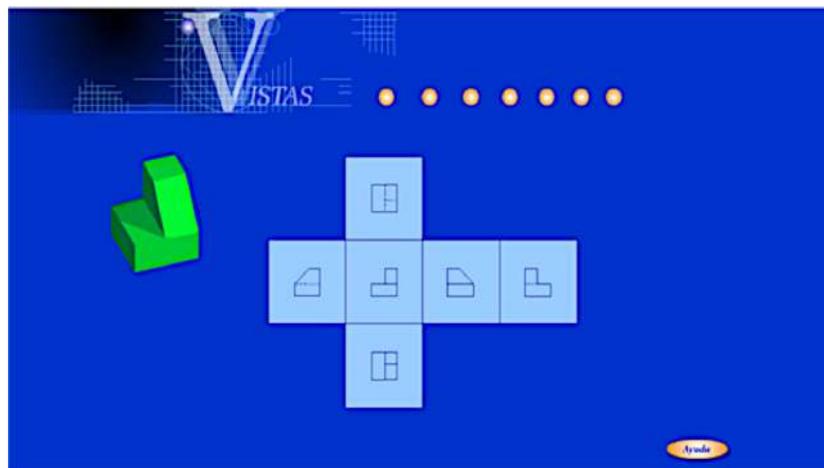


Figura 2.51. Imagen de inicio de la aplicación *Vistas*.

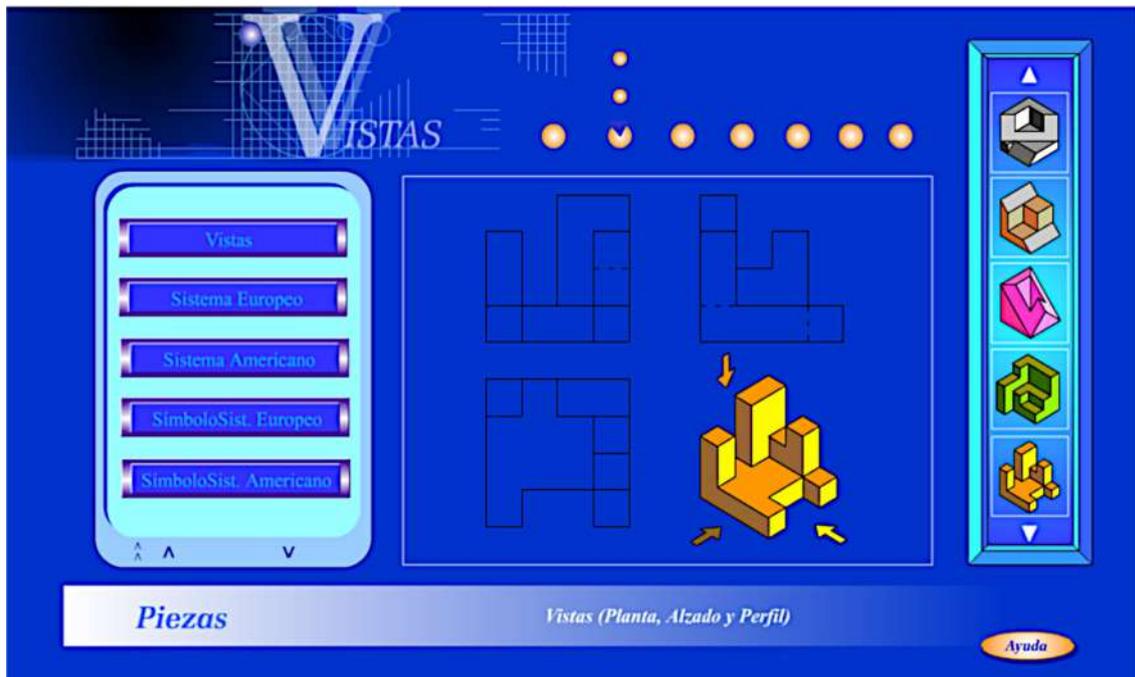


Figura 2.52. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado Vistas.

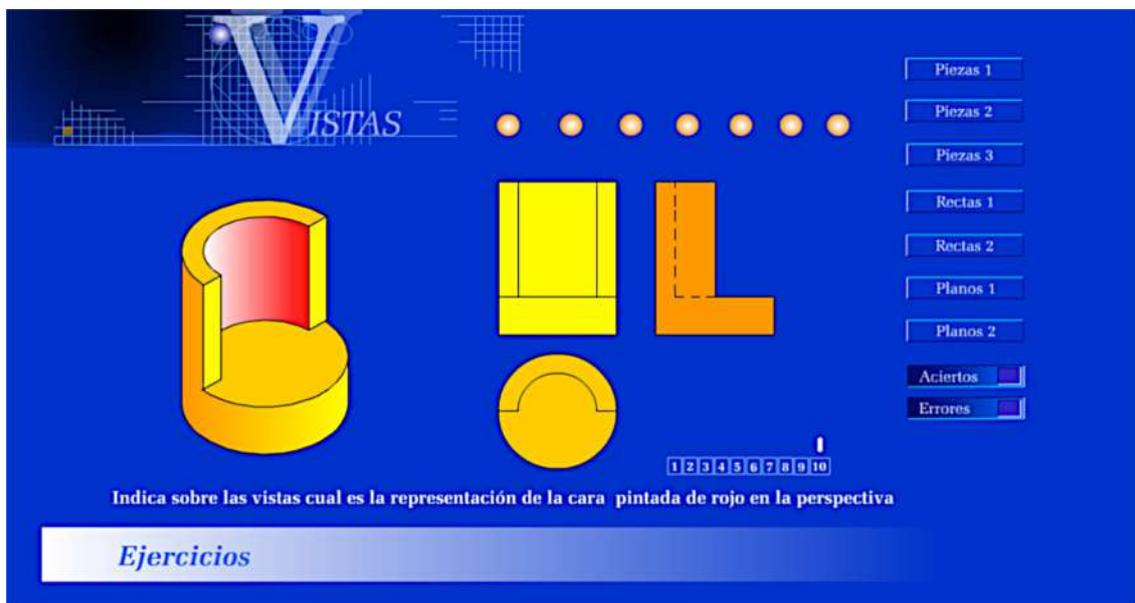


Figura 2.53. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado Ejercicios.

La imagen fotográfica

Título del material: La imagen fotográfica (Figuras 2.54-2.57).

Idioma: Disponible en español.

Autor: Armando Muñoz López.

Correo electrónico: webmaster@ite.educacion.es

Colección/Editorial: Primer Premio a Materiales Educativos del ITE 2006.

Dirección URL:

<http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/fotografia.swf>

Consultado: 19 de enero de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Fotografía analógica y digital.

Objetivos: entre ellos destacan el fomento de las nuevas tecnologías en el medio educativo para su conocimiento, uso e implantación y aprovechar la capacidad didáctica que ofrece la Red Internet, que aporta herramientas multimedia con diversos recursos audiovisuales, fomenta el aprendizaje autónomo y la educación abierta referencias diversas.

Contenidos que se tratan: Unidad 1. La cámara fotográfica. Unidad 2. El objetivo. Unidad 3. La exposición. Unidad 4. La luz y el color. Unidad 5. El laboratorio. Unidad 6. La imagen digital. Unidad 7. El laboratorio digital. Unidad 8. Encuadre y composición.

Destinatarios: La página educativa desarrolla aspectos del currículum de asignaturas de ESO, principalmente en su segundo ciclo.

Tipología: Preguntas y ejercicios. Simulador. Teoría explicada paso a paso.

Estrategia didáctica: Enseñanza dirigida. Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Evaluar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: Al final de algunas de las unidades didácticas, existe en simulador de una cámara fotográfica, utilizado para la comprobación de los conocimientos adquiridos. Su funcionalidad es similar al de una cámara digital convencional, y presenta según la unidad, una serie de ejercicios y preguntas relacionadas con los contenidos tratados a lo largo de las unidades.

Valores que potencia o presenta: Crear un soporte de formación dentro de la Web, apoyándose en las posibilidades de estas tecnologías, y que propicie la alfabetización en el lenguaje específico de la materia y en los medios audiovisuales así como ofrezca una alternativa atractiva a los medios tradicionales de enseñanza en el campo de la fotografía.

Documentación: Guía didáctica tanto para el profesorado como para el alumnado. Disponibles respectivamente en:

<http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/guias/gdidactica.pdf>

<http://ntic.educacion.es/w3//eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/guias/galumno.pdf>

Requisitos técnicos: Versión HTML accesible, que incorpora gráficos y fotografías, seleccionados de la versión Flash.

Imágenes de pantalla:



Figura 2.54. Imagen de inicio de la aplicación *La imagen fotográfica*.



Figura 2.55. Captura de pantalla de la aplicación de *La fotografía digital*.



Figura 2.56. Captura de pantalla de la aplicación dedicada a la Autoevaluación.



Figura 2.57. Captura de pantalla de la aplicación dedicada a los Enlaces.

Las aplicaciones educativas en línea analizadas y recomendadas han sido:

Artnatomya. <http://www.artnatomia.net/es/>

Artecompo. <http://www.artecompo.com/>

Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Nivel elemental.

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_2x2.html

Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Nivel medio.

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_3x3.html

Visualización y modelización de piezas en 3D.

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/3dvoxels_0.htm?no=00

Pixlr Editor. <https://pixlr.com/editor/>

TipoEffects. <http://www.typeeffects.com/>

Sumopaint. <http://www.sumopaint.com/app/>

Perspectiva cónica. <http://jcuadra2.wix.com/cuadrado>

Picasso Head. <http://www.picassohead.com/>

Vistas. <http://vistas.joseantoniocuadrado.com/>

Fotográfica. <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/fotografia.swf>

Todos estas web son indicadas para la enseñanza de nuestra materia, pues en buena medida cumplen (unas más que otras) con los requisitos por los que se rige en nuestra investigación, citados de Codina (2000, s. p.) en el apartado 2.3.2 de esta Tesis. Unas se adecúan más que otras a los diferentes contenidos de la currícula educativa, interacción, contenidos, herramientas digitales que ponen a disposición, disponibilidad, estructura y manejo por lo que deben ser los docentes, los último responsables de seleccionar sus diferentes usos para los determinados aprendizajes del alumnado atendiendo a sus características.

2.3.3.3. Páginas web especializadas en arte

Las páginas web especializadas en arte son idóneas para emplear las TIC en la EPVA, ya que ofrecen información y formación que favorecen el aprendizaje, el desarrollo de habilidades, usando distintas formas de aprender con diferentes estilos y ritmos. A su vez, los aspectos técnicos y de diseño de estos recursos los le aportan un atractivo didáctico mayor al libro tradicional y aportan una metodología motivadora para el alumnado y una mayor autoformación.

Según Asensio y Pol (2002): “Los medios electrónicos son vistos como uno de los escenarios educativos privilegiados por ser la realidad más presente sin ser real ni estar presente” (p. 16). A su vez, Infante, Gallego y Codina-Macías (2013) consideran que:

No sólo nos proporcionar una incalculable y valiosísima fuente de información, sino que también nos facilita contar con herramientas, aplicaciones o servicios Web que nos permiten crear contenidos, publicarlos y compartirlos a través de Internet, lo que conlleva un continuo proceso de innovación en el aula [...] (p. 190).

Además, Gairín y García y *et al.* (2013): destacan “Las TIC facilitan la creación colectiva de conocimiento. Y las páginas web especializadas son buena muestra de ello” (p. 219). Respecto a la definición de página web, la Real Academia de la Lengua (2020) determina: “1. Conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas 2. Sitio web” (s. p.). Seguidamente detallamos las web usadas en nuestro BlogQuest por sus características de calidad, según Codina (2000, s. p.), habiendo usado para ello también la Ficha de catalogación y evaluación de software educativo que Márquez (2004).

Las técnicas de expresión en el arte

Título del material: Las técnicas de expresión en el arte (Figuras 2.58- 2.60).

Idioma: Español.

Autor: Educastur.

Correo electrónico: No presenta.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL:

http://nea.educastur.princast.es/repositorio/VIDEOS/2_1_nea_colab08_ESO_03%20Artes%20plasticas%20A.swf

Consultado: 30 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Técnicas de expresión artística.

Objetivos: Conocer las técnicas de expresión en el arte. Descubrir las técnicas artísticas secas y húmedas. Conocer las técnicas de impresión. Reconocer las técnicas de representación bidimensional. Valorar las técnicas de conservación de materiales.

Contenidos que se tratan: Las técnicas de expresión en el arte. Las formas básicas en el arte. Las técnicas artísticas secas. Las técnicas artísticas húmedas. Las técnicas de impresión. Otras técnicas de representación bidimensional. Las técnicas de conservación de materiales.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.
Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar.
Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.
Valores que potencia o presenta: Descubrir las técnicas gráfico-plásticas.
Documentación: No presenta. Requisitos técnicos: Recurso en línea.
Imágenes de pantalla:



Figura 2.58. Imagen de la página web *Las técnicas de expresión en el arte*.



Figura 2.59. Imagen del apartado dedicado a las Técnicas secas.



Figura 2.60. Imagen del apartado dedicado a la Tecnología digital.

Doodle

Título del material: Doodle (Figuras 2.61- 2.63).

Idioma: Español.

Autor: Google.

Correo electrónico: proposals@google.com

Colección/Editorial: Diseño.

Dirección URL: <https://www.google.com/doodles>

Consultado: 1 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Diseño gráfico.

Objetivos: Conocer los conceptos fundamentales de los Doodles. Descubrir los Doodles como elementos de diseño y creatividad.

Contenidos que se tratan: Los Doodles. Historia, elementos y base de datos.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Informar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del diseño gráfico mediante los Doodles. Curiosidad y deleite del diseño gráfico como instrumento de conocimiento, comunicación y

forma de expresión.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

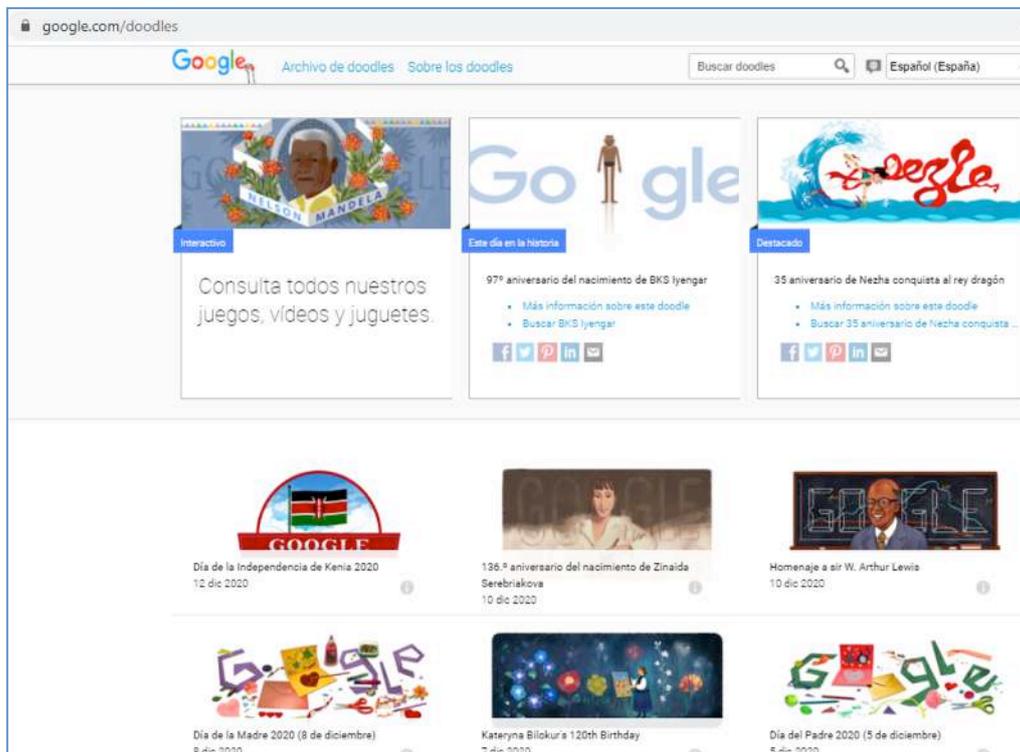


Figura 2.61. Web oficial de Google dedicado a los Doodles con todos los diseños desde el año 1998.

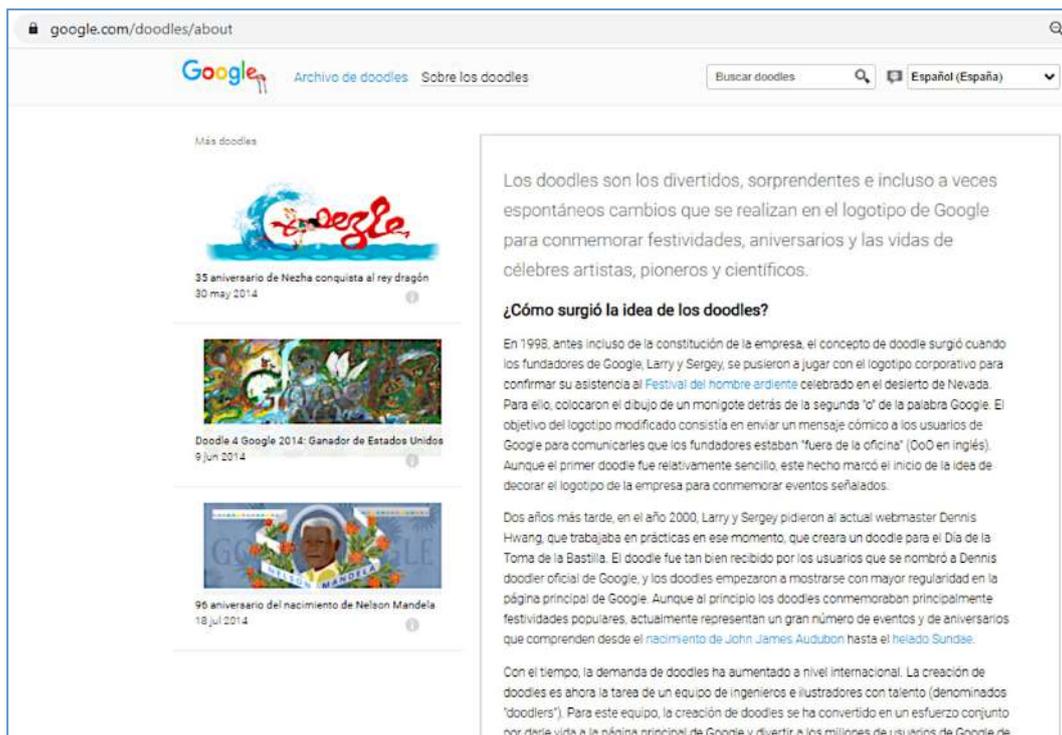


Figura 2.62. Espacio que explica todo lo relativo a los Doodles.

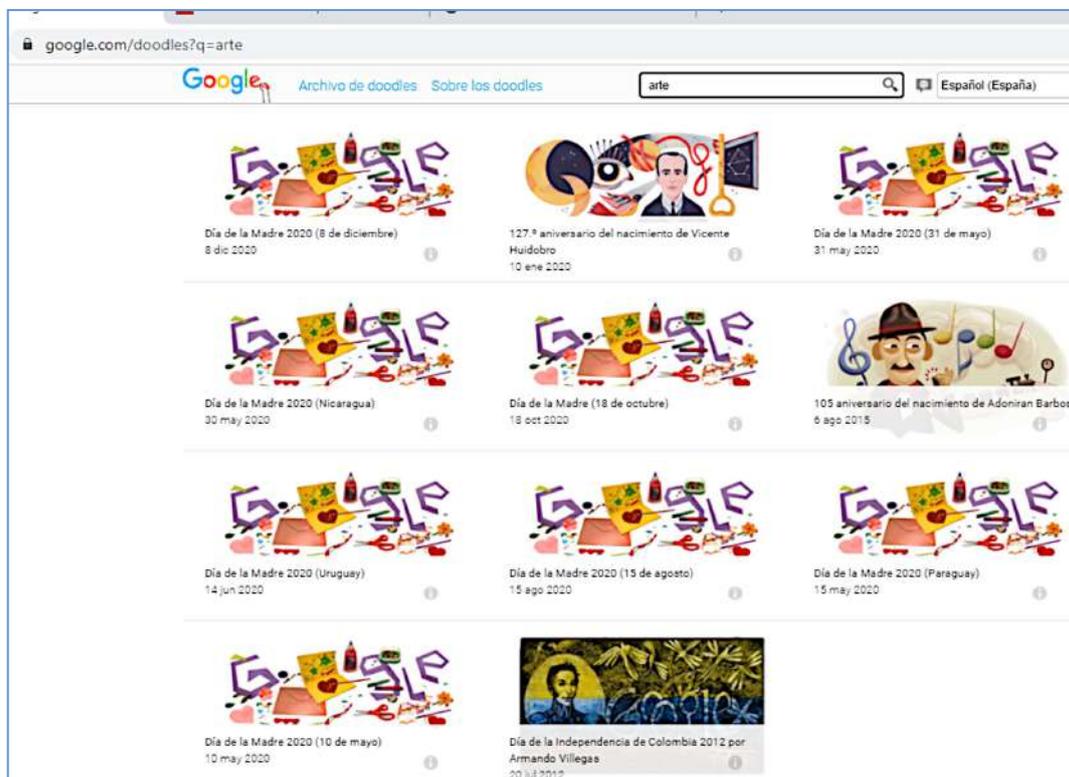


Figura 2.63. Recopilación de Doodles sobre el mundo del arte.

Juan Francisco Casas

Título del material: Juan Francisco Casas (Figuras 2.64- 2.66).

Idioma: Español e inglés.

Autor: Juan Francisco Casas.

Correo electrónico: Desde la propia Web.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://www.juanfranciscocasas.com/>

Consultado: 30 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Artistas. Técnicas.

Objetivos: Descubrir la vida y obra de Juan Francisco Casas. Conocer las técnicas gráficas de expresión de dibujo y pintura.

Contenidos que se tratan: La vida y obra de Juan Francisco Casas. Técnicas de dibujo y de pintura.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Informar. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Conocimiento de artistas nacionales y andaluces. Descubrimiento de las técnicas gráficas de dibujo y pintura y su

aplicación al retrato realista.

Documentación: Presenta una serie de apartados referentes a noticias, el artista, galería, textos, exposiciones, prensa, publicaciones y grabados .

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

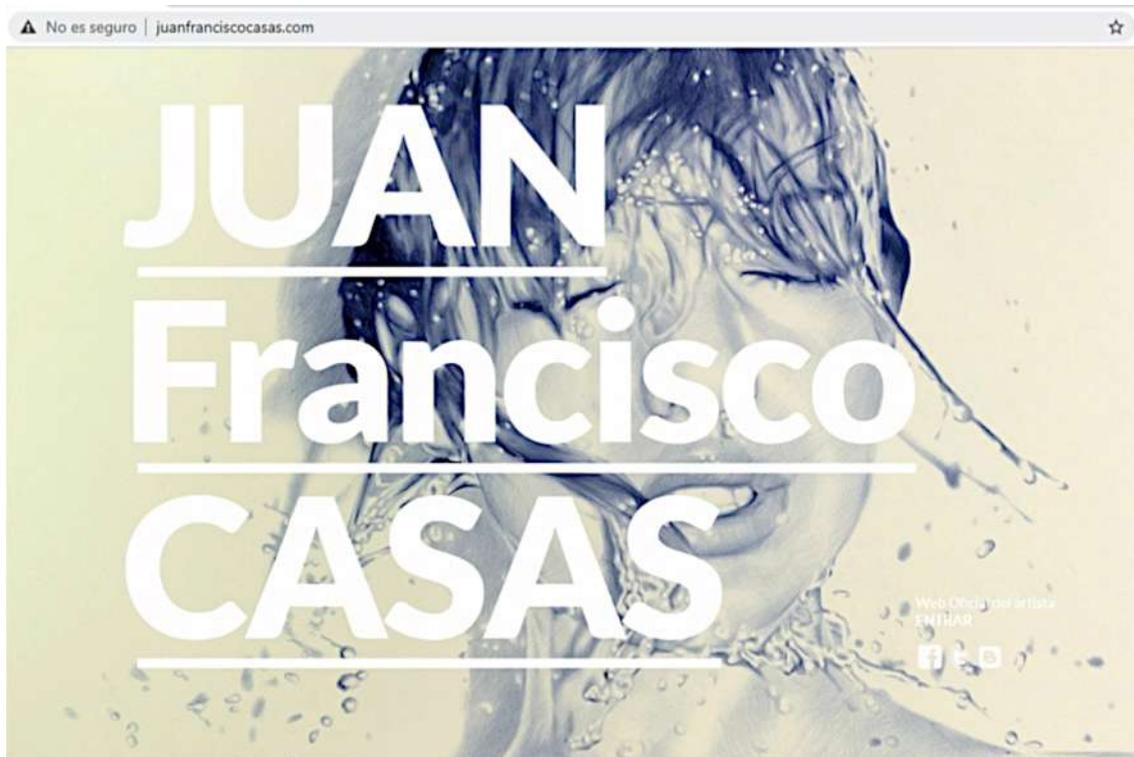


Figura 2. 64. Imagen de la página principal de la web de *Juan Francisco Casas*.



Figura 2.65. Imagen del apartado Galería de dibujo con obras de 2014.



Figura 2.66. Imagen del apartado Grabados con obras de 2014.

Localizador Cartográfico del Patrimonio Cultural

Título del material: Localizador Cartográfico del Patrimonio Cultural (Figuras 2.67- 2.69).

Idioma: Español.

Autor: Centro de Documentación del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH).

Correo electrónico: informacion.iaph@juntadeandalucia.es

Colección/Editorial: Patrimonio Cultural.

Dirección URL: <http://www.iaph.es/localizador-cartografico-patrimonio-cultural-andalucia/busqueda.php>

Consultado: 20 de diciembre de 2016.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Patrimonio cultural andaluz.

Objetivos: Descubrir el Patrimonio Cultural andaluz.

Contenidos que se tratan: Localizador cartográfico del Patrimonio Cultural. Ofrece la búsqueda mediante dos apartados diferenciados. Por un lado, una búsqueda genérica que incluye la denominación del objeto a localizar, la provincia o municipio donde se encuentra, la tipología y el período artístico. Por otro lado, una búsqueda temática por tema o denominación.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar.
Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.
Valores que potencia o presenta: Comprender el Patrimonio Cultural que nos rodea dándose cuenta de la riqueza cultural que aporta.
Documentación: No presenta.
Requisitos técnicos: Recurso en línea.
Imágenes de pantalla:



Figura 2.67. Imagen de la página principal del *Localizador Cartográfico del Patrimonio Cultural por provincias y municipios*.

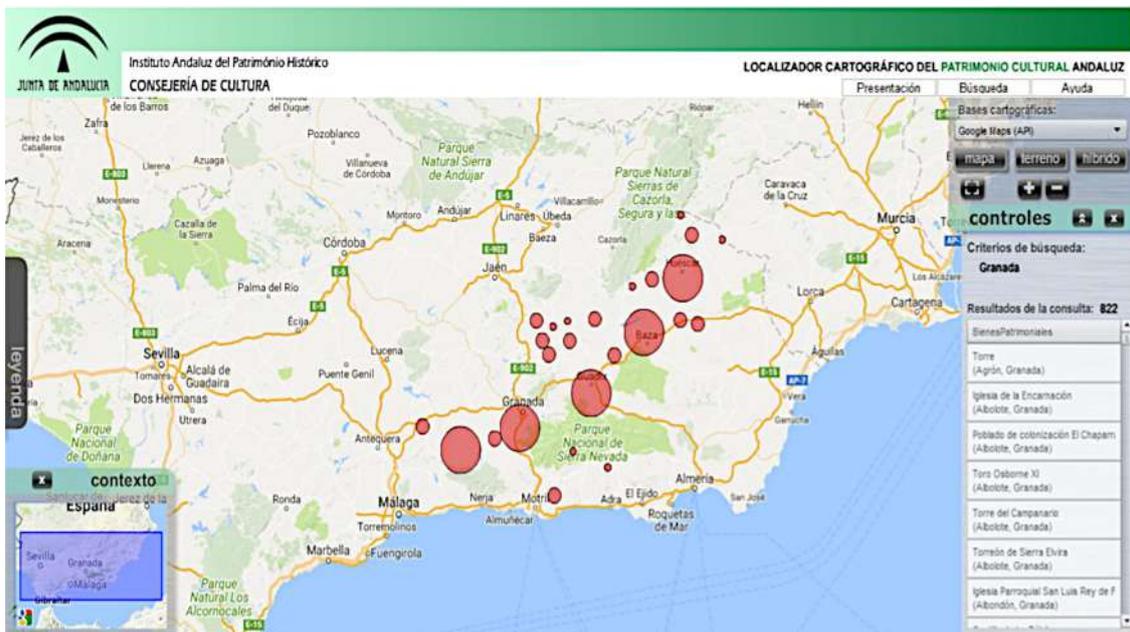


Figura 2.68. Búsqueda realizada en la provincia de Granada.

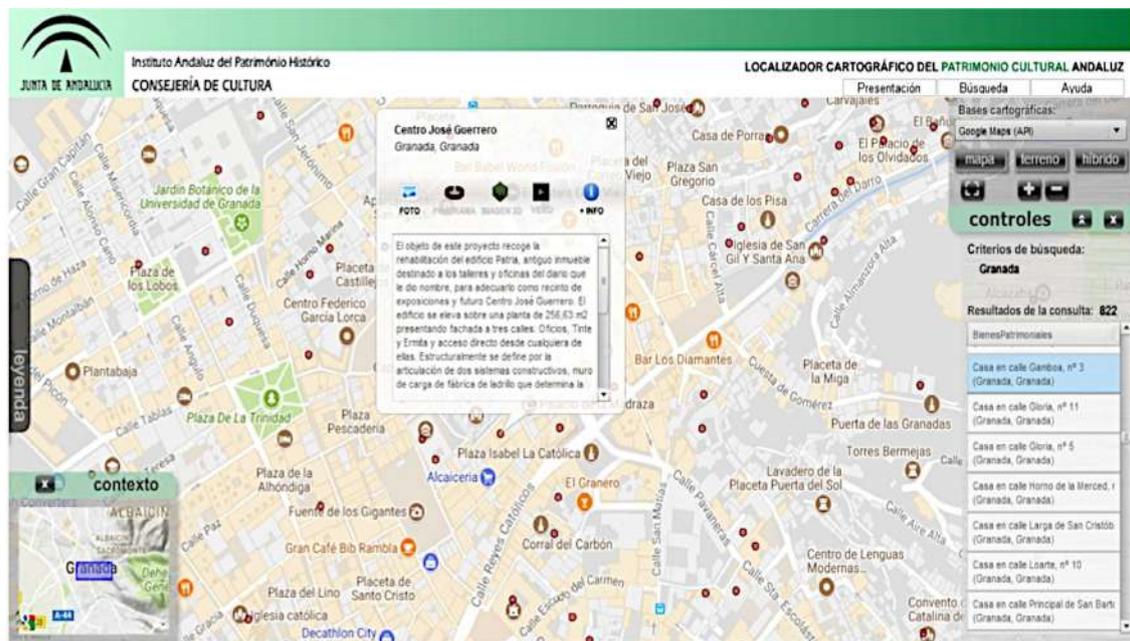


Figura 2.69. Detalle de los datos que reflejan de la búsqueda en Granada capital.

El poder de la palabra

Título del material: El poder de la palabra (Figuras 2.70- 2.72).

Idioma: Español.

Autores: Salva García y Nina Delgado.

Correo electrónico: En la Web.

Colección/Editorial: Cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música.

Dirección URL: <http://www.epdlp.com/>

Consultado: 2 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música.

Objetivos: Descubrir aspectos de la cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música.

Contenidos que se tratan: Cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música. Nos centraremos a continuación en las opciones dedicadas al arte. Se estructura en cinco grandes apartados. De la A a la Z, por época, por países, por obra y por museos. A su vez, presenta en la pantalla principal unos contenidos organizados en la categoría de novedades.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Informar. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Desarrollar hábitos de planificación, búsqueda, selección y manejo crítico de la información a través de la Web. Enriquecer con autores y obras de la cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

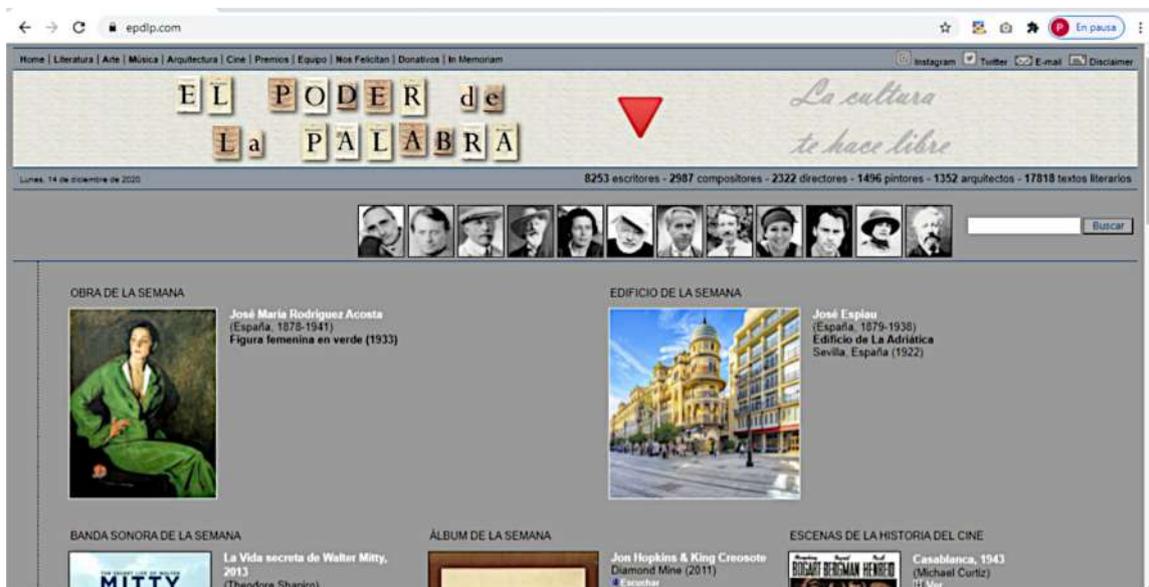


Figura 2.70. Imagen de la web *El poder de la palabra*.



Figura 2.71. Fragmento del espacio dedicado al arte en su presentación Novedades.

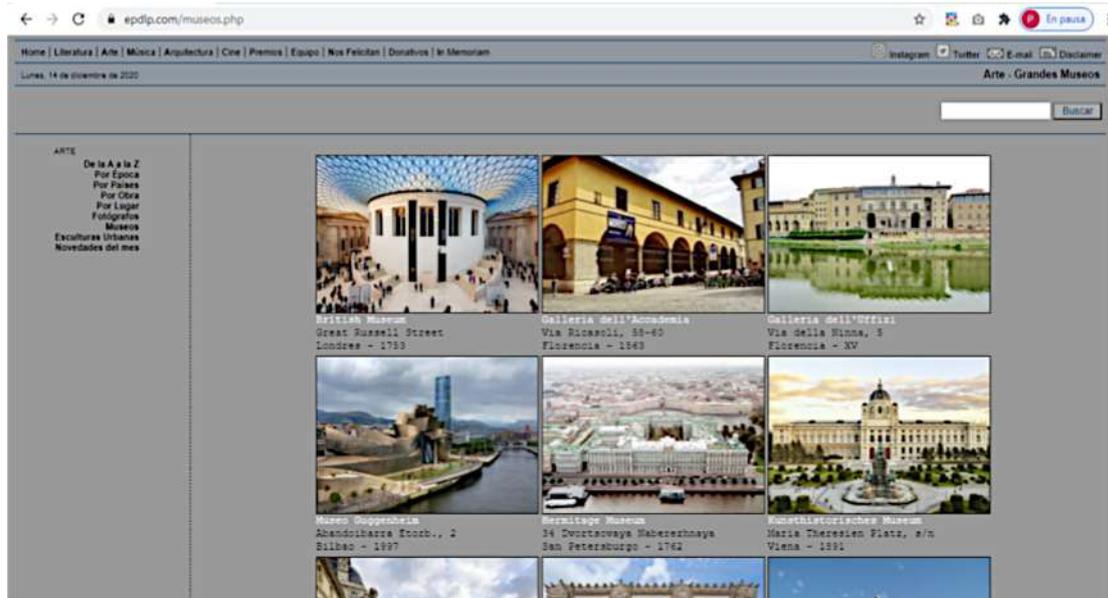


Figura 2.72. Fragmento del espacio dedicado a los Museos.

Trianart

Título del material: Trianart (Figuras 2.73-2.75).

Idioma: Español.

Autor: Concha Rodríguez de la Calle.

Correo electrónico: Por medio de la Web.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://trianarts.com/>

Consultado: 30 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Arte.

Objetivos: Investigar sobre autores del mundo del arte tanto del patrimonio cultural universal como del andaluz.

Contenidos que se tratan: La Web contiene materias relacionadas con la arquitectura, el cine, efemérides, escultura, general, historia, literatura, pintura y tutoriales.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades:

Valores que potencia o presenta: Desarrollar hábitos de planificación, búsqueda, selección y manejo crítico de la información a través de la Web. Enriquecer con autores y obras de la cultura, arte, arquitectura, literatura, escultura y pintura.

Documentación: No presenta.

Requisitos técnicos: Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

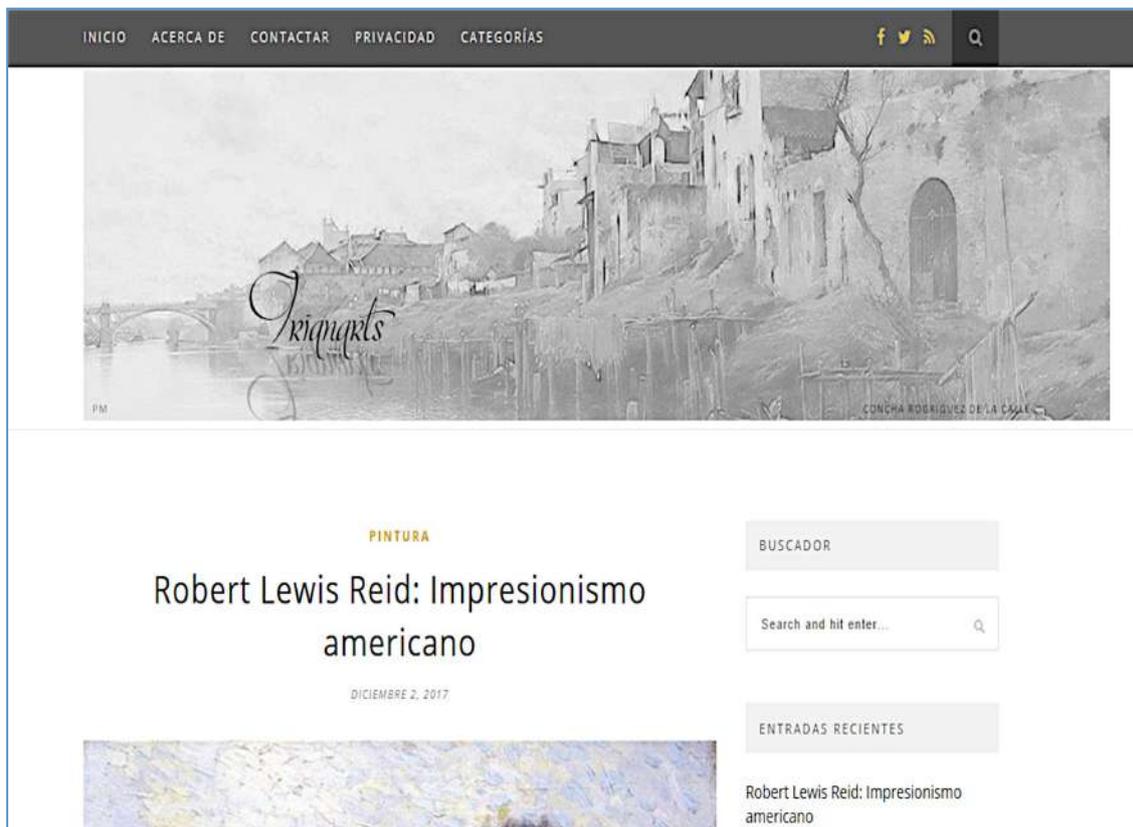


Figura 2.73. Fragmento de la página *Trianarts*.

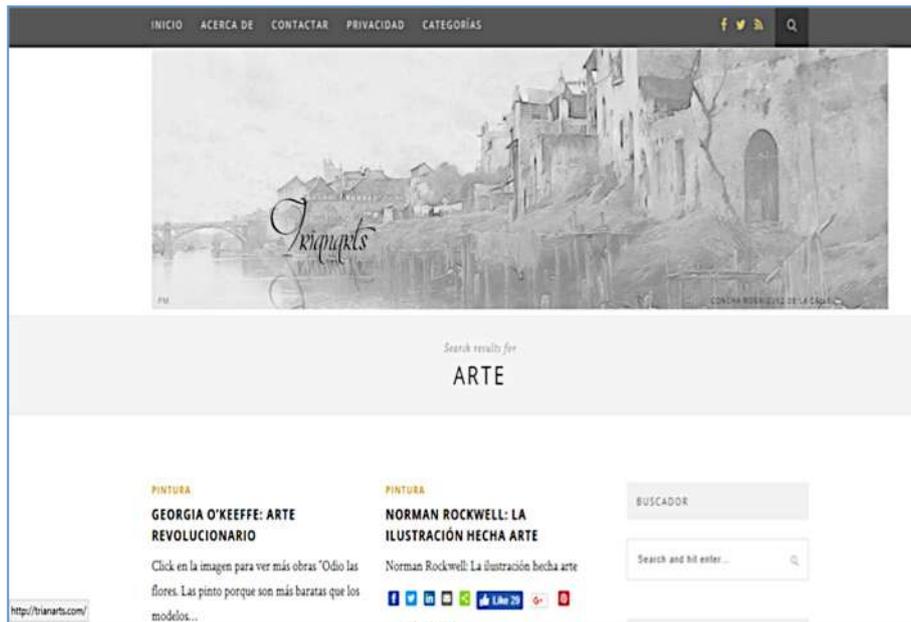


Figura 2.74. Fragmento del apartado dedicado a Arte.

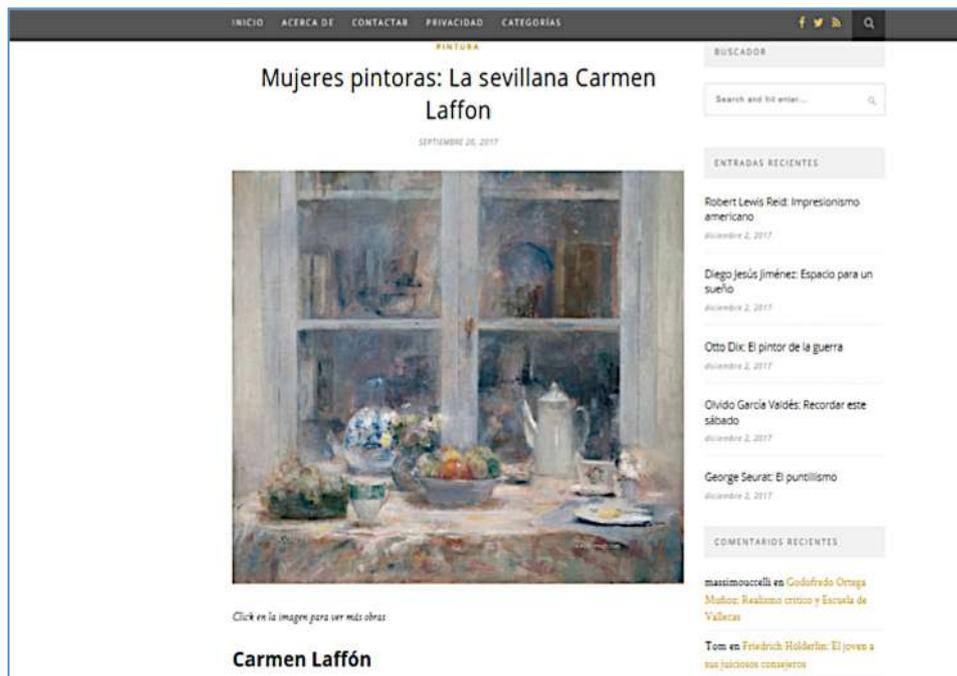


Figura 2.75. Fragmento de los contenidos dedicados a la artista Carmen Laffón.

Cien años de ilustración infantil española ¿qué pintan los cuentos?

Título del material: Cien años de ilustración infantil española ¿qué pintan los cuentos? (Figuras 2.76-2.78).

Idioma: Español.

Autor: Centro Virtual Cervantes.

Correo electrónico: No presenta.

Colección/Editorial: Ilustración.

Dirección URL: <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/>

Consultado: 30 de diciembre de 2017.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Ilustración.

Objetivos: Descubrir la ilustración infantil española en los últimos cien años.

Contenidos que se tratan: El Centro Virtual Cervantes recoge el trabajo titulado *Cien años de ilustración española: ¿Qué pintan los cuentos?* Una panorámica global de la ilustración infantil en España centrada en los últimos cien años. En ella podemos ver personajes, técnicas, tendencias, etc. Esta web se estructura en los siguientes apartados: introducción, categorías, cuentos clásicos, edición, intención, personajes, técnicas, tendencias y agradecimientos.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Exploración guiada. Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar información.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Interés por las aplicaciones de la ilustración en los diversos campos del diseño y de la industria editorial. Valoración del proceso de creación de ilustraciones como herramienta para crear y comunicar.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:



Figura 2.76. Imagen de la web *Cien años de ilustración infantil española*.

Centro Virtual Cervantes
Ilustración infantil
Actos culturales
Inicio

CIENTOS AÑOS DE ILUSTRACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA ▲ |

EDICIÓN

1900-2002: 102 años de libros ilustrados

Por Vicente Ferrer *

La historia de la edición en España sólo se ha abordado hasta ahora de una manera parcial y fragmentaria, y por lo que respecta al libro infantil ilustrado está todo por hacer. La edición de libros para niños, a diferencia de lo que ocurre en otros países donde existe una importante tradición (Francia, Gran Bretaña) o donde la producción tiene un verdadero peso específico (caso de Estados Unidos, Japón y Corea), con ser muy significativa, no tiene el prestigio y la consideración que se da a la literatura para adultos (o «para adúlteros», como dice Ana María Matute).

La historia de los primeros libros que se pueden considerar *infantiles* se remonta según algunos autores a 1850 con las casas de edición Hernando de Madrid y Bastinos de Barcelona, aunque existe una vía distinta que vincula las ediciones ilustradas con los pliegos de cordel, los carteles de ciego, las aucas y otras formas de la literatura popular, precursoras de las modernas



Figura 2.77. Fragmento del apartado dedicado a Libros ilustrados.

Centro Virtual Cervantes
Ilustración infantil
Actos culturales
Inicio

CIENTOS AÑOS DE ILUSTRACIÓN INFANTIL ESPAÑOLA ▲ |

PERSONAJES

Personajes ilustrados

Por José Morán

La mayoría de las grandes obras de la literatura son deudoras del acierto pleno en la construcción de un personaje redondo, con vida propia, que capta el interés y aun la devoción de los lectores. Don Quijote, Hamlet, Ulises, Don Juan, Madame Bovary, Holden Caulfield... Si a los seres humanos nos apasionan las historias, es en buena parte por eso: porque en ellas se reflejan los conflictos y las aspiraciones de los hombres, de los lectores, encarnadas en unos personajes cercanos, convincentes, extraordinarios, que llegan a convertirse en modelos, ejemplares o no, del comportamiento humano. Es difícil encontrar grandes obras sin grandes personajes.



Figura 2.78. Fragmento del apartado dedicado Personajes ilustrados.

Almendrón

Título del material: Almendrón. Com. Una ventana abierta al mundo artístico, cultural y político (Figuras 2.79- 2.81).

Idioma: Español.

Autor: Ayuntamiento de la Puebla de Alfindén.

Correo electrónico: moline@almendron.com

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <https://www.almendron.com/index.php>

Consultado: 2 de enero de 2018.

Libre acceso: Sí. **Incluye publicidad:** No.

Temática: Arte.

Objetivos: Descubrir algunas claves de la pintura. Exploración de la pintura como medio de expresión y creación. Interés por el arte como fuente de conocimiento, comunicación y entretenimiento.

Contenidos que se tratan: los contenidos que trata la Web se dividen en cinco grandes grupos: historia, pintura, escultura, arquitectura y culturas. Nuestro interés se centra en el apartado dedicado a la pintura. En él se desarrollan los apartados dedicados a: Goya: realidad e imagen (1746 - 1828), las claves de la Pintura, Goya ¡Qué valor!, la luz en la Pintura y Johannes Vermeer van Delft.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar

datos.
Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.
Valores que potencia o presenta: Darse cuenta de la cultura, arte, arquitectura, literatura, escultura y pintura y disfrutar de su contemplación y estudio.
Documentación: No presenta. Requisitos técnicos: Recurso en línea.
Imagen de pantalla:



Figura 2.79. Fragmento de la página principal de la web.

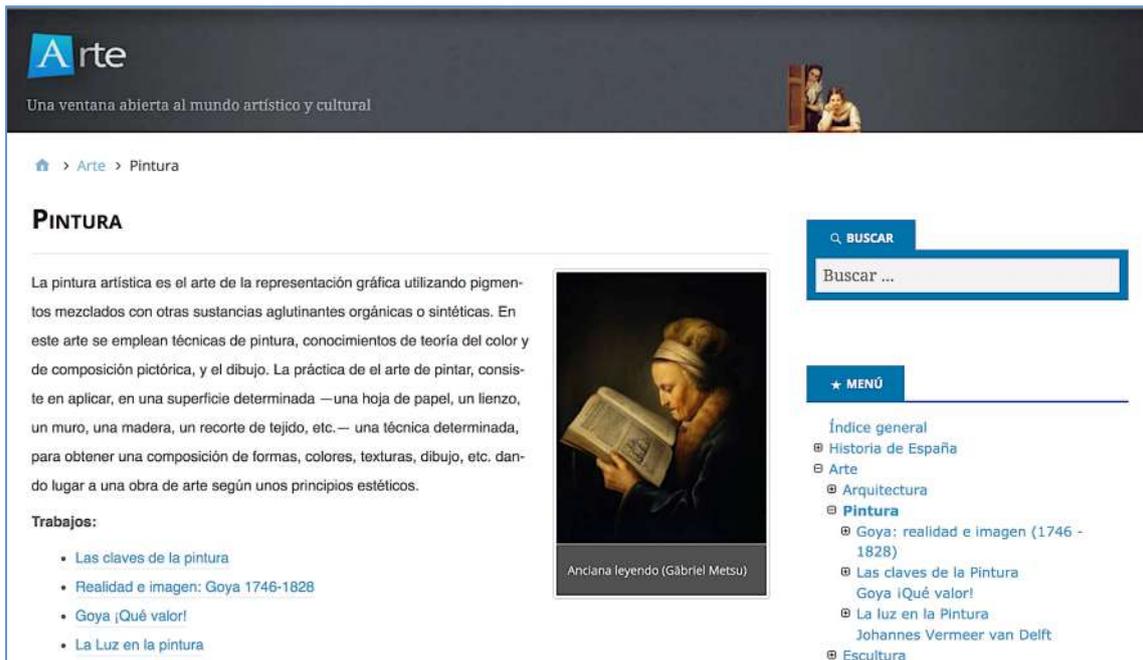


Figura 2.80. Fragmento del apartado dedicado a Pintura.

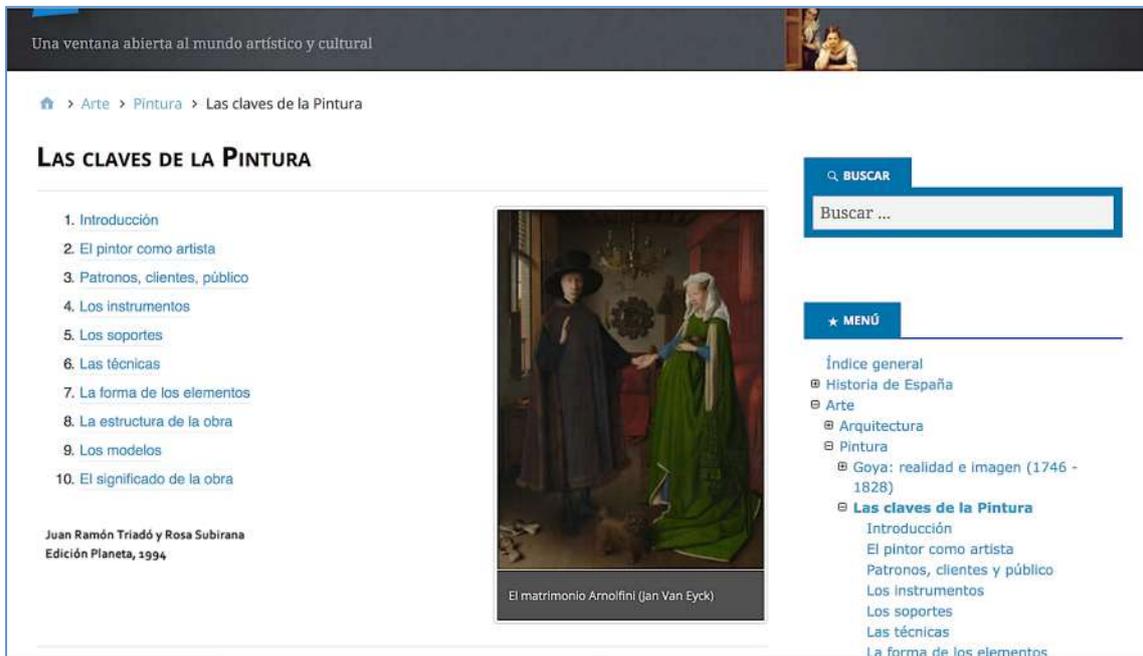


Figura 2.81. Fragmento del apartado dedicado a *Las claves de la pintura*.

Chema Madoz

Título del material: Chema Madoz (Figuras 2.82- 2.84).

Idioma: Español.

Autor: Chema Madoz.

Correo electrónico: infor@chemamadoz.com

Colección/Editorial: Fotografía.

Dirección URL: <http://www.chemamadoz.com/>

Consultado: 24 de enero de 2015.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática: Fotografía y poemas visuales.

Objetivos: Descubrir la vida y obra de Chema Madoz. Exploración de la fotografía como medio de expresión y creación. Interés por la lectura de fotografías como fuente de conocimiento, comunicación y entretenimiento.

Contenidos que se tratan: La vida y obra de Chema Madoz. Esta web se estructura en cinco apartados. El primero dedicado al autor. El segundo muestra su currículum vitae. El tercero aborda noticias relacionadas con el autor y su obra. El cuarto presenta a libros. Y el quinto y el último ofrecen los datos de contacto.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Interés por la fotografía y las técnicas de reproducción actuales. Apreciación del uso artístico de la fotografía en la sociedad actual y del uso del lenguaje visual de manera poética y crítica con gran calidad y efectividad en sus obras.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imagen de pantalla:

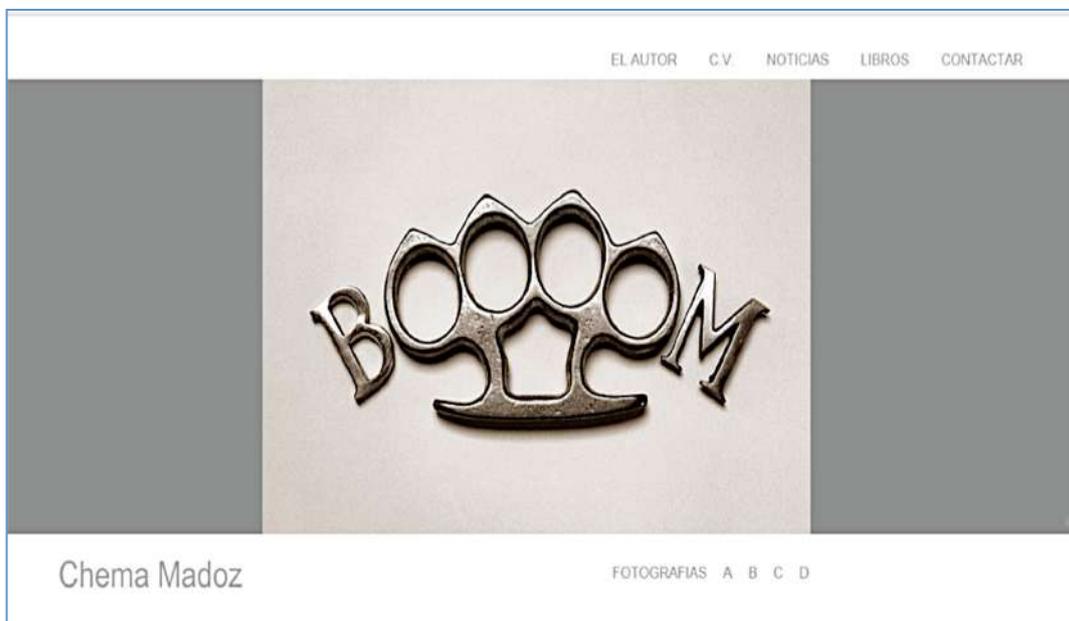


Figura 2.82. Imagen de la web de Chema Madoz.



Figura 2.83. Imagen del apartado dedicado al autor.

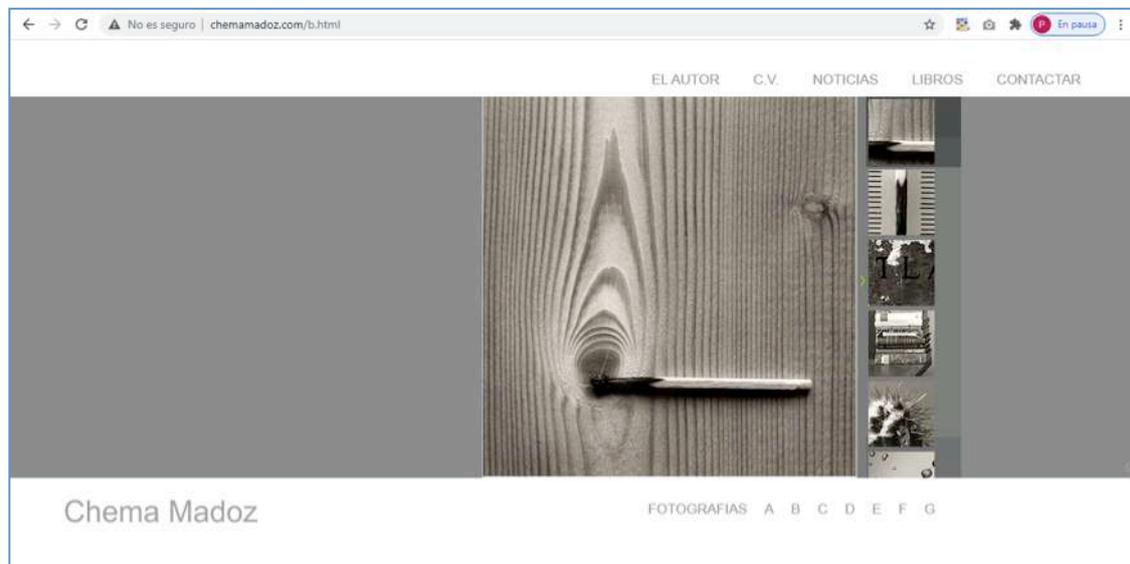


Figura 2.84. Imagen del apartado dedicado a Fotografías.

En nuestro análisis y selección han resultado elegidas para nuestro BlogQuest las páginas web especializadas en arte abajo expuestas, que también son recomendadas para otros recursos que aborden o complemente el temario curricular de la EPVA, así como para aquellas personas que libremente muestre interés en adquirir conocimientos sobre el mundo del arte. Páginas web especializadas en arte que han sido seleccionadas en nuestro estudio:

Las técnicas de expresión en el arte.

http://nea.educastur.princast.es/repositorio/VIDEOS/2_1_nea_colab08_ESO_03%20Artes%20plasticas%20A.swf

Doodle. <https://www.google.com/doodles>

Juan Francisco Casas. <http://www.juanfranciscocasas.com/>

Localizador cartográfico del Patrimonio Cultural.

<http://www.iaph.es/localizador-cartografico-patrimonio-cultural-andalucia/>

El poder de la palabra. <http://www.epdlp.com/>

Trianart. <http://trianarts.com/>

Cien años de ilustración infantil.

<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/>

Almadrón. <https://www.almendron.com/index.php>

Chema Madoz. <http://www.chemamadoz.com/>

Las páginas web especializadas en arte que se detallan de las centenares de miles que existen dan una idea de la idoneidad de este recurso de cara a la docencia de la EPVA. Su atractivo visual, fácil navegación, publicidad nula y contenidos adecuados al nivel competencial del alumnado hacen que se potencie el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo del estudiante. Por ello, se prestan como un elemento ideal en el diseño del Blogquest y en consecuencia lograr los objetivos de aprendizaje propuestos en cada WebQuest.

2.3.3.4. Museos virtuales de arte

En el pasado era impensable la divulgación del arte y del patrimonio sin visitar su lugar *in situ* de ubicación o poseer algún recurso educativo o de difusión al respecto, pero gracias al desarrollo y socialización de las TIC, e Internet, la Educación Artística encuentra nuevas posibilidades en línea que facilitan el trabajo y complementan la currícula docente. En general, los museos virtuales posibilitan el conocimiento y divulgación, en especial el Patrimonio artístico y cultural. Los museos virtuales de Bellas Artes son nuevos instrumentos para la enseñanza y aprendizaje de la EPVA, pues ofrecen una nueva vía para la innovación en la práctica educativa, que permiten el desarrollo de competencias digitales, la gestión de la información y la formación cultural y artística del alumnado. Por otra parte, para la definición de museo virtual puede decirse que es un sitio web que puede o no presentar partes del contenido físico del museo tradicional, para que pueda ser apreciado de una manera distinta y complementaria a la que puede experimentarse en una visita física. En palabras de Sabbatini (2005) lo podemos definir como: “Una colección de objetos digitales organizados lógicamente, según el tema de interés, con métodos de interacción informatizados y con objetivos similares a los de cualquier museo, pero con acceso mundial mediante Internet” (s. p.).

El museo virtual se crea con el desarrollo de las TIC y Bellido (2001) considera que un entorno virtual museístico se define a partir del cumplimiento de cuatro requisitos: “La generación de imágenes de creaciones propias y no procedentes de la realidad. La intangibilidad de dichas imágenes. La posibilidad de que el usuario se vea inmerso en la tridimensionalidad de la web. La interactividad” (p. 3).

Por otro lado, las clasificaciones tipológicas de los museos virtuales son muy variadas y atienden a los criterios que cada autor ha aplicado al hacerlas. Un ejemplo de ello lo encontramos en el Museo Nacional del Prado de Madrid (www.museodelprado.es) (Figura 2.85) que permite, entre otras opciones, informar sobre su acceso y la ubicación de sus colecciones en 3D, visitar su galería *on-line* (con las obras de su colección), ejecutar búsquedas avanzadas o consultar su enciclopedia *on-line*.



Figura 2.85. Página principal del Museo del Prado de Madrid.

Para Pinilla (2013) los museos virtuales se clasifican en una triple tipología que atiende al análisis del servicio que estos ofrecen: “Informativos, expositivos e interactivos” (p.6).

Nuestra clasificación de los museos virtuales atendiendo a su tipología respecto a si cuentan o no con edificio y colección física es la siguiente:

1. Los museos tradicionales (físicos) presentados como mundo virtual en Internet. Ejemplo de ello es la web del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid, que además mostrar las exposiciones temporales, permite

disponer de las obras de la colección *Carmen Thyssen-Bornemisza* (Figura 2. 86) y realizar una visita virtual a sus salas, etc. <http://www.museothyssen.org/thyssen/>



Figura 2.86. Captura de pantalla del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid en su opción de visitas virtuales.

2. Museos que no tienen como referente un edificio arquitectónico construido, en el que albergar obra, pero si hay colección. La mayoría de ellos son de artistas contemporáneos. Un ejemplo de este tipo de museo está disponible en <http://www.elmuseovirtual.com/index.php>. En sus páginas web podemos encontrar artistas de los más diversos estilos y temáticas.

3. Museos puramente virtuales que no existen como edificio y que exploran las posibilidades tecnológicas para mostrar al público colecciones privadas de arte, exhibiciones sobre temas específicos que existen físicamente como contenidos tradicionales pero que no están albergadas en edificios físicos y su colección está dispersa. Como por ejemplo García y Fernández (2000) presentan *El Museo Imaginario* (Figura

2.87). Toda la información en: <http://www.museoimaginado.com/>, donde se explora la pintura española de diversas épocas y estilos.

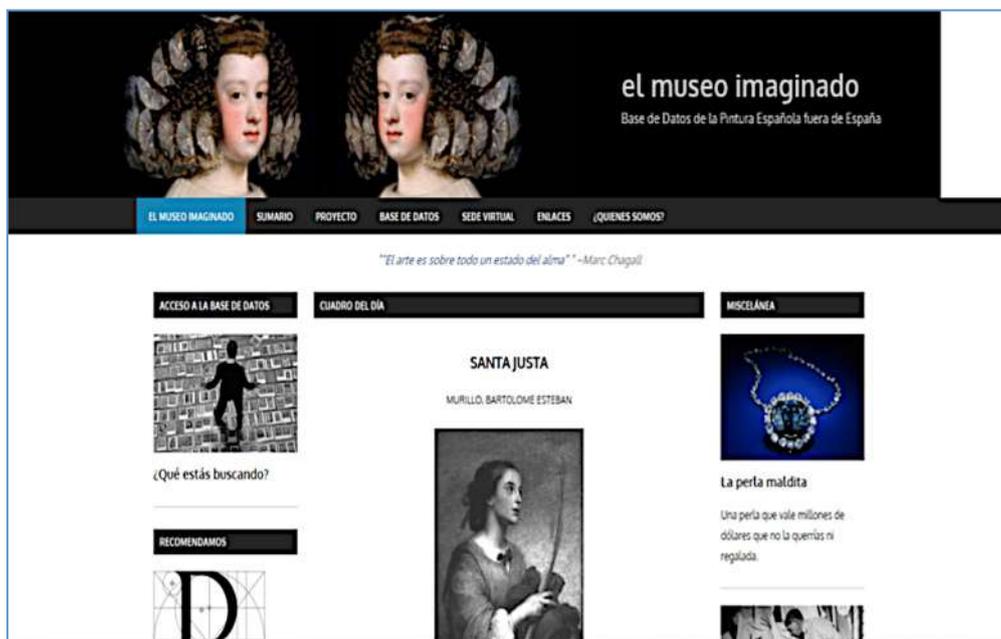


Figura 2.87. Fragmento del museo virtual *El Museo Imaginado*.

4. Museos virtuales sin referente físico y con exhibiciones virtuales que interpretan el concepto de museo como un espacio-tiempo abierto permanentemente a la exploración de los usuarios, a través de la interacción, con contenidos elaborados específicamente para una interpretación contemporánea, orientada a la presentación y provocación de objetos museísticos.

5. Museos interactivos que mantienen alguna relación con el museo físico, pero además reinventan o añaden elementos o servicios, involucrando a los visitantes en actividades interactivas.

Podemos preguntarnos ¿por qué utilizar los museos virtuales en educación? Las ventajas respecto a los presenciales - sin dejar de lado que la visita *in situ* es irremplazable- son incuestionables en el ámbito formativo. Desde nuestro

punto de vista, el museo virtual ofrece mayor libertad al visitante al eliminar barreras y se convierte en un recurso didáctico perfecto para atraer la atención y mantener el interés del estudiante, desarrollando su curiosidad, su autonomía y su autoaprendizaje. Saura (2015) considera que “La progresiva digitalización del Patrimonio artístico de la humanidad es imparable. Podemos acercarnos a los objetos a golpe de ratón y con una sensación tridimensional muy cercana a la que obtenemos en un contacto directo con la pieza” (p.33). Para Pérez (2018):

Utilizando los recursos TIC que ofrecen los museos, el proceso de enseñanza-aprendizaje puede enriquecerse en Educación Secundaria principalmente, donde los contenidos se relacionan constantemente con colecciones, exposiciones e investigaciones museísticas: como el uso de ellos, no solo podríamos, como docentes, ofrecer una metodología más activa y motivadora para los discentes, sino desarrollar una de las siete competencias clave que más se busca trabajar actualmente desde el sector educativo, la Competencia Digital. Esta aparece recogida de forma sistemática en los contenidos, metodología y criterios de evaluación de los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato (p.34).

Otro rasgo positivo de los museos virtuales según Elisondo y Fernanda (2015): “Es que los museos virtuales son espacios interesantes, porque permiten ampliar el límite de acceso al conocimiento: cualquier persona, desde cualquier lugar del mundo, puede conocer aspectos culturales y naturales de otros países” (p. 18). A su vez, para Baños (2019) “El tema de las visitas virtuales para museos y cualquier tipo de monumentos o yacimientos arqueológicos [...] ha llegado a tal punto de desarrollo que actualmente puede decirse que hasta se dan por hecho” (p.33). Sobre las ventajas específicas de utilizar la página web de un museo virtual, destacamos las siguientes desde la experiencia como docente en EPVA. Son una herramienta didáctica interactiva y bidireccional, en algunos casos también tridimensionales que permite una gran participación del profesorado y del alumnado. El estudiante tiene un acceso rápido, seguro, ágil, sencillo y sin barreras al conocimiento. Se convierte en un recurso de fácil navegación, bien diseñado y muy atractivo visualmente. Suele tener motores de

búsqueda que facilitan el acceso a una obra concreta por lo que se optimiza el tiempo de búsqueda y de resolución de problemas. Crea un nuevo entorno de aprendizaje, debido a la exhibición visual, el chat, el foro y las visitas virtuales.

España es cultura

Título del material: España es cultura (Figuras 2.88- 2.92).

Idioma: Español.

Autor: Creada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que promociona y difunde la Cultura de España y gestionado por la Sociedad Estatal para la Gestión de la Innovación y las Tecnologías Turísticas, S.A.

Correo electrónico: A través de la Web.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://www.españaescultura.es/es/>

Consultado: 2 de enero de 2018. **Libre acceso:** Sí. **Incluye publicidad:** No.

Temática: Ofrece visitas:

1. Geográfica: Accedemos a los contenidos de cada Comunidad Autónoma, mediante la navegación a través de mapas. Por ejemplo dentro de la Comunidad andaluza presenta 984 resultados.
2. Temporal: estilos artísticos.
3. Temática (buscando las presencias y asociaciones de esa clase).

España es Cultura: Patrimonio virtual. A través de esta sección podemos explorar en 360º dieciséis obras de arte y veintidós monumentos españoles.

Objetivos: Descubrir el Patrimonio artístico para disfrutar de su estudio,

contemplación y conservación.

Contenidos que se tratan: Obras de arte y monumentos de gran valor como: Alhambra (Granada), Cueva de Covaciella (Asturias) o La Giralda (Sevilla).

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador. **Estrategia didáctica:** Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Conservación y divulgación del Patrimonio Artístico. Sensibilización social del Patrimonio Cultural y de su salvaguarda.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imágenes de pantalla:

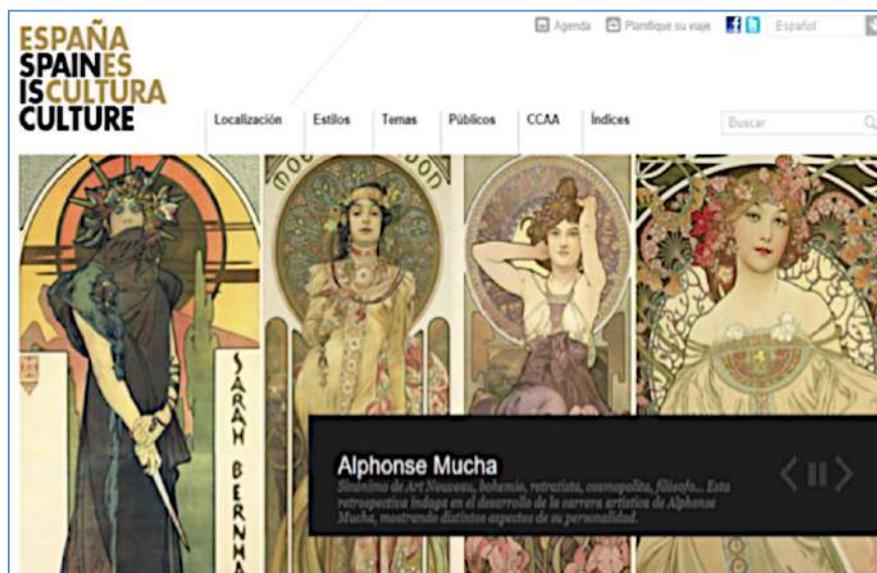


Figura 2.88. Captura de pantalla de la pág. de inicio de la web *España es cultura* (frag.).

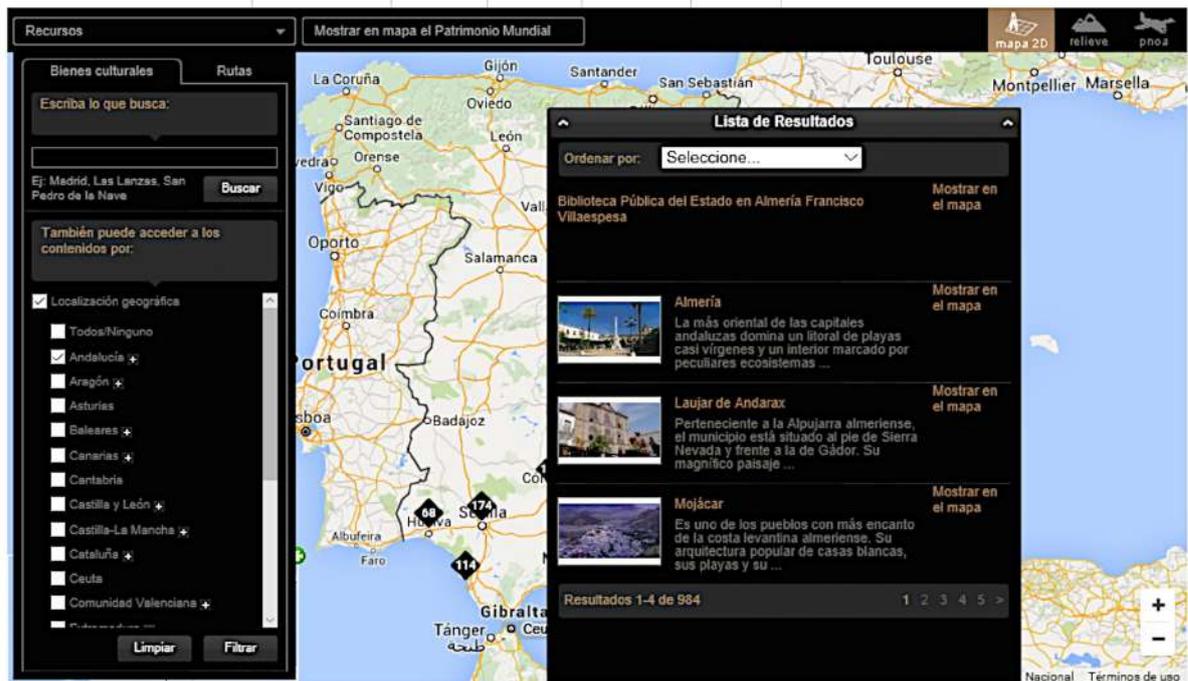


Figura 2.89. Captura de pantalla de la web en el apartado Geográfica (fragmento).

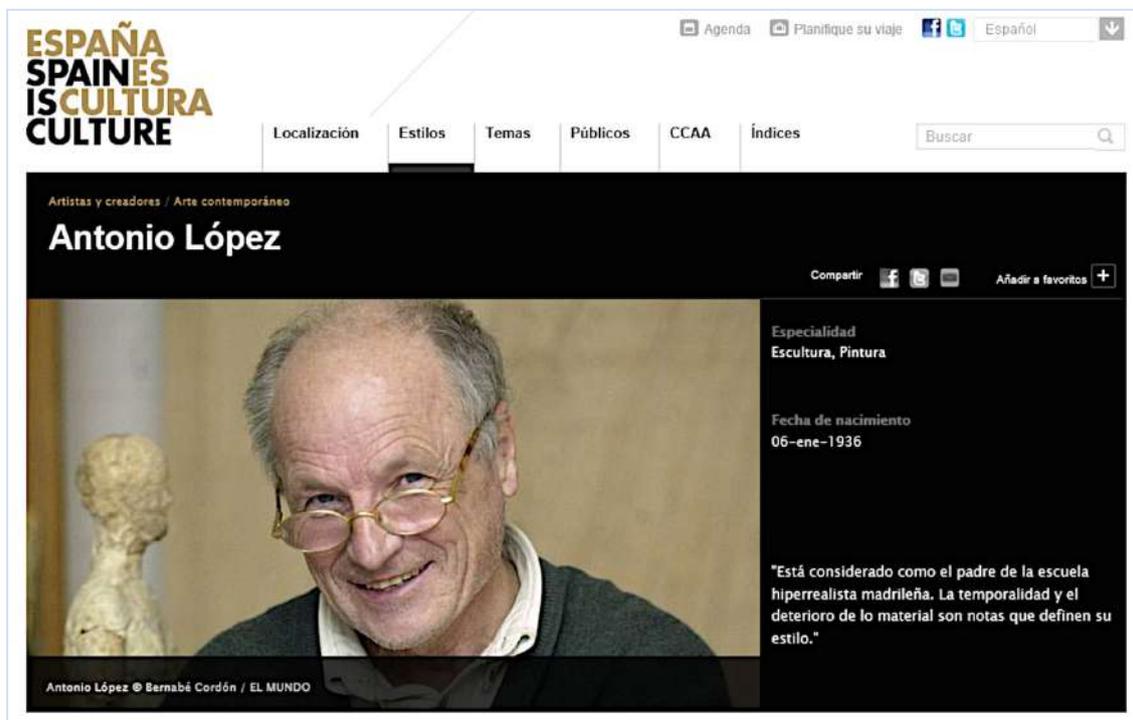


Figura 2.90. Captura de pantalla de la web en el apartado Artistas y creadores: Antonio López (fragmento).

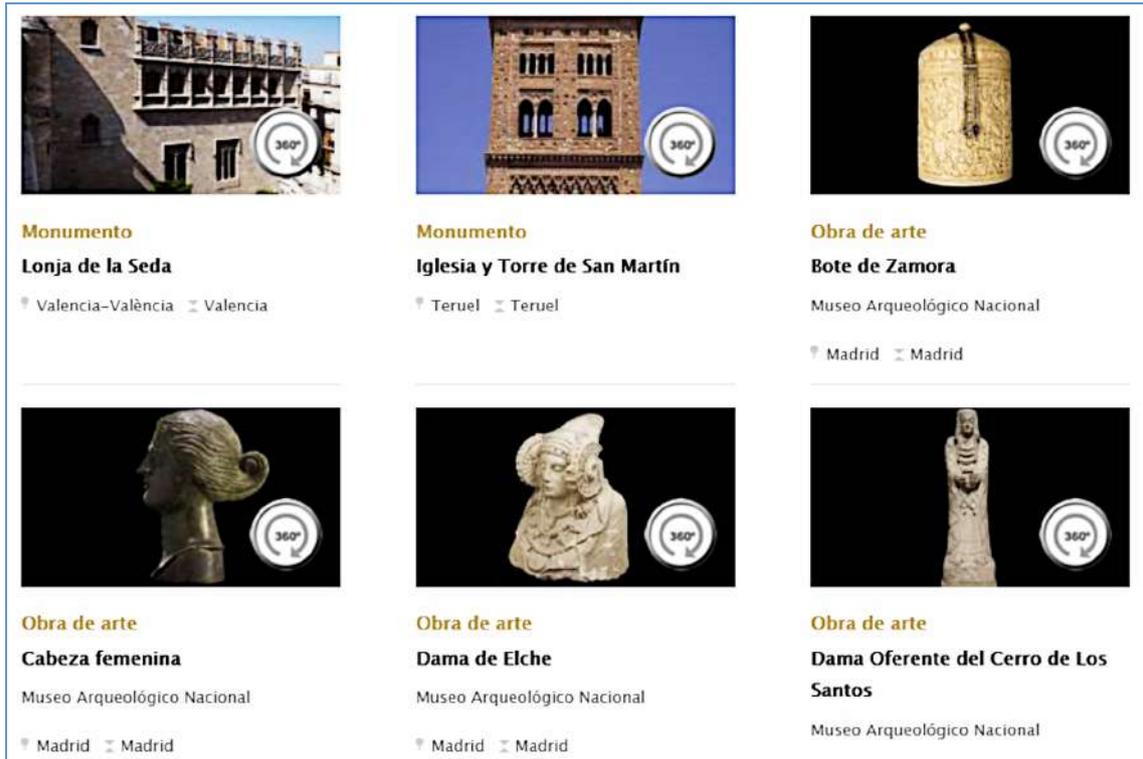


Figura 2.91. Captura de pantalla en el apartado Patrimonio virtual (detalle).

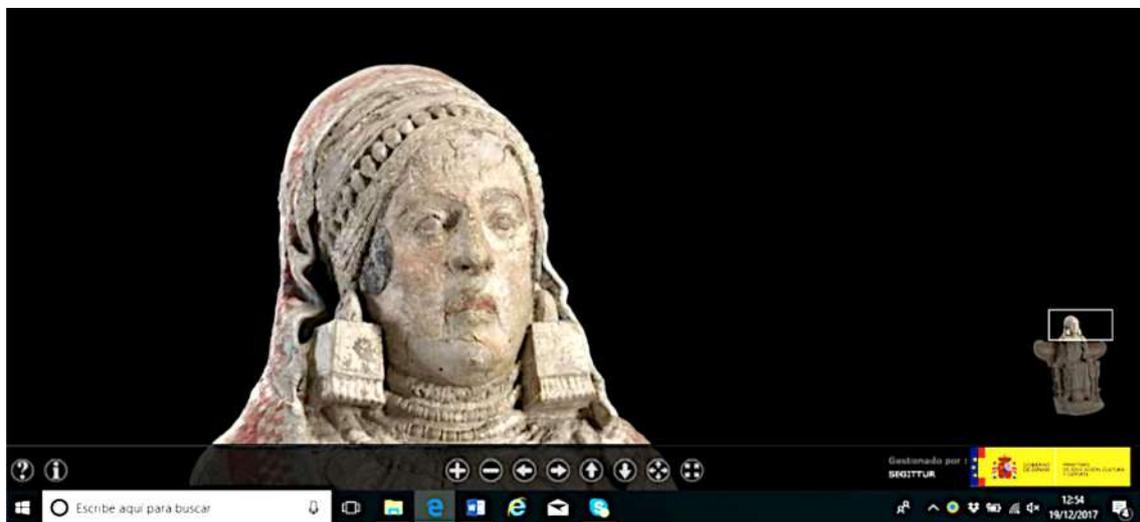


Figura 2.92. Captura de pantalla visualizando la obra Dama de Baza.

Centro José Guerrero

Título del material: Centro José Guerrero (Figuras 2.93-2.95).

Idioma: Español e inglés.

Autor: Centro José Guerrero.

Correo electrónico: info@centroguerrero.es.

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://www.centroguerrero.es/>

Consultado: 2 de enero de 2018.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Arte.

Objetivos: Conocer la vida y obra del artista José Guerrero. Descubrir el Centro José Guerrero y las exposiciones que ofrece así como los fondos que posee.

Contenidos que se tratan: Vida y obra de José Guerrero. El museo ofrece información relativa a la colección que alberca exponiendo un arco cronológico que permite establecer los hitos de la producción artística de José Guerrero. Además trata las exposiciones que tienen lugar en su sede.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador. **Estrategia didáctica:** Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Conocimiento de artistas universales. Descubrimiento de las técnicas del arte. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios para hacer de la diversidad un valor enriquecedor.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imagen de pantalla:



Figura 2.93. Fragmento de la página principal del *Centro José Guerrero*.

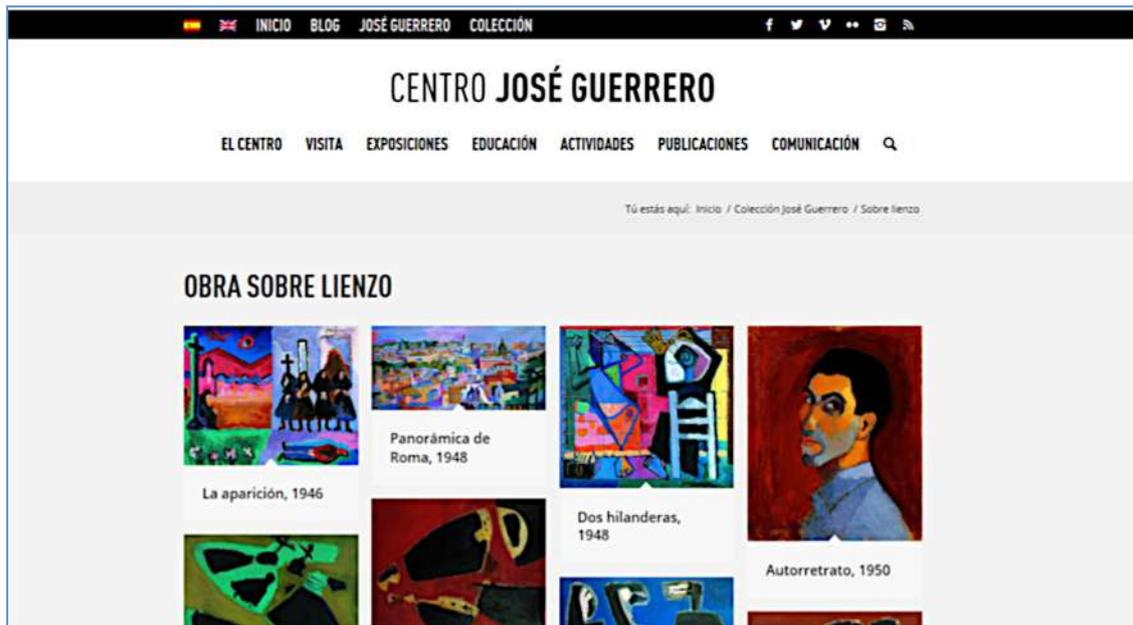


Figura 2.94. Fragmento del apartado dedicado a la obra sobre lienzo del autor.



Figura 2.95. Fragmento del apartado dedicado a la bibliografía del autor.

Arte islámico

Título del material: Discovery Islamic Art (Figuras 2. 96- 2. 98).

Idioma: Español, inglés, francés y árabe.

Autor: Eva Schubert y otros.

Correo electrónico: officevie@museumwnf.net

Colección/Editorial: Arte.

Dirección URL: <http://www.discoverislamicart.org/?lng=es>

Consultado: 3 de enero de 2018.

Libre acceso: Sí.

Incluye publicidad: No.

Temática : Arte islámico.

Objetivos: Descubrir el arte islámico. Apreciar diferentes creaciones artísticas y valorarlas.

Contenidos que se tratan: El museo virtual consta de colección permanente, base de datos, exposiciones, introducción artística, socios, cronología, aprende con y mi colección. Cabe destacar que todos los documentos así como las imágenes pueden imprimirse y guardarse en formato pdf.

Destinatarios: Alumnado de EPVA.

Tipología: Simulador.

Estrategia didáctica: Libre descubrimiento.

Función: Ejercitar habilidades. Motivar. Explorar. Experimentar. Procesar datos.

Mapa de navegación y breve descripción de las actividades: No presenta.

Valores que potencia o presenta: Conocimiento del arte islámico. Descubrimiento de las características y técnicas del arte islámico. Aceptar la convivencia con valores artísticos propios para hacer de la diversidad un valor enriquecedor e integrador.

Documentación: No presenta. **Requisitos técnicos:** Recurso en línea.

Imagen de pantalla:

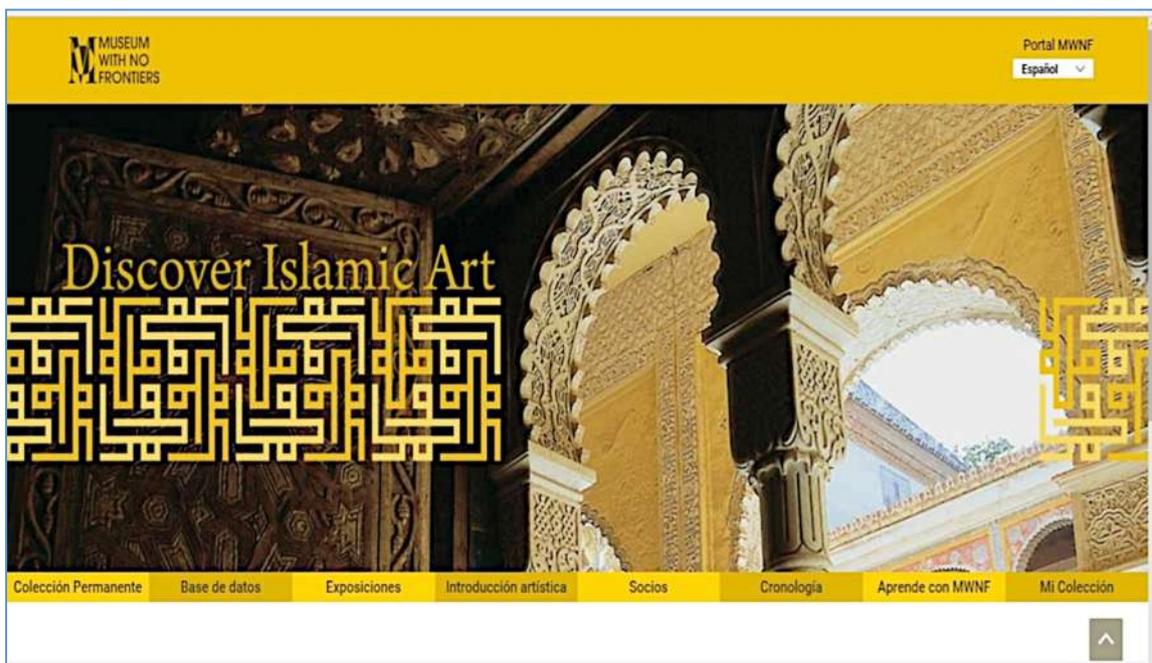


Figura 2.96. Imagen de la página principal de *Discovery Islamic Art*.

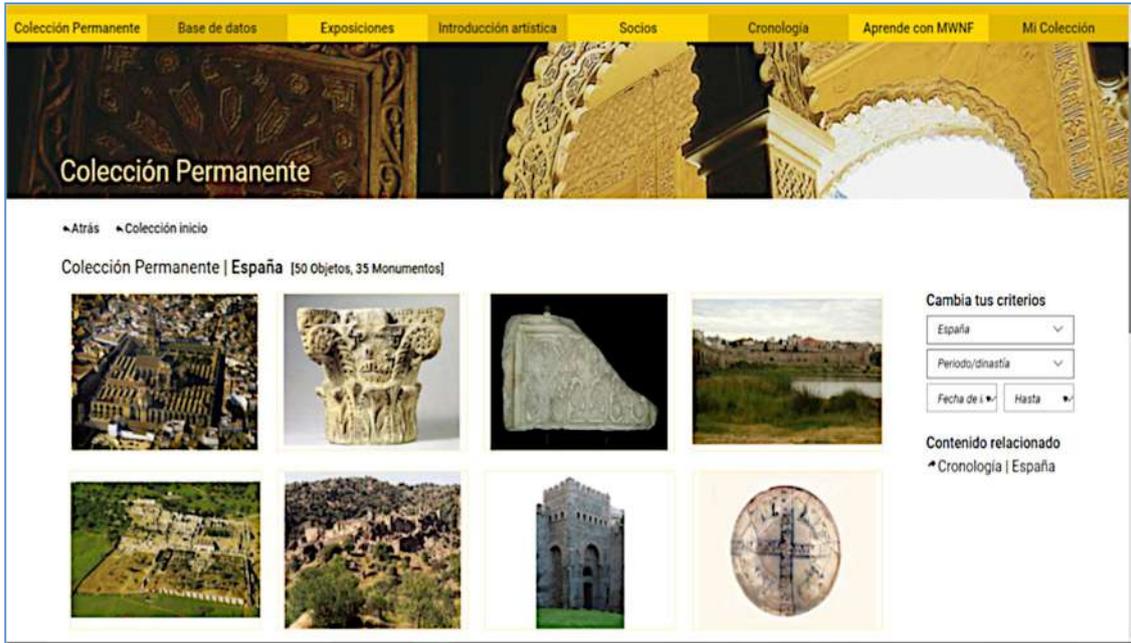


Figura 2.97. Apartado dedicado a las Colecciones permanentes de España.



Figura 2.98. Apartado que contempla la Cronología del arte islámico en España.

Los museos virtuales de arte analizados y recomendados para la EPVA han sido:

España es cultura. <http://www.españaescultura.es/es/>

Centro José Guerrero. <http://www.centroguerrero.es/>

Discovery Islamic Art. <http://www.discoverislamicart.org/?lng=es>

Estos museos recogen contenidos que facilitan la enseñanza de la materia y se amoldan al nivel académico de los estudiantes. Ofrecen materiales diversos para planificar las clases en formato WebQuests. Asimismo, los museos virtuales de arte seleccionados ofrecen contenidos y actividades educativas que se pueden adaptar a la formación artística de los estudiantes de ESO, según el currículum educativo vigente, convirtiéndose en una herramienta útil para su formación, pues favorecen el conocimiento, la creatividad y el uso de la TIC. Desde el estudio y comentario de diferentes obras de arte pasando por el descubrimiento de la vida de un autor o autora determinada hasta llegar a la experimentación con materiales de dibujo y pintura para finalizar en la planificación de una visita virtual. Todo ello de forma segura, gratuita, interactiva y a cualquier hora sin limitaciones de tiempo ni espacio. Además, el utilizar los museos virtuales de arte como instrumentos para la enseñanza y aprendizaje en las clases de EPVA pone a disposición del docente investigador una nueva herramienta que invita a la innovación en la práctica educativa y permite acceder al conocimiento de una forma autónoma y empleando las TIC. Además, se promueve la proyección social del museo virtual como medio educativo y didáctico logrando despertar el interés por la cultura de las nuevas generaciones y como vía de difusión cultural y soporte informativo y formativo.

2.4. Aproximación al blog. Definición, orígenes y características

En Diccionario Oxford³⁵ (1990) recoge la palabra weblog e indica: “El término compuesto por la palabra web como acrónimo de World Wide Web y log, referido a un archivo donde se graban incidencias. Ese mismo año alberga la palabra blog como abreviatura de weblog” (s. p).

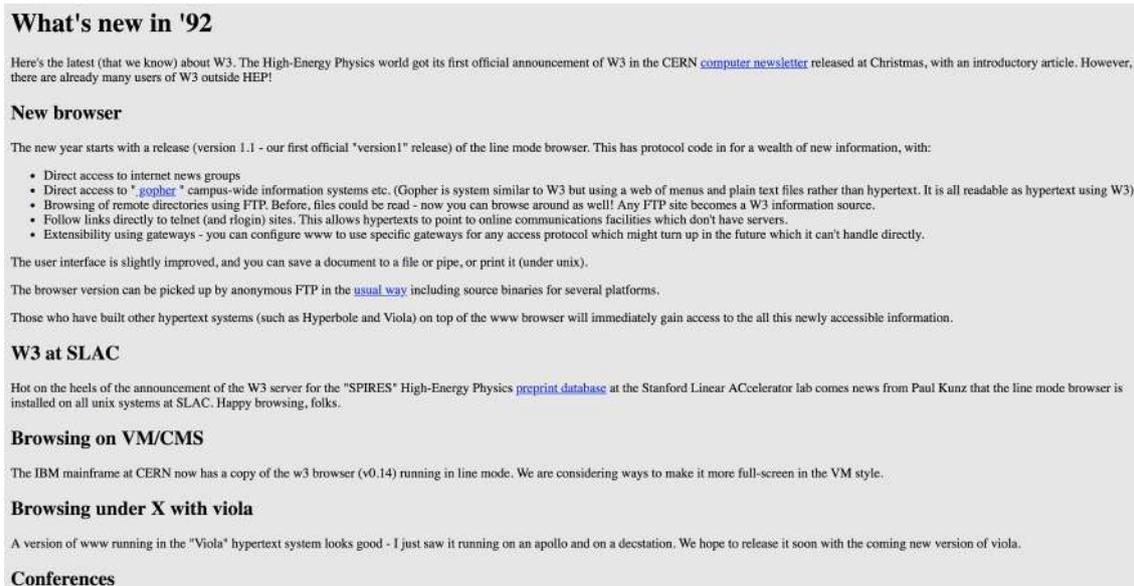


Figura 2.99. Captura parcial del blog de Tim Berners Lee *What's new in '92*.

Según ese texto, el Blog puede definirse como: “Un sitio web o página web regularmente actualizado, típicamente dirigido por un grupo individual o pequeño, que está escrito en un estilo informal o conversacional” (s. p.). Por su parte Orihuela (2006) considera a: “*What's new in '92* (Figura 2.99) como blog pionero, publicado por Tim Berners Lee³⁶ para divulgar novedades del proyecto World Wide Web a través de una página muy similar a un Blog” (p.34).

³⁵ Definición de weblog según el Diccionario Oxford
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/weblog>

³⁶ What's new in '92 disponible en <http://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/News/9201.html>

Por otra parte, siguiendo las afirmaciones de Fumero (2005): “El nacimiento del blog está unido a Scripting News³⁷ de David Winer hecho en 1997” (s. p). (Figura 2.100). En él ya podemos ver algunas características generales de los blog que trataremos más adelante como son la cabecera, columna principal y la barra lateral de navegación. Así, podemos definir el blog como un espacio virtual donde se escriben periódicamente textos sobre un determinado tema y cuyo aspecto visual puede ser modificado por el autor sin necesidad de contar con conocimientos de programación.



Figura 2.100. Fragmento de pantalla del blog de David Winer titulado, *Scripting News* (1997). Fuente: David Winer.

A su vez, Bernal afirma (2015): “Es en el año 2012 cuando la Real Academia Española (RAE) decide incorporar la palabra blog, aunque de momento está

³⁷ Scripting News <http://scripting.com/1997/04/01.html>

disponible para consultar en web y aparecerá en la vigésima tercera edición del diccionario de la lengua española” (p. 35). Así, según la RAE (2019): “Un blog es un sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores” (s. p.). Igualmente, el término bloguero ha sido definido por la RAE (2014) como: "1. persona que crea o gestiona un blog. 2. Pertenciente o relativo a los blogs o a los blogueros" (s. p.). Pero fue Jorn Barger³⁸ quien empleó por vez primera la expresión Web-log para referirse a su diario personal en línea que actualizaba constantemente en el año 1997 (Figura 2.4.3).

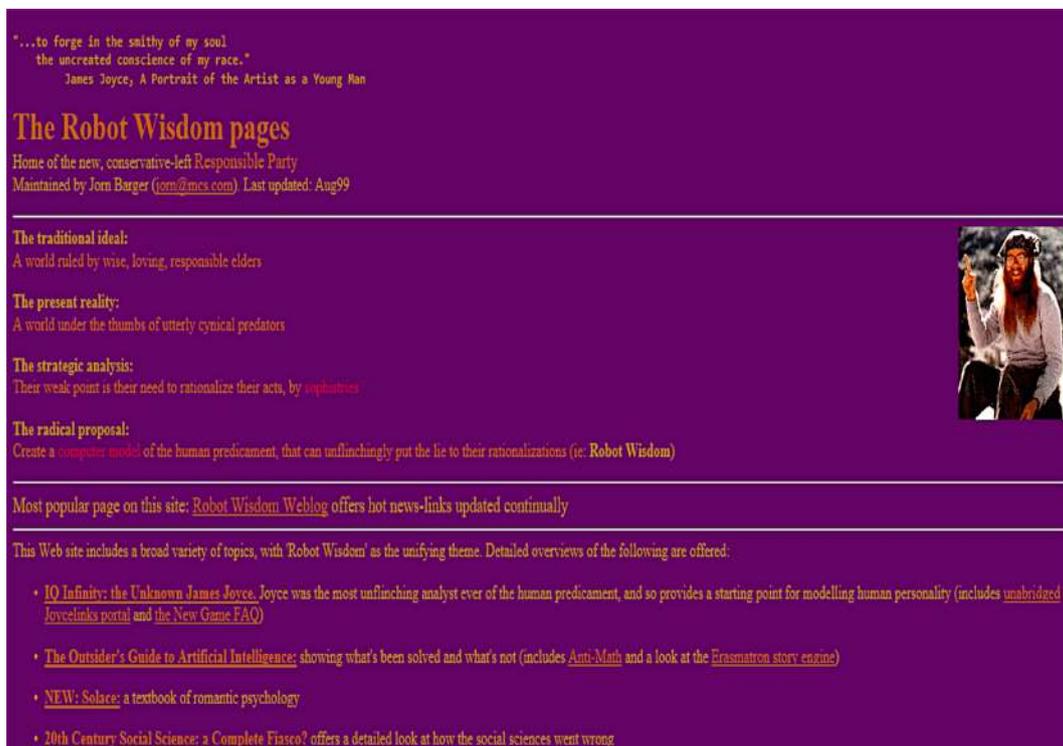


Figura 2.101. Captura de pantalla del blog *Robot Wisdom* creado por Jorn Barger (1997).

Arias (2013) consideró que la evolución y uso de la expresión hizo que se comprimiera en un único término: Weblog y más adelante, en la palabra blog.

³⁸ Creador del blog *Robot Wisdom*

<http://web.archive.org/web/20130409045156/http://www.robotwisdom.com/home.html>

Por otra parte, Martínez (2010): “Como muchas tecnologías producto de consecuencias no previstas, los weblogs son un extraordinario ejemplo de un novedoso tipo de formato-estilo-herramienta de ciber-información, cuya emergencia, desarrollo y reciente consolidación muestran muy bien la complejidad impugnadora de la web 2.0” (p. 10). A partir de éste momento nos referiremos al vocablo blog. Actualmente podemos encontrar multitud de definiciones que intentan reflejar luz sobre el término. Según el Instituto de Tecnología Educativa (s.f.):

El termino blog surge del inglés Weblog (diario web) y en castellano también se conoce con el término de Bitácora³⁹. El significado de bitácora es coincidente con los cuadernos de bitácora, que son cuadernos de navegación donde se van anotando de forma cronológica todas las incidencias que relatan un viaje.

El blog o bitácora puede ser gestionado por uno o varios autores donde se van colocando los post (publicaciones, artículos o entradas) para que puedan ser comentadas por otros usuarios (comentarios). Los post se colocan cronológicamente de forma inversa a su publicación, apareciendo siempre en primer lugar los últimos publicados (s. p.).

La definición del término se enriquece con las características de libre expresión y espontaneidad que detalla Della (2007) expone lo siguiente:

Un blog, weblog, diario interactivo o bitácora es un sitio Web orientado hacia la interactividad, la espontaneidad y la libre expresión, en el cual uno o varios autores escriben, editan y recopilan textos, imágenes, canciones o vídeos, en forma cronológica y por categorías temáticas, para finalmente publicarlos y abrir un debate con sus lectores, a través de un sistema de comentarios (p. 30).

³⁹ Según Toro (2011): “El término bitácora se lo debemos a Carlos Tirado que publicó uno de los primeros blogs en español, *Bitácora Tremendo*, en Octubre de 1999” (p.176).

Vemos que la definición del término blog queda claramente expuesta. Lo que cabe decir es que gracias a la generalización de plataformas que alojan éste tipo de medio, el soporte blog se convierte en una herramienta idónea y accesible para cualquier persona. Ya no es necesario poseer conocimientos técnicos para publicar contenidos en Internet.

Una vez delimitado el significado del término blog pasaremos a desarrollar algunas de sus características más destacadas. Para ello, tendremos en cuenta las afirmaciones de Arias (2013) el cual recoge alguna de ellas que van desde la gratuidad hasta la configuración sencilla, pasando por la variedad de contenidos e incluso la posibilidad de establecer un diálogo en forma de comentarios entre el autor del blog y los lectores.

Continuando con las características fundamentales de los blogs, Abad (2012) añade entre otras: la interactividad, la libertad temática, la administración y mantenimiento sencillo, la cronología de las entradas de más reciente a la más antigua y la sindicación de contenidos. Pasando ahora a definir las características técnicas de los blogs Martínez (2012) considera tres fundamentalmente como la flexibilidad, la facilidad de uso y la personalización que permite diseñar sitios web con contenidos muy específicos, enlazar con otras páginas que comparten intereses, y crear comunidades temáticas en la web.

Teniendo en cuenta esas tres características citadas se puede intuir que el blog es un medio idóneo para que cualquier persona pueda generar contenido de acceso público y compartir sus experiencias y conocimiento a través de la web, así como manejar ese entorno. Recordemos que uno de nuestros objetivos en el presente trabajo es crear un medio para la enseñanza y aprendizaje de la EPVA a través del BlogQuest por lo que esas características son muy interesantes para nuestros objetivos docentes y de investigación.

La Universitat Oberta de Catalunya (2020) distingue al blog de otros recursos de la Red porque tiene una serie de características y prestaciones que han

impulsado su uso generalizado. Entre ellos destacamos la gestión de enlaces y la sindicación, es decir, la asociación de contenido desde otros blogs al nuestro, o al revés, para construir entre todos una red de informaciones.

Para Spirito, Garcés, De las Heras, García, Marín, González y Torres (2010) una ventaja añadida que se aplica directamente a la labor docente es: “Promueve la autonomía y la formación del docente, pues ofrece independencia ante los materiales editoriales, los que profesionaliza al docente y le ofrece herramientas de trabajo que favorecen las necesidades e intereses de un alumno diverso social y culturalmente” (p.233). Hay que mencionar además a Winer⁴⁰ para el que los weblog tienen aspectos técnicos y operacionales específicos como es la actualización de manera regular y periódica.

Respecto a las partes de las que se compone un blog vamos a analizar sus componentes partiendo del blog personal <https://plastica-tic.blogspot.com.es> creado en 2012 con la herramienta *Blogger*⁴¹.

Atendiendo a lo recogido por el *Instituto de Tecnología Educativa* del Ministerio de Educación (s.f.), los blogs pueden tener dos partes claramente diferenciadas: “El modo vista usuario. Parte visible por el usuario de un blog y el panel de administración. Accesible a usuarios con permiso y que sirve para administrar todos sus contenidos y funciones” (s. p.).

A continuación describimos brevemente los principales elementos de cada uno de ellos:

A) Modo de vista del usuario

Básicamente la estructura de un blog contiene:

⁴¹ Blogger es un servicio creado por Pyra Labs en 1999 y adquirido por Google en 2003 para crear y publicar una bitácora en línea. Según Ariel Clarenc (2011) “el usuario no tiene que escribir ningún código o instalar programas de servidor o de scripting. Blogger acepta para su alojamiento de las bitácoras su propio servidor (Blogspot) o el servidor que el usuario especifique”.

- Cabecera (1)
- Columna principal (2)
- Barra lateral de navegación y gadget (3)
- Pie de blog (4) (Figura 2.102)

Las características detalladas de cada uno de sus elementos son las siguientes (Figura 2.103):



Figura 2.102. Partes de un blog. Fuente: INTEF. http://formacion.intef.es/pluginfile.php/42741/mod_imsdp/content/1/elementos_de_un_blog.html

- **La cabecera (1).** Se suele corresponder con la zona superior del blog y recoge su nombre y/o título. En algunas ocasiones, en la cabecera, justo debajo del título, también se permite situar la barra de menú de páginas estáticas.
- **La columna principal (2).** Se sitúa por norma general en el cuerpo central debajo de la cabecera del título. Forma la parte central del blog y es la zona más dinámica puesto que es donde se insertan todos sus contenidos en forma de entradas o post. También permite a los visitantes escribir comentarios sobre dichos contenidos (siempre que esa opción esté habilitada por el administrador del blog). *Blogger* ofrece la opción de diseñar el aspecto visual del blog pudiendo variar la columna principal a la derecha o a la izquierda. Esta columna principal es la que contiene los post, llamados también publicaciones, artículos o entradas, que están ordenados cronológicamente.

A continuación enumeraremos los elementos comunes que podemos encontrar en la columna principal. Cabe apuntar que dependiendo del editor de blogs que utilizaremos nos permitirá usar u omitir alguno de ellos en función de nuestro interés. Aclarado esto, los componentes principalmente son:

1. Fecha de publicación.
2. Título de la entrada o post.
3. Contenido del post. Dicho contenido puede ser un texto, imágenes, enlaces web o cualquier recurso multimedia incrustados de la Web 3.0 como vídeos, mapas conceptuales, imágenes, visitas virtuales, etc.
4. Autor de la publicación del post y otra información como enlaces a marcadores sociales donde compartir el post.

5. Opción de añadir comentario. Esta opción debe estar habilitada por el administrador del blog el cual ejerce de moderador.
 6. Marcadores sociales. Ofrece la posibilidad de compartir los artículos en redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.).
- **Barra lateral de navegación y gadget (3).** Es una columna más estrecha que la principal que dependiendo del diseño puede ir a su derecha o izquierda. En dicha barra se coloca todo tipo de información que permite la localización más sencilla de los post y/o comentarios. Entre los elementos que se pueden personalizar destacamos:
 1. Datos del autor del blog.
 2. Páginas. Permite la navegación entre las distintas páginas del blog.
 3. Archivo de blog. Por últimos publicados, más visitados, meses, calendario, etc.
 4. Categorías: navegación por la estructura temática del blog.
 5. Seguidores.
 6. Buscador.
 7. Enlaces favoritos a otros blogs o páginas web relacionadas o de interés para el autor.
 8. Etiquetas (tags): Palabras clave para clasificar los artículos (post).
 9. Otros gadget.
 - **Pie de blog (4).** En éste espacio se reúne el nombre del servidor que nos está prestando el servicio, la plantilla utilizada, el autor, etc. En la imagen que nos sirve de ejemplo para ilustrar las partes fundamentales de un blog presentamos la plantilla denominada “Fantástico”.



Figura 2.103. Algunos elementos del blog *plástica-tic.blogspot.com.es*. Fuente: elaboración propia.

- **Panel de administración:** Desde el modo vista usuario se posibilita el acceso de forma identificada a la zona de del Panel de administración. En Blogger la opción de acceso a la administración se ejercita desde “Acceder”, situada en la esquina superior derecha, que da paso a un nuevo entorno de edición, gestión de los contenidos y administración de todas las funcionalidades del blog. El acceso a esta zona sólo está permitido mediante la identificación de usuario o correo electrónico y su clave correspondiente. Los elementos y su entorno podrán variar dependiendo del servidor de blog, pero pasamos a describirte las zonas importantes ejemplificadas en el panel de administración de Blogger:

- **Área de creación.** Pestaña de opciones de entradas que permite crear, editar y/o borrar artículos y/o páginas estáticas, además de administrar la moderación de los comentarios que realicen los usuarios siempre que habilitemos esa opción en dicho menú.
- **Área de configuración.** Establece los parámetros generales del blog como son la zona horaria, el título, la administración de sus usuarios, etc.
- **Área de personalización.** Podemos crear la apariencia que más nos interesa desde la opción denominada “Diseño”.

Por lo que se refiere a las tipologías de blogs, Compás y Brugueras (2007) consideran que existen cuatro grandes grupos en función de la autoría, del tipo de contenido, del formato y la fórmula de gestión. Respecto a la autoría pueden ser individuales, colectivos y/o corporativos. Atendiendo al tipo de contenido, direccionamiento de enlaces, información personal y/o circulación de noticias. En función del formato y los medios: basados en texto, en imagen y/o en sonido. Por último, en función de la fórmula de gestión: propia en la que la gestión de contenidos se hace desde herramientas y programas instalados en el ordenador personal o en línea que consiste en el alojamiento del blog y la gestión de los contenidos en línea por medio de servicios ofrecido por proveedores externos.

2.4.1. Los blogs dedicados a la educación: Los edublog. Posibilidades y limitaciones

Nacidos fuera de la esfera educativa, los blogs han ido reclamando poco a poco su espacio dentro del ámbito comunicacional del ser humano. Son numerosos los que podemos encontrar en muchos ámbitos y, en especial, dentro del espacio educativo, creados por docentes, universidades, centros de estudios, etc. Martín y Montilla (2016) consideran: “Los blogs se han constituido en un fenómeno imparable que penetra en todos los ámbitos del conocimiento y estratos de la sociedad. Su presencia crece debido a su fácil uso y aplicación” (p. 666). Para Molina, Valencia-Peris y Suárez (2016) los blogs son: “Sitios web

donde uno o varios autores publican periódicamente mensajes (llamados entradas o posts) con información, generalmente textual, pudiendo sus lectores participar añadiendo comentarios a estos mensajes que se muestran cronológicamente, de los más recientes a los más antiguos” (p.93). A ello podemos sumar las afirmaciones de Chacón (2017) que define el blog: “Herramienta cognitiva facilita los procesos de aprendizaje y permite al estudiante organizar, interpretar, trabajar y representar sus conocimientos haciendo uso de recursos digitales, imágenes, mapas, ideas, entre otros” (p.54). Por otra parte, la Junta de Andalucía (s.f.) en la web *Averroes*⁴² reconoce: “Los beneficios que la utilización de los blogs ofrece en el ámbito educativo son diversos por su sencillez, comodidad y facilidad de uso” (s. p.). Añade entre las virtudes del blog que es un excelente medio para desarrollar la competencia digital y enriquecer el proceso de aprendizaje así como romper las restricciones de espacio y tiempo en el aula. Respecto al papel del estudiante por medio de este medio destaca la participación interactiva de estos y es un facilitador del auto-conocimiento.

Por otro lado, el Instituto de Tecnologías Educativas (2017) considera algunas aplicaciones educativas que pueden darse al uso de los blogs en educación como su uso como portafolio digital, tanto por parte del profesorado, como por parte del alumnado, o como espacio colaborativo de publicación de proyectos, por ejemplo, en metodologías de aprendizaje basado en problemas e, incluso, la creación de un espacio en la Red para alojar materiales, ejercicios, materiales multimedia, notificaciones, exámenes y actividades interactivas. Por su parte Arias (2013) afirma que el blog utilizado con una metodología apropiada: “Mejora la calidad de la enseñanza ofreciendo apoyo y materiales didácticos a los docentes y brindando unos procedimientos de manejo sencillo e intuitivo que facilitan adaptar las herramientas informáticas a las necesidades del

⁴² *Averroes* (1996) es una Red telemática vigente actualmente que permite a toda la comunidad educativa andaluza introducirse en la sociedad del conocimiento a través de la conexión de centros educativos

profesor y alumnados” (p. 94). Spirito *et al.* (2012) consideran que las ventajas del uso del blog con fines educativos: “Permiten trabajar tres dimensiones a. técnica, b. cognitiva y c. educativa y socializadora” (p. 231). (Figura 2.104).

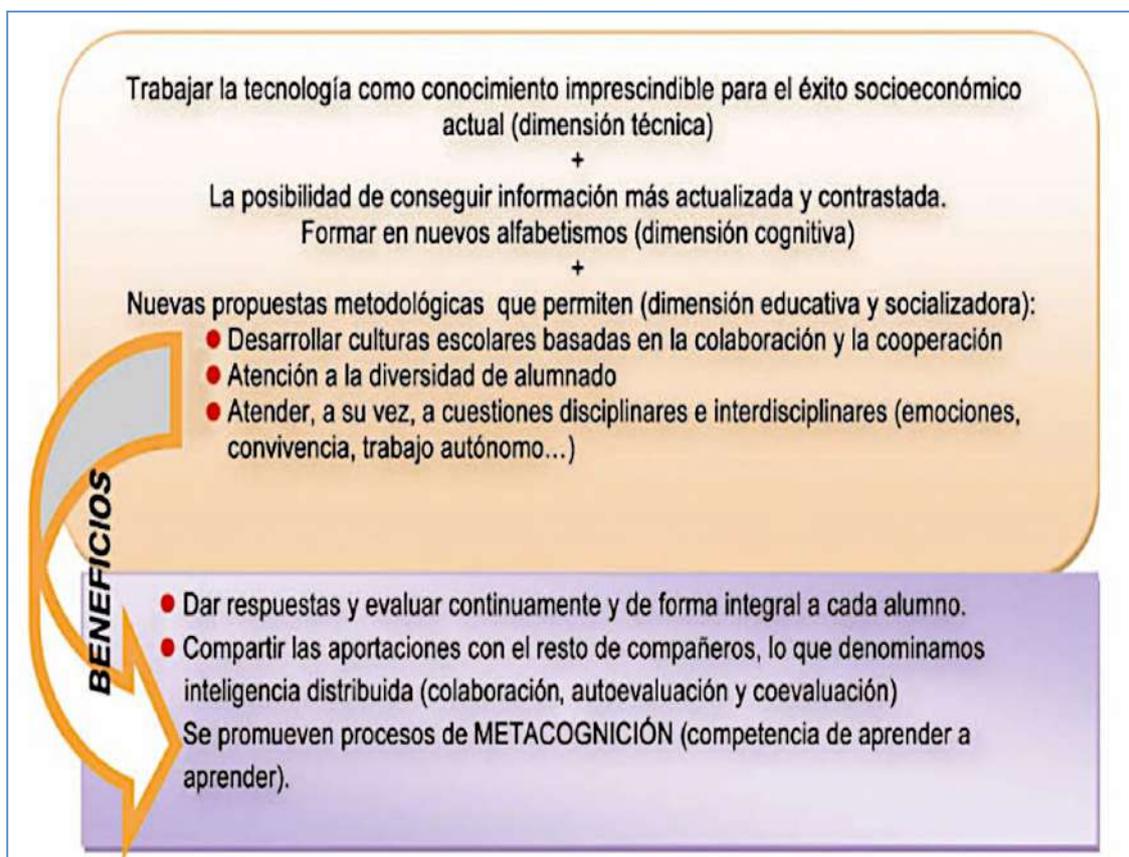


Figura 2.104. Dimensiones del blog en educación. Fuente: Spirito *et al.* 2012, p. 231.

Para Aznar y Soto (2010) las finalidades educativas de los blog pueden sintetizarse en diez, que van desde servir como herramienta de apoyo a la docencia, hasta realizar actividades de forma cooperativa y activa como las Webquests, pasando por dar a conocer los trabajos de los estudiantes, para finalizar con el desarrollo de la competencia digital a través de la participación del alumnado en la elaboración del blog.

En otro orden de ideas cuando el uso para el que está destinado el blog es educativo, hablamos de edublog (unión de los términos education y blog). Un edublog es un blog escrito por alguien que está vinculado directa o indirectamente a la educación. Son ejemplos de ello los blogs escritos por estudiantes o por el profesorado, blogs para la enseñanza en clase, blogs de instituciones educativas, etc. Por lo tanto, entendemos por edublogs aquellos blogs cuya misión principal es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo. Cabe recordar que la educación y los blogs comparten una característica fundamental: ambos conceptos pueden definirse como procesos de construcción de conocimiento. Para González Vallés (2015): “El principal objetivo de un edublog es apoyar un proceso educativo. Para ello, un edublog suele incluir directamente o a través de enlaces materiales, actividades, experiencias, reflexiones y otros contenidos educativos” (p. 231). Continuando con González Vallés (2015), éste considera: “que la primera mención conocida del término edublog se sitúa a principio del año 2002 cuando se fundó un 'anillo de blog' llamado *Edublog WebRing*” (p.232). Respecto a su uso específico en Educación, Toro (2011b) considera que:

Fue en la blogosfera anglosajona donde experimentaron por primera vez con los WeBlogs creando el portal británico Schoolblogs.com, en funcionamiento desde 2001, y el grupo Education Bloggers Network con sede en Estados Unidos. Dave Winer, en la primavera de 2003, introdujo el blog en el entorno académico de la Universidad de Harvard (p. 177).

A su vez Haro (2007) crea el siguiente mapa conceptual del blog usados con fines educativos en entornos de aprendizaje (Figura 2.105.). En él se sintetizan las características organizativas de los blog.

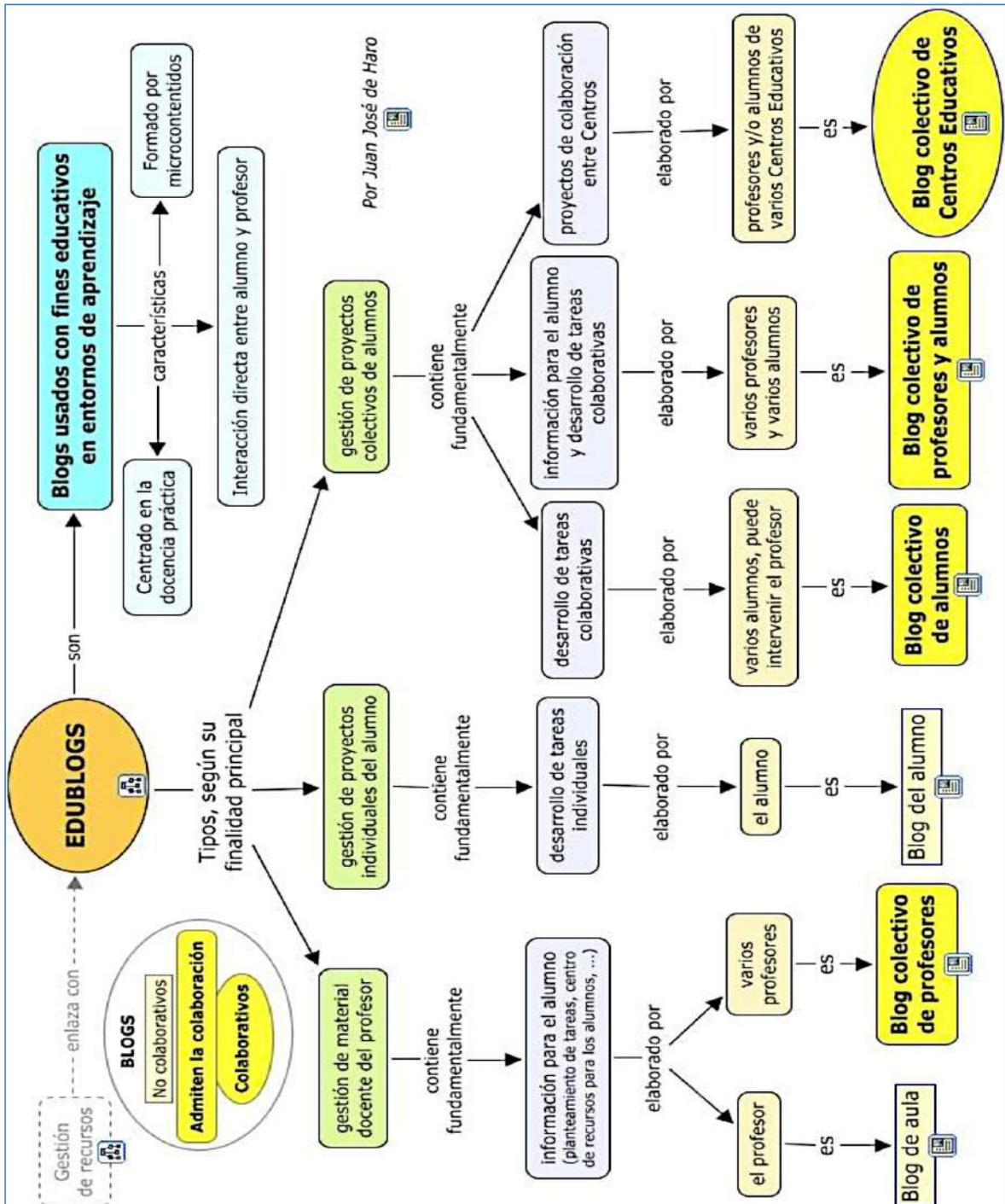


Figura 2.105. Mapa conceptual blog usados con fines educativos en entornos de aprendizaje: Edublog Fuente: Juan José de Haro (200

2.4.2. Edublogs de Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Partimos de nuevo de diversas opiniones respecto a la conveniencia del uso de los blog en la educación, para considerar su uso en Educación artística y en la asignatura EPVA, en particular. A continuación expondremos los edublog seleccionados para esta investigación. Así pues, Abad (2012) cree que los blog:

Forman parte de este universo interactivo y son protagonistas de la comunicación digital de estas instituciones, son la punta de un iceberg que muestra solo la información puntual pero que permite conexiones con cientos de aplicaciones de funciones interesantes para los lectores-clientes mediante herramientas de la Web 2.0. Cada autor o grupo de autores, crea o reagrupa las herramientas 2.0 más convenientes a la línea temática o de investigación que estructura el contenido del portal *online*. La conexión con estas aplicaciones se realiza mediante enlaces e integración de formatos propios o de otros servidores, permitiendo que, tras su aparente simplicidad de diseño pueda integrar una arquitectura compleja que organiza y gestiona la información (p. 67).

A su vez, Reina (2017) piensa al respecto que:

El acceso a Internet, la creación de páginas web y blogs, las redes sociales, etc. se están convirtiendo en unos recursos cada vez más habituales en las clases de arte, lo cual está generando nuevos procedimientos de trabajo de fácil manejo para todos (alumnado y profesorado), y también ofrece la posibilidad de compartir e intercambiar experiencias novedosas en un contexto muy amplio dentro de la cultura visual contemporánea (p. 77).

Por tanto en la educación actual, sea cual sea el nivel académico del estudiante y la materia o asignatura de estudio, nos encontramos con una realidad cambiante y compleja que hace necesaria una adaptación constante en la forma

de transmitir conocimientos. Y el uso del blog es una respuesta. Por ello, coincidimos con la afirmación de Piscitelli (2009): “Las competencias del docente deben ser empleadas para adaptarse a la digitalización social de la Web 2.0 y, con ello, hacer frente a las nuevas demandas del alumnado, en su mayoría, nativos digitales” (p. 87). Por ello, es misión del profesor conocer y seleccionar los recursos más idóneos para su praxis aportando así un nivel de innovación y experiencia acorde con la realidad educativa presente en las aulas. En suma, las acciones estratégicas del empleo de esas tecnologías en el aula necesitan reincorporar nuevos enfoques y herramientas de trabajo dentro y fuera del aula para responden a las características tanto a los “nativos digitales” como a los “inmigrantes digitales” vistos en la introducción del presente trabajo. De esta manera para Gutiérrez y García (2016) desarrollar “una metodología docente *on line* dinamizadora y cooperativa, basada en el principio “Aprender haciendo” prevendrá la desmotivación, especialmente si se ve reforzada por un alto grado de aplicabilidad laboral posterior de los contenidos impartidos” (p. 80). Compartimos su tesis y consideramos que las aplicaciones interactivas como son los blogs, y a su vez el BlogQuest; son unas herramientas idóneas para tal propósito que responden a las demandas de la sociedad y las formativas de nuestro estudiantado. A su vez, López (2012) considera sobre el blog en las disciplinas artísticas: “El blog, el edublog en concreto, puede ser una herramienta con la que las disciplinas artísticas se hagan ver, demuestren la importancia que tienen y todo lo que pueden aportar a la sociedad, con la mayor transparencia posible”. (p. 8). Con respecto al blog educativo dentro de la materia de EPVA, Álvarez (2007a) afirma que:

El Blog actúa como una potente herramienta educativa y comunicativa que motiva al alumno a mirar, observar, leer y percibir a través de uno de los medios que más explota las posibilidades del lenguaje escrito y el lenguaje visual (piedra angular de la Educación Plástica y Visual) a la vez que le exige un espíritu crítico en la lectura de los artículos y la elección de los enlaces (p. 4).

Por su parte Toro (2011b) considera nueve ventajas del blog a nivel educativo que se pueden extrapolar a la educación artística que van desde el uso sencillo y rápido del medio a la economía, pasando por su accesibilidad desde cualquier lugar hasta la interconexión e incluso la posibilidad de incluir multimedia.

En conclusión, y desde nuestra perspectiva, el uso del blog dentro de la materia de EPVA, es adecuado por:

- Poseer un sistema sencillo de manejo, rápido y gratuito para poder publicar materiales en Internet.
- Facilitar y potencia la participación y la interactividad del visitante.
- Tener un sistema de almacenamiento y organización de la información de consulta vía Internet las 24 horas del día, los 365 días del año.
- Permitir al profesorado colgar las impresiones sobre sus experiencias y luego pueden ser comentadas por otros visitantes, o bien profesores de su misma materia o estudiantado.
- Descubrir un canal de comunicación informal entre el profesorado y el alumnado.
- Promover la interacción social, dotan al estudiante con un medio personal para la experimentación de su propio aprendizaje.
- Facilitar su manejo, ya que con unos conocimientos previos sobre tecnología digital es suficiente.
- Contribuir a desarrollar las Competencias clave (aprender a aprender, la digital, la matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología y Conciencia y conciencia y expresiones culturales).
- Tener el aspecto visual que se quiera gracias a las múltiples combinaciones de diseño disponibles en sus plataformas de creación .

Dentro de la infinidad de recursos disponibles en la Web, los edublog dedicados a la EPVA se cuentan por decenas. Álvarez (2014a) creó un mapa (Figura 2.106), a nivel nacional, con blogs y webs dedicados a la Educación Plástica y Visual que resulta sumamente interesante porque recoge el panorama actual (s. p.). Además ofrece la posibilidad de incluir el espacio web que cada docente haya creado relacionado con la Educación Artística y esto puede hacerlo de manera sencilla, cumplimentando y enviando un formulario⁴³. Éste documento consta de cinco apartados: título del espacio, autor, dirección web, centro educativo y provincia. De este modo, están registrados la mayoría de los edublog de estas materias pertenecientes al territorio nacional y quedan a disposición de quien quiera conocerlos. Esta información queda, asimismo registrada de una manera gráfica y visual muy ágil de utilizar.

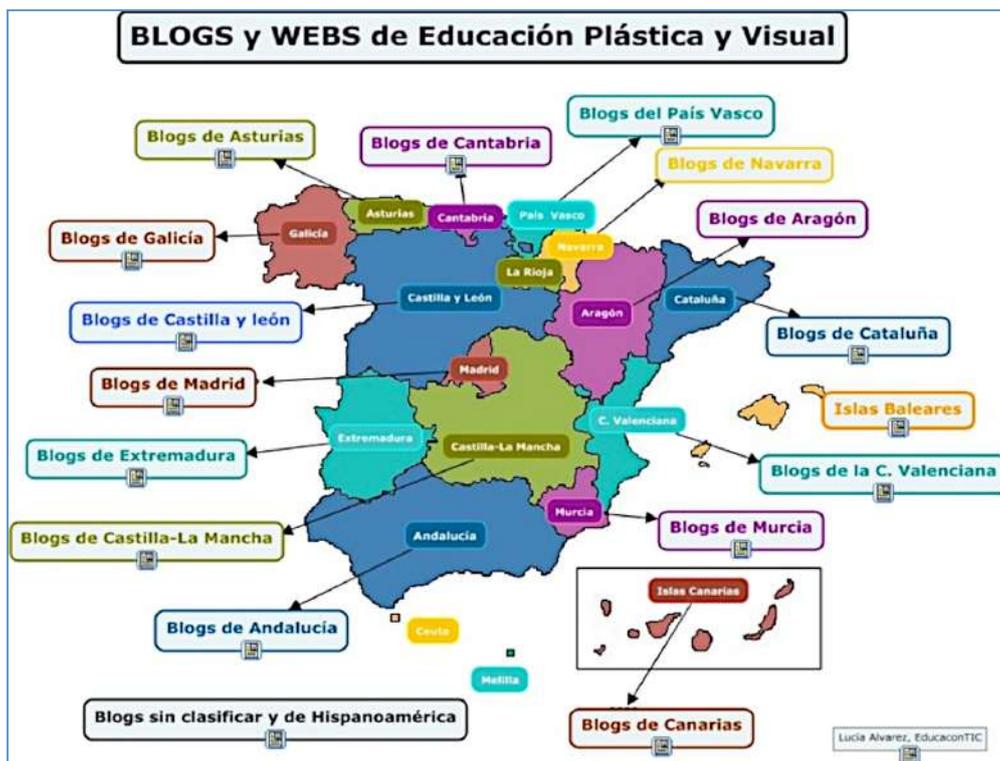


Figura 2.106. Blog y webs de Educación Plástica y Visual. Fuente: Álvarez (2014a).

⁴³ Formulario disponible en: <http://www.luciaalvarez.com/2014/09/actualizacion-del-mapa-de-los-blogs-y.html>

Teniendo en cuenta este panorama nacional, hemos seleccionado una serie de edublog dedicados a la EPVA, que consideramos interesante analizar. Algunos de ellos están disponibles en el mapa facilitado por Álvarez. Otros en cambio se han encontrado mediante la búsqueda en la Red. Nuestro propósito con esta tarea no es hacer una recopilación de todos los blog dedicados a esta materia, sino mostrar algunos de los que, a nuestro juicio, son los más completos para establecer una serie de parámetros que nos sirvan para aplicar al diseño de nuestro propio Blogquest. Para ello, seguiremos la rejilla de catalogación para recursos digitales establecida por el *Colectivo Educación Infantil y TIC* (2014) adaptándolo a nuestras necesidades investigadoras (Figura 2.107). Hemos omitido de la rejilla original los siguientes ítem: competencia, fuente, formato, idioma y revisado, ya que esos apartados no son de nuestro interés ya que no aportan datos relevantes para nuestro trabajo.

Autor	
URL	
Palabras clave	
Descripción	
Uso pedagógico	
Año	
Dirigido a	

Figura 2.107. Rejilla de catalogación para recursos digitales establecida por el Colectivo Educación Infantil y TIC y adaptada para nuestra trabajo.

Para hacer nuestra selección hemos tenido en cuenta también que los edublog de nuestra materia cumplan una serie de características que enunciaremos seguidamente y que han funcionado a modo de criterios de selección:

- Su uso en el aula está comprobado por docentes.
- Tienen calidad en sus contenidos.
- Están reconocidos con diversas menciones y premios nacionales.
- Han sido publicados por profesorado especialista.
- No contienen temas inadecuados
- No presentan publicidad.
- Los contenidos son asequibles al nivel competencial del alumnado.
- Su interfaz es muy intuitiva.
- Presentan contenidos creados por especialistas de la materia.

Una vez aplicados estos parámetros de selección a los blog dedicados a la EPVA en nuestro país, a partir de la recopilación de Álvarez (2017), hemos seleccionado un conjunto de diez blogs que consideramos que responden a estándares de calidad elevados. La relación de los edublog seleccionados ha sido la siguiente:

1. *Las TIC en Plástica. Propuestas de trabajo e ideas TIC para la Educación Artística.* Lucía Álvarez.
<http://blog.educastur.es/luciaag/>
2. *Las TIC en Plástica. Propuestas de trabajo e ideas TIC para la Educación Artística.* Lucía Álvarez.
<http://www.luciaalvarez.com/>
3. *La publicidad desde la Educación Plástica y Visual. Actividades y recursos sobre publicidad y contrapublicidad para la ESO.* Cristina Navarrete. <http://blog.educastur.es/publi/>
4. *Espiral cromática.* Pilar Toro Prieto.
<https://espiralcromatica.wordpress.com/>

5. *Educación Plástica Visual y Audiovisual.* Ana Acuña.
<http://plastica-art.blogspot.com.es/>
6. *La verdadera magnitud.* Andrés Carlos López Herrero.
<https://laverdaderamagnitud.wordpress.com/>
7. *Arte enlaces.* Ángeles Saura Pérez.
<http://artenlacesblogs.blogspot.com.es/>
8. *Nube artística.* José Reyes. <http://www.lanubeartistica.es/>
9. *Plastica-tic.* Pedro Atencia Barrero. <http://plastica-tic.blogspot.com.es/>
10. *Enseñ- Arte.* Juan Diego Caballero.
<http://aprendersociales.blogspot.com.es/>

Catalogamos estos blog utilizando la rejilla de catalogación para recursos digitales establecida por el Colectivo Educación Infantil y TIC (2014) y adaptada a nuestro trabajo para analizar su contenido y características con el fin de extraer información útil para la creación nuestro diseño.

Las TIC en Plástica. Propuestas de trabajo e ideas TIC para la Educación Artística I

Autor	Lucía Álvarez (Figuras 2.108 y 2.109). luciaag@gmail.com o a través de Twitter @luciaalvarez
URL	http://blog.educastur.es/luciaag/
Palabras clave	Web 2.0., TIC, educación artística, recursos digitales
Descripción	<p>Blog que muestra las posibilidades didácticas que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y la Web 2.0 desde el ámbito de las enseñanzas artísticas. Su autora recopila recursos y aplicaciones TIC de interés, presentaciones didácticas desarrolladas a partir de los contenidos del currículo, presentaciones de los proyectos y las actividades desarrolladas en el aula del I.E.S. Valle de Aller de Moreda (Moreda-Asturias-España).</p> <p>El blog desarrolla dos contenidos principalmente. En primer lugar, materiales elaborados para los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentaciones sobre la teoría vista en el aula. ▪ Propuestas de actividades para realizar en el Aula de Nuevas Tecnologías o en el Aula-taller. ▪ Presentaciones de imágenes de las actividades desarrolladas en ambas aulas. <p>En segundo lugar, artículos con temas relacionados con el currículo de la asignatura y referencias a recursos y aplicaciones seleccionados por la autora de forma personal.</p> <p>El blog recoge los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio. Presenta el blog.

- Sobre el blog. Enuncia los datos más característicos tanto de la autora como del blog.
- Archivo. Recopila todo el contenido del blog en dos grandes apartados: en primer lugar un archivo temático con más de cuatrocientos temas que van desde la arquitectura pasando por la animación hasta llegar al mundo del arte. Esos contenidos coinciden en su mayoría con los bloques temáticos del Currículo de la asignatura. En segundo lugar un archivo cronológico que abarca desde enero de 2007 hasta noviembre de 2012.
- Presentaciones. Presenta los contenidos en tres grupos: aquellos a partir del currículo de la asignatura con el uso del Edublog en la Didáctica de las Artes Plásticas y la Competencia Cultural y artística en el aula de Educación Plástica y Visual; presentaciones de propuestas de actividades: estrellas digitales, reinterpretamos una obra de arte: *Las Meninas* de Velázquez, simbolismo del color: Color in Motion, ilusiones ópticas y proyecto de volumen para 3º; y presentaciones con las actividades desarrolladas en el aula clasificadas por año, curso y temática en la galería: <https://sites.google.com/site/luciaalvgar/>
- Biblio-Recursos. Recopilación de recursos relacionados con la Educación Plástica y Visual y las TIC que aparecen ordenados en veinte categorías (Educación Plástica y Visual, aplicaciones interactivas y 2.0, arte y artistas, aplicaciones y herramientas, blogoteca, cómic, fotografía y cine, conservación y restauración, dibujo artístico, dibujo técnico, dibujo y pintura, diseño, ilustración y publicidad, color, museos on-line, portales educativos,

	<p>proyectos TIC, software libre, técnicas artísticas, vídeos y cortos de animación, webquest y wikis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wikiplástica. Wiki de la asignatura en la que se desarrollan de forma extendida los contenidos y el planteamiento de actividades debido a las posibilidades que ofrece el hipertexto para ampliar la información dada en el aula. Álvarez (2017b) crea https://wikiplastica.es/ • Mis espacios. Presenta trece lugares creados por la autora desde la red como recurso hasta Planet plástica un sitio creado para añadir diferentes espacios relacionados con la Educación artística. • Educ@contic. Actualmente no se encuentra disponible en este blog. <p>Cabe destacar que recibió el segundo puesto del I Premio Espiral⁴⁴ Edublogs en el año 2007.</p>
Uso pedagógico	Acercar tanto al alumnado como al profesorado las posibilidades didácticas que las TIC y la Web 2.0 desde el ámbito de las enseñanzas artísticas.
Año	2007-2012
Dirigido a	Alumnado de ESO de todos los ciclos en la materia de EPVA y de Bachillerato así como a los docentes de esas etapas educativas.

⁴⁴ Como recoge Area-Moreira en su listado de ganadores en el I Premio Espiral de Edublog. Disponible en <https://manarea.webs.ull.es/listado-de-blogs-ganadores-en-el-i-premio-esprial-de-edublogs-2007/>



Figura 2.108. Fragmentos del blog *Las TIC en Plástica* (Álvarez 2007b).



Figura 2.109. Captura de pantalla parcial del apartado del blog dedicado a Biblioteca online. Álvarez (2007c).

Las TIC en Plástica. Propuestas de trabajo e ideas TIC para la Educación Artística II

Autor	Lucía Álvarez (Figuras 2.110 - 2.113). luciaag@gmail.com o a través de Twitter @luciaalvarez
URL	http://www.luciaalvarez.com/
Palabras clave	Web 2.0, TIC-TAC, dispositivos móviles, recursos multimedia
Descripción	<p>A diferencia del anterior blog de la misma autora, éste presenta unos contenidos que tratan en profundidad temas relacionados con las posibilidades didácticas que las TIC-TAC, la Web 2.0, la red y los dispositivos móviles ofrecen a las enseñanzas artísticas. Recomendable en primer lugar para docentes de la materia.</p> <p>El blog recoge los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Página principal. • Sobre el blog. • Materiales didácticos: <ul style="list-style-type: none"> - Libro virtual Wikiplástica. Parte de los contenidos teóricos y las propuestas de actividades dadas a su alumnado durante el curso ampliados con los enlaces y el contenido multimedia visto en el aula. - Construimos nuestro entorno de trabajo TIC-TAC. - Posibilidades educativas de <i>Google Apps</i>. - Presentaciones en <i>Prezi</i> sobre el uso de dispositivos móviles y blogs. - Presentaciones en <i>Slideshare</i> con los contenidos de las materias, aplicación didáctica de las TIC en plástica, la competencia cultural y artística y el aprendizaje por proyectos. - Biblioteca on-line de recursos de EPV. Recopilación de recursos web relacionados con la Educación Plástica y

Visual y las TIC cuyos contenidos se amplían en relación a los anteriores del blog <http://blog.educastur.es/luciaag/>

- Trabajo por proyectos en el ámbito artístico: la red como recurso. La web recoge los materiales del taller impartido en el curso de verano de la UIMP: Aulas del siglo XXI: Retos educativos. Educación artística: plástica. El taller se plantea como una introducción a la práctica de la enseñanza por proyectos en las asignaturas de ámbito artístico a partir de mi experiencia en la asignatura Publicación gráfica y multimedia, materia optativa de proyectos del ámbito artístico de 4º de ESO y en la materia EPV.
- La Competencia cultural y artística desde el aula de EPV. En la web se dan pistas de cómo puede desarrollarse en el aula, la Competencia Cultural y artística y se muestran cuatro experiencias prácticas llevadas a cabo con sus estudiantes del Primer y Segundo Ciclo de la ESO.
- Crear webs educativas con *Google Sites*. Manual para crear páginas de proyectos educativos con *Google Sites*.
- Taller de *Gimp*. Manual básico del editor de imágenes de Software libre.
- Trabajamos con los blogs: competencia digital. Se recopilan los materiales del Taller de Blogs impartido durante el curso *Un mundo para el aula virtual: herramientas, metodologías y experiencia*.
- Contenidos multimedia en Red: Herramientas de Google, Marcadores Sociales, Herramientas para la Web 2.0 y Buscadores.
- Contenidos de las ponencias impartidas en el CPR del

	<p>Nalón-Caudal del dentro del Programa Escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Blogs y Web 2.0: Competencia digital. Blog del curso del mismo nombre impartido en los meses de Noviembre y Diciembre de 2009 para el CPR del Nalón-Caudal. - Crear con Apps. Recopilación de recursos, materiales y apps interesantes para trabajar en educación artística. - Más... Artículos para Educ@contic, CDigital_INTEF, emprendumoc y VisualMoc.
Uso pedagógico	Conocer y descubrir todo lo referente a temas relacionados con las posibilidades didácticas que las TIC-TAC, la Web 2.0, la red y los dispositivos móviles ofrecen a las enseñanzas artísticas.
Año	2013- actualidad
Dirigido a	Docentes de ESO en la materia de EPVA y de Bachillerato y en menor medida los estudiantes de esas etapas educativas.



Figura 2.110. Captura parcial del blog *Las TIC en Plástica*. Propuestas de trabajo e ideas para una educación artística digital de Álvarez (2017c).



Figura 2.111. Captura parcial de la web Slideshare en que aparece la presentación de Álvarez (2017d) titulada *Uso educativo de las Redes Sociales*.



Figura 2.112. Captura parcial del espacio *Google Apps. Posibilidades educativas* con Google Sites, de Álvarez (2017a).



Figura 2.113. Captura parcial del espacio *Crear con Apps* de Álvarez (2014b). Premiado con los X Premios Espiral Edublogs.

La publicidad desde la Educación Plástica y Visual. Actividades y recursos sobre publicidad y contrapublicidad para la ESO

Autor	Cristina Navarrete (Figuras 2.114 y 2.115).
URL	http://blog.educastur.es/publi/
Palabras clave	Publicidad, contrapublicidad, investigación-acción
Descripción	<p>Blog que nos ofrece una serie de actividades y recursos sobre la publicidad y la contrapublicidad orientados a la ESO.</p> <p>El blog recoge los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none">• Inicio.• Acerca de.• Materiales/Recursos. Abarca desde la publicidad sexista pasando por la publicidad subliminal llegando a la historia de la publicidad.• Alumnos. Un espacio dedicado a ellos donde pueden realizar aportaciones al blog.• Investigación-Acción. Explica la Metodología de investigación que se sigue en tema del blog.• Presentaciones. Recopilación de presentaciones de la web <i>Slideshare</i> relacionadas con el tema de la publicidad.• Webgrafía. Referencias bibliográficas para ampliar el conocimiento del tema (indicado para el profesorado).
Uso pedagógico	El blog se utiliza como herramienta de intercambio de información y como registro de la evolución de la investigación acerca de la publicidad y como recurso para la didáctica de la materia en lo referente a la publicidad.
Año	2008
Dirigido a	Alumnado de ESO y profesorado.



Figura 2.114. Captura parcial del blog *La publicidad desde la Educación Plástica y visual*. Fuente: Navarrete, en su apartado Inicio.



Figura 2.115. Captura parcial del blog en su apartado Materiales/Recursos. Fuente: Navarrete.

Espiral cromática

Autor	Pilar Toro Prieto (Figuras 2.116 y 2.117).
URL	https://espiralcromatica.wordpress.com/
Palabras clave	Web 2.0, recursos digitales, educación artística.
Descripción	<p>La autora aprovecha utiliza la Web 2.0, para mostrar contenidos, aplicaciones, trabajos de clase, etc. en las asignaturas de EPV y Dibujo Técnico. El blog recoge los siguientes apartados: 1. Inicio, sobre el edublog. 2. Biblioteca online de recursos (Recopila cerca de seiscientos herramientas relacionadas con el Dibujo y ligados a la Educación y a las Nuevas Tecnologías. Todas ellas clasificadas en recursos básicos y en recursos avanzados y ordenados alfabéticamente desde la animación y el arte pasando por editores online hasta llegar a Wikis). 3. Galería de trabajos (recopila actividades realizadas por su alumnado desde el curso 2004-2005. WebQuests. Presenta dos WebQuests: <i>13 mujeres artistas</i>, en la que reflexiona sobre el papel de la mujer en el mundo del arte y <i>Seis décadas de Arte Pop</i>, presentando una visión general del movimiento artístico y de algunos de sus artistas. Además recopila trabajos plásticos realizados por los estudiantes y una serie de presentaciones. 4. Tutoría. 5. Investigación (ese edublog ha sido una herramienta fundamental para el desarrollo de la tesis <i>Los recursos de Internet como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la EPV</i>). Cabe señalar que, este blog fue finalista en el V Premio Espiral Edublogs 2011.</p>
Uso pedagógico	Ofrece multitud de recursos relacionados con la materia tanto para el docente como para el alumnado.
Año	Diciembre 2016 a diciembre 2008.
Dirigido a	Alumnado de la etapa de ESO.



Figura 2.116. Captura parcial del blog *Espiral Cromática* en su apartado Inicio. Fuente: Toro (2008c).



Figura 2.117. Captura parcial de la Biblioteca *online* de recursos del blog *Espiral Cromática*. Fuente: Toro (2008c).

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Autor	Ana Acuña (Figura 2.118).
URL	http://plastica-art.blogspot.com.es/
Palabras clave	Educación Plástica, recursos, ejemplos de trabajos.
Descripción	Blog que reúne apuntes, apps, presentaciones e información sobre concursos y exposiciones así como recopila trabajos del alumnado realizados a lo largo del curso.
Uso pedagógico	Mostrar ejemplos de trabajos realizados por los estudiantes de la materia.
Año	2011- actualidad
Dirigido a	Alumnado y profesorado de ESO.



Figura 2.118. Captura parcial del blog *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. Fuente: Acuña.

La verdadera magnitud

Autor	Andrés Carlos López Herrero (Figura 2.119).
URL	https://laverdaderamagnitud.wordpress.com/
Palabras clave	Dibujo técnico, Educación Plástica, Historia del Arte, TIC, Comunicación audiovisual
Descripción	Trata temas referidos al Dibujo Técnico, Historia de la Expresión Gráfica, Acceso Universidad), EPV, Historia del Arte, TIC (artículos sobre TIC, herramientas Web 2.0 y prevención de tecno adicciones), comunicación audiovisual (fotografía y cine). Segundo clasificado Premio Internacional Educared. Premio Fundación Telefónica de Innovación Educativa 2012.
Uso pedagógico	Como recurso para el profesorado de Secundaria y Bachillerato
Año	2009-actualidad
Dirigido a	Profesorado y alumnado de Secundaria y Bachillerato



Figura 2.119. Captura del citado blog en su apartado dedicado a la Educación Plástica.

Arte enlaces

Autor	Ángeles Saura Pérez (Figura 2.120).
URL	http://artenlacesblogs.blogspot.com.es/
Palabras clave	Recursos Digitales, Educación Artística.
Descripción	Espacio creado por la autora dentro del Grupo de investigación UAM-PR-007: Recursos Digitales para la Enseñanza Artística.
Uso pedagógico	Para docentes de la materia como fuente de recursos digitales y de consulta
Año	2008- actualidad
Dirigido a	Profesorado de ESO y Bachillerato



Figura 2.120. Captura parcial del blog *Artenlaces*. Fuente: Saura.

La nube artística

Autor	José Reyes (Figura 2.121).
URL	http://www.lanubeartistica.es/
Palabras clave	Educación Plástica, Dibujo técnico, Bachillerato de Artes.
Descripción	El blog se estructura en los siguientes apartados: 1. Inicio. 2. EPV en la ESO. 1º Bachillerato. Detalla las materias: Cultura Audiovisual, Dibujo Artístico I, Dibujo Técnico I y el Volumen. 4. 2º Bachillerato. Dibujo Artístico II, Dibujo Técnico II y el Diseño. 5. Inspiración para tareas. En relación con el Dibujo, el diseño y el volumen. 6. Noticias. 7. Aula virtual. Contiene materiales TIC.
Uso pedagógico	Explorar e intercambiar ideas relacionadas con las artes y su enseñanza, técnicas y materiales TIC y creación del arte.
Año	2013-actualidad
Dirigido a	Profesorado de ESO y Bachillerato



Figura 2.121. Captura del blog *La nube artística*.

Plástica-tic

Autor	Pedro Atencia Barrero (Figura 2.122).
URL	http://plastica-tic.blogspot.com.es/
Palabras clave	Educación Plástica, Recursos digitales, Experiencias en clase
Descripción	Blog personal que complementa a los contenidos del BlogQuest y que contiene desde temas relacionados con la animación hasta el cómic pasando por el Dibujo Técnico y el mundo del arte.
Uso pedagógico	Recursos y ejemplos de la materia de EPVA.
Año	2012-actualidad
Dirigido a	Profesorado y alumnado de ESO y Bachillerato



Figura 2.122. Captura del blog en su apartado Arte y Mujer. Musas y creadoras en el siglo XX. Fuente: Atencia.

Enseñ-Arte

Autor	Juan Diego Caballero (Figura 2.123).
URL	http://aprendersociales.blogspot.com.es/
Palabras clave	Historia del Arte, cómic, fotografía, escultura, pintura.
Descripción	Aunque no es un sitio dedicado a la EPVA como los anteriores es interesante para despertar la curiosidad de los estudiantes hacia este campo tan relacionado con nuestra materia como es la Historia del Arte. Abarca ámbitos que van desde el cómic, la fotografía hasta los diferentes periodos de la historia del arte.
Uso pedagógico	Descubrir la Historia del Arte desde todas sus vertientes.
Año	2011-actualidad.
Dirigido a	Alumnado y profesorado tanto de Educación Secundaria Obligatoria como de Bachillerato.



Figura 2.123. Captura del blog Enseñ-Arte en su página principal.

Como podemos ver a lo largo de los ejemplos aquí recogidos, los blog responden a la tipología descrita anteriormente. Poseen una estructura claramente marcada con una cabecera diferenciadora, una columna principal donde se desarrollan los contenidos, una barra lateral de navegación, gadget y un pie de blog. Cabe destacar que entre las plataformas más utilizadas para su creación destaca WordPress y Blogger.

En cuanto a los contenidos desarrollados en ellos, se diferencian principalmente dos: en primer lugar aquellos dedicados a los especialistas de la materia y por otro, los creados por y para el alumnado. Sus ventajas de cara a la docencia en la EPVA son claras. Basta enunciar que su uso está al alcance de todos los estudiantes gracias a la sencillez de sus diseños y las herramientas tan intuitivas que los integran. Cabe destacar la rapidez en la búsqueda dentro de ellos, gracias a las herramientas propias que los componen. Para el docente no supone coste económico alguno pero sí empleo de tiempo y de falta de reconocimiento a nivel institucional. Por otro lado, que el acceso a esta herramienta se puede hacer desde cualquier dispositivo tecnológico es una realidad, por lo que con su empleo se rompen las barreras de espacio y tiempo. La ordenación de los contenidos en los edublog por cronología así como la opción de incluir contenidos multimedia es otro de los puntos a su favor. Además, el no depender de un número de páginas limitadas como en el caso de los libros de texto, supone enriquecer la forma de enseñar y de aprender la materia. Es más, el docente es el que selecciona los contenidos que aparecen en esta herramienta tecnológica así como los recursos que ésta puede ofrecer, convirtiendo la educación en personalizada. Más aún, ofrecen la posibilidad de añadir elementos de motivación, como son contenidos interactivos como videos, aplicaciones en línea o museos virtuales 3D.

En definitiva, gracias a la adopción del formato edublog se puede cambiar la forma en que se enseña y se aprende en la materia de EPVA.

2.5. Aproximación al WebQuest. Definición, orígenes y características

El concepto WebQuest fue propuesto por Bernie Dodge, profesor de Tecnología Educativa en la Universidad del Estado de San Diego, California, en 1995 para ayudar a identificar el nuevo tipo de actividades que se estaban desarrollando en Internet para el ámbito educativo. Dodge (2001) la define como: “Una actividad orientada para la investigación en la que toda la información con la que los alumnos interactúan proviene de Internet” (s. p.).

Por otro lado podemos pensar en una WebQuest como la aplicación de una estrategia de aprendizaje por descubrimiento guiado a un proceso de trabajo desarrollado por los estudiantes utilizando los recursos disponibles de Internet. A su vez, para Salido-López (2016): “Los recursos de los que se sirve la WebQuest, accesibles en gran parte a través de Internet, deben presentar un claro matiz constructorista de cara a explotar las posibilidades formativas que ofrece esta herramienta didáctica” (pp. 360-361). Por su parte Área- Moreira (2009) presenta otro matiz cuando considera que:

WebQuest significa indagación, investigación a través de la Web. Una WebQuest es un modelo de aprendizaje extremadamente simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación. El alumno se centra en el uso de los recursos y no en su búsqueda. Están especialmente diseñadas para que desarrolle habilidades para utilizar apropiadamente la información que encuentra, es decir, para clasificarla, organizarla, analizarla y sintetizarla adecuadamente a fin de solucionar una serie de tareas (s. p.).

Según Dodge (2001), creador del concepto WebQuest: “La tarea es el elemento básico de una WebQuest, es decir, la clave está en lo que se pide a los alumnos que hagan con la información que obtienen en la Web” (s. p.). Tom March (2000) añade que las WebQuests deben ser ricas, en el sentido que éstas deben tratar temáticas relacionadas, las cuales creen riqueza y complejidad al proceso

de enseñanza -aprendizaje. Podemos afirmar que Bernie Dodge crea el concepto inicial y Tom March la desarrolla.

El modelo WebQuest era visto como una solución de interés local orientada a los estudiantes que Dodge y March estaban realizando sobre los usos de Internet en la Educación. La primera WebQuest publicada, titulada *Searching for China* (Figura 2.124), fue creada en 1995, por March. Ésta consta de los siguientes elementos: Introducción, pregunta, antecedentes, reglas individuales, proceso en grupo, realimentación, conclusión y diccionario. Su temática tiene relación con el conocimiento de la cultura China y continua activa para su trabajo en clase.



Figura 2.124. Aspecto de la primera WebQuest de la historia por Tom March en 1995.

Tras esa primera, Dodge creó *The WebQuest Page* (Figura 2.125) para probar las posibilidades educativas de la herramienta. Para sus desarrolladores, Bernie Dodge y Tom March, una WebQuest se compone de seis partes fundamentales: Introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión.

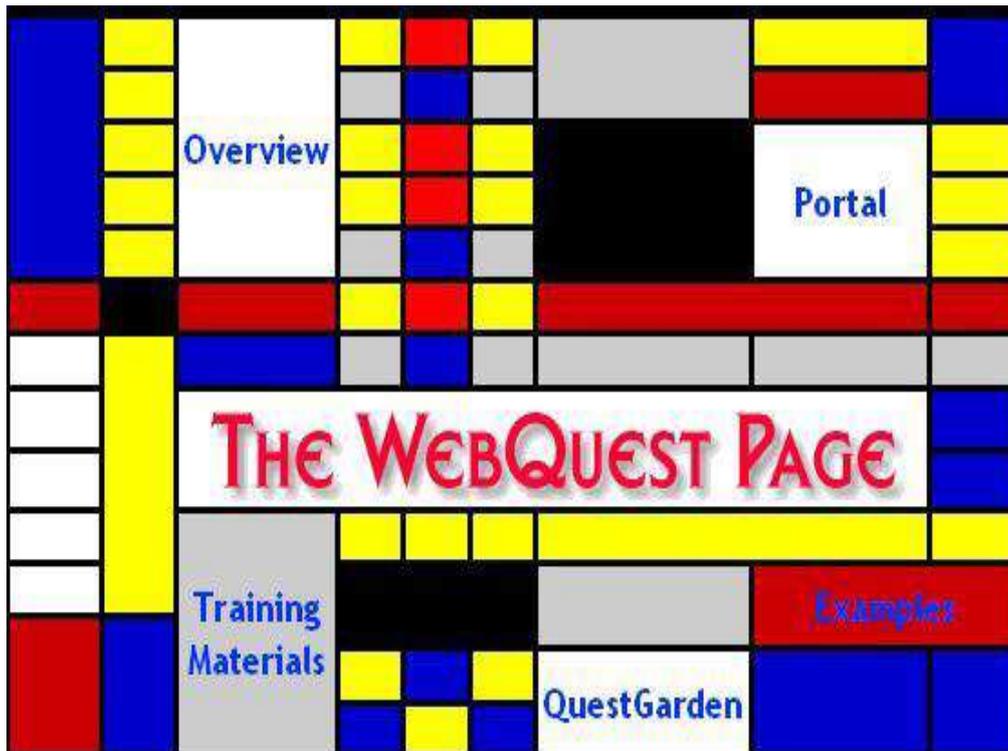


Figura 2.125. Aspecto de la página creada por Bernie Dodge en 1997.

Según Dodge (2000), es necesario seguir cinco reglas básicas para crear una buena WebQuest. Esas reglas siguen vigentes hoy día y facilitan enormemente la elaboración de este tipo de actividad. Basándonos en sus afirmaciones, debemos tener en cuenta:

1º) Buscar buenos sitios web. Para ello es aconsejable dominar con fluidez un motor de búsqueda ya que permite realizar exploraciones efectivas para alcanzar una información útil. Por ejemplo de instituciones oficiales o profesionales del campo de estudio.

2º) Organizar a los estudiantes y los recursos.

Una buena WebQuest es aquella en el que cada ordenador está siendo bien utilizado y cada estudiante tiene algo significativo que hacer en cada momento.

3º) Incitar al alumnado a pensar.

El primer impulso de muchos docentes ha sido considerar Internet como una extensión de la biblioteca y, por tanto, asignar trabajos de investigación que normalmente consisten en parafrasear y resumir (“copiar y pegar”). A partir de ahora, la tarea se que se asigna al alumnado se convierte en algo muy importante.

4º) Utilizar otros medios.

La estructura pedagógica de una WebQuest permite usar la Red para muchas más cosas que para consultar páginas. Ofrecer al alumnado una aplicación interactiva en línea o la visita virtual a un museo.

5º) Innovar para el éxito.

Díaz, Andreu y Ruiz (2013) recogen en un mapa conceptual (Figura 2.126) las diferentes partes que forman una WebQuest, atendiendo a lo expuesto por Dodge y March. En él se aprecian las características principales de cada uno de los elementos que componen una WebQuest y su relación entre ellos. La introducción constituye la primera toma de contacto con el tema a investigar. La tarea es lo que el alumnado debe resolver empleando una serie de recursos presentes en la Red. Para llevarla a cabo, se describe tanto la manera de proceder como la forma en la que será evaluada. Por último, se exponen las conclusiones.

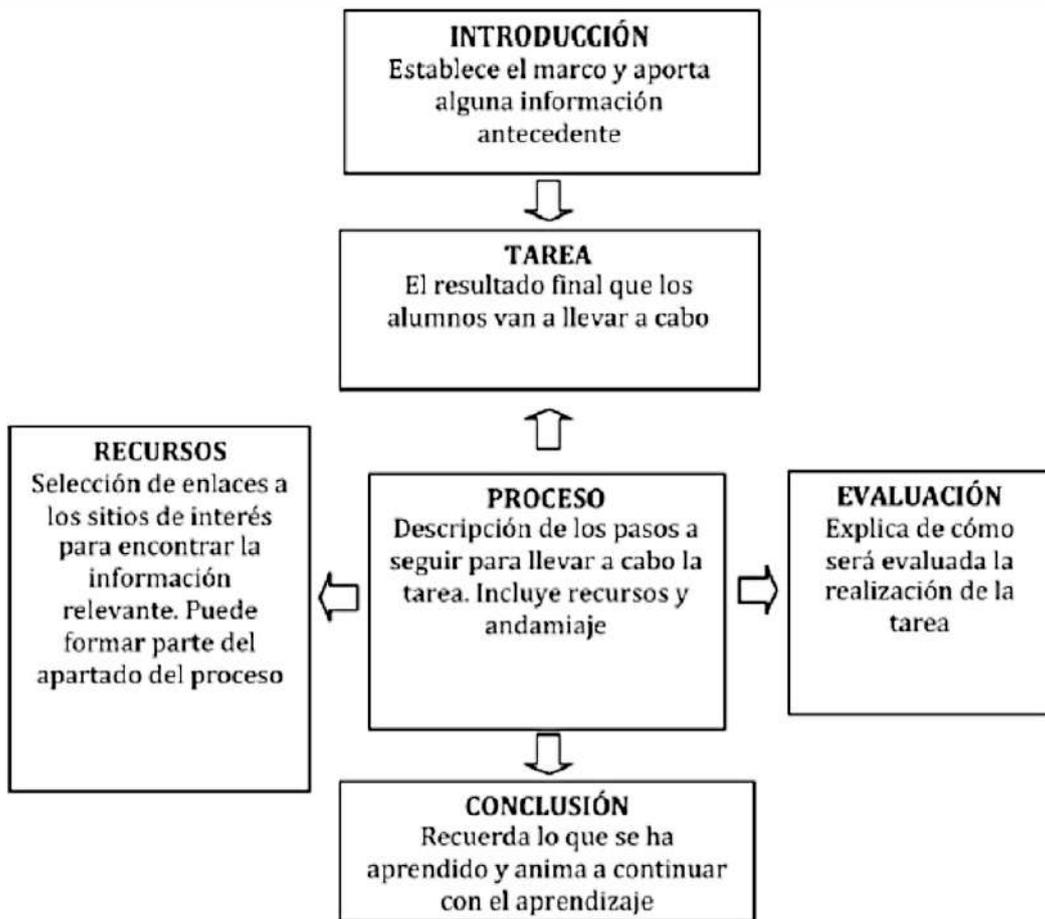


Figura 2.126. Diferentes partes de una WebQuest: Fuente: Díaz, Andreu y Ruiz (2013, p. 90).

En la Figura 2.126 detallamos cada una de las partes conforman la estructura de una WebQuest, teniendo en cuenta lo enunciado por Díaz, Andreu y Ruiz (2013), quienes exponen: “En cada una de las partes, tal y como se muestra a continuación, se enuncia tanto el objetivo, como las pautas a tener en cuenta para lograr una mayor eficacia en el desarrollo de éstas” (p. 91). A continuación, describimos el objetivo y eficacia de cada una de las ellas, siguiendo sus premisas.

- Introducción. Contiene la información para el alumnado para iniciar la actividad.

- **Objetivo.** Proveer al estudiante información básica sobre el tema, el objetivo y el contenido de la actividad que se va desarrollar. Plantear un tópico o problema con el que el alumnado se sienta identificado.
- **Eficacia.** Referenciar contenidos anteriores (aprendizaje constructivo). Atractiva y divertida, manteniendo el interés del alumnado. Motivadora (aprender a aprender).
- **Tarea.** Describe formalmente aquello que los estudiantes tienen que realizar. Dodge (2002) presenta una taxonomía de las posibles tareas y las llama tareonomías⁴⁵ de las WebQuests.
 - **Objetivo.** Describir formalmente algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la WebQuest.
 - **Eficacia.** Poner en uso las habilidades cognitivas del estudiantado. Análisis y síntesis de fuentes múltiples de información.
- **Proceso.** Constituye la pauta para organizar la información adquirida, describe los pasos que los estudiantes deben seguir. Puede aparecer dividido en subtareas para facilitar la organización del trabajo.
 - **Objetivo** Describir los pasos a seguir para llevar a cabo la tarea.

⁴⁵ Dentro de las **tareonomías** (una descripción de diferentes tipos de tareas interesantes para diseñar WebQuest) descritas por Dodge podemos citar algunos ejemplos: **recopilación** (tomar información de varias fuentes y ponerla en un formato común); **diseño** (crean un producto o plan de acción que cumpla con una meta predeterminada y funcione dentro de restricciones preestablecidas); **productos creativos** (produzcan algo dentro de un formato determinado como una pintura, una ilustración, una obra satírica, etc. Esas tareas son mucho menos predecibles y sus resultados finales más indefinidos que las tareas de diseño); **analíticas** (observan una o más cosas y encuentran similitudes y diferencias con el objeto de descubrir las implicaciones que tienen esas similitudes y diferencias.) Extraído de <http://edweb.sdsu.edu/WebQuest/taskonomy.html> con fecha de actualización 23/08/2015.

- Eficacia Orden. Lista ordenada con todos los pasos a seguir.
- Claridad. Todos los pasos están descritos claramente y el alumnado sabe en qué paso se encuentra y cuál es el siguiente.
- Calidad. Actividades relacionadas y diseñadas para elevar el nivel del pensamiento de los estudiantes.
- Recursos. En cada paso estarán incluidos los recursos online necesarios, y si procediera, además se encontrarían clasificados por roles.
- Ayuda. Se pueden incluir consejos para el desarrollo de actividades y cuestiones para la comprobación de los resultados.
- Scaffolds⁴⁶. Necesarios para facilitar el aprendizaje constructivista y autónomo por parte del alumnado.
- Recursos. Donde el alumnado encuentra la información necesaria para desarrollar la tarea propuesta.
 - Objetivo. Proporcionar un listado de sitios web que el profesor ha seleccionado para ayudar a los estudiantes a completar la tarea.
 - Eficacia. Seleccionar previamente los recursos para que el alumnado no navegue a la deriva. Posibilidad de estar incluidos en el proceso, pero siempre bien situados en cada paso.
- Evaluación. Tanto de la actividad en si como del aprendizaje de los estudiantes.

⁴⁶ Scaffolds o andamios: soportes o ayudas para la realización de la tarea. Suelen asociarse a los recursos.

- Objetivo. Explicar cómo serán evaluados los aprendizajes en la realización de la tarea, los criterios de evaluación y calificación.
- Eficacia. Precisión, claridad, consistencia y concreción tanto en los criterios de evaluación como de calificación, mediante los que se evaluará el rendimiento de los estudiantes. Describir la existencia de una nota grupal o individual.
- Conclusión. Resumen de lo aprendido y de cómo puede ser aplicado en otros temas.
 - Objetivo. Resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso.
 - Eficacia. Reflexión acerca del proceso. Generalizando lo aprendido. Puede incluir cuestiones retóricas o vínculos adicionales para animarles a ampliar sus conocimientos.

Además, hay otro tipo de actividad educativa en red de características similares a la WebQuest, denominada MiniQuest. Se trata de una versión de WebQuest más simplificada y que sólo se compone de tres partes: escenario, tarea y producto, que corresponden a la Introducción, tarea y evaluación de una WebQuest habitual. Según Dodge (2000) consiste en: “Leer páginas en una pantalla y contestar preguntas sencillas sobre ellas” (s. p.). Pueden ser construidas por docentes experimentados en el uso de Internet en tres o cuatro sesiones y los estudiantes las realizan en el transcurso de una o dos clases.

En cuanto a los tipos de WebQuests, tomando como referencia lo expuesto por Dodge (1995) podemos diferenciar a grandes rasgos dos tipos diferenciados por el tiempo de duración. En primer lugar, los de corta duración que persiguen la adquisición y organización del conocimiento mediante la observación, el análisis y la síntesis. Tienen una duración de tres sesiones de clase. En segundo lugar, las de larga duración que buscan la extensión y procesamiento del

conocimiento a través de la deducción y la inducción. Suelen dilatarse entre una semana y un mes de duración.

Simultáneamente han evolucionado y mutado a causa de diversos factores según Adell *et al.* (2015):

1. Reformulación de Dodge en cuanto a justificar y emplear estrategias constructivistas basadas en el aprendizaje colaborativo, el uso de andamios de aprendizaje o de patrones de diseño, etc.
2. Advenimiento de la Web 2.0 y la aparición de herramientas gratuitas para trabajar *online* con la información (March, 2007).
3. Popularización de las WebQuest en múltiples áreas de conocimiento debido a la aparición de diversas herramientas online para la creación de WebQuest –véase, por ejemplo, Roig (2006)– que simplifican la de WebQuest a los docentes, ya que no tienen que preocuparse por los aspectos más tecnológicos.
4. La amplia difusión de las WebQuests como estrategia didáctica (Roig et al., 2014)”. (2015, p. 2)

Por otra parte, Barba (2002) afirmó en su día: “Las WebQuest se han convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias” (s. p.). A día de hoy continúan siendo una herramienta idónea para emplear Internet como fuente de indagación y empleo de la información disponible virtualmente.

A continuación exponemos los principios que Merrill respecto a las WebQuests y los rasgos fundamentales que éstas deben tener en opinión de Quintana e Higuera (Figura 2.127). Merrill (2002) concibió que para que se dé un aprendizaje eficaz, se debe de estructurar cada uno de los pasos a seguir y su

posterior ejecución. Esto lo conocemos como los *Principios instruccionales de Merrill*, que se pueden asociar a los rasgos de toda WebQuest.

Principios de Merrill	Rasgos de las WebQuests
<p>Problemas: que el alumnado esté implicado en la resolución de problemas y situaciones del mundo real.</p>	<p>Tarea: está ligada a la realidad y comporta una aplicación real de contenidos. Debe estar contextualizada, ser relevante y lo más real posible.</p>
<p>Activación: que se activen los conocimientos y experiencias previas relevantes del alumnado, como fundamentos para los nuevos aprendizajes de conocimientos y destrezas.</p>	<p>Proceso: parte de aquello que el alumnado sabe y sabe hacer.</p>
<p>Demostración: que se demuestre qué es lo que hay que aprender.</p>	<p>Tarea: describe el producto final que el alumnado debe elaborar, tanto conceptualmente, como materialmente.</p>
<p>Aplicación: que el alumnado utilice y aplique sus nuevos conocimientos y destrezas.</p>	<p>Tarea: comporta la creación de contenidos por parte del alumnado, con la elaboración de un material y, a menudo, con una presentación pública.</p>
<p>Integración: que el alumnado integre los nuevos conocimientos y destrezas en su mundo.</p>	<p>Tarea: está ligada a la realidad y comporta una aplicación real de los contenidos. Debe estar contextualizada, ser relevante y real.</p>

Figura 2.127. Principios de Merrill (2002) y rasgos de las WebQuest. Fuente: Quintana e Higuera.

Podemos decir que las WebQuests se caracterizan porque pueden llevarse a cabo en el transcurso de una clase, para cubrir un tema corto y muy específico, o en un tiempo mayor, para desarrollar todo un grupo de contenidos de aprendizaje. Además, son fáciles de actualizar o modificar de acuerdo a las necesidades del currículo o de las características del tipo de alumnado. En consecuencia para López (2017):

El trabajo con nativos e inmigrantes digitales ha puesto de manifiesto que para explotar las posibilidades educativas de las nuevas tecnologías y, de manera concreta, de herramientas 2.0 como la WebQuest es necesario llevar a cabo procesos de formación que no distinguen los colectivos de Prensky. Solo así las TAC's propiciarán el interaprendizaje y el aprendizaje significativo del estudiante, un nuevo enfoque metodológico que requiere de una metamorfosis del clásico concepto de docente transmisor de conocimientos a guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 716).

Las WebQuests piden a los estudiantes cosas que normalmente no se espera que hagan. Por ello, es necesario reforzar determinados aspectos hasta que los interioricen y sean capaces de trabajar de forma autónoma:

- Recepción de información: Internet permite entrar en contacto con recursos que pueden no haber sido vistos previamente, por lo tanto, si no se les prepara para extraer información es posible que sea muy poco útil.
- Transformación: Las WebQuests piden que los estudiantes transformen lo que leen a otra forma nueva (convirtiendo datos en información), por lo que se les debe orientar a tomar decisiones.
- Producción: Normalmente, las WebQuests “obligan” al alumnado a realizar trabajos que nunca antes habían hecho.

Habitualmente, los estudiantes llegan a los centros educativos de secundaria con una formación en el campo de la EPVA muy limitada debido a la falta de

maestros especialistas y a la poca carga lectiva de la materia en la educación primaria. Barba (2002) afirma: “Las WebQuest se han convertido en una de las metodologías más eficaces para incorporar Internet como herramienta educativa para todos los niveles y para todas las materias” (s. p.). Pero, ¿es realmente un recurso tan eficaz? March (1998) ha agrupado las razones por las que utilizar WebQuests en las aulas. Los argumentos de March pueden sintetizarse en tres grandes apartados que Adell (2004) resume en motivación y autenticidad, desarrollo cognitivo y aprendizaje cooperativo. A pesar de los años que han transcurrido desde la aparición de la primera WebQuest, estas continúan teniendo una validez mayúscula para afrontar la educación de la sociedad digital pudiendo amoldar la mera búsqueda de Internet como tarea primaria a las posibilidades que ofrece la Web 3.0. Las aplicaciones en línea, los museos virtuales o las páginas web interactivas son algunos de los novedosos recursos que podemos emplear dentro de la WebQuest. A su vez, Salido- López (2015) considera que: “La WebQuest ha experimentado un notable avance en Educación, sobre todo tras el desarrollo del concepto Web 2.0 y del cambio en los modelos de formación manifestado con elementos curriculares como la conocida competencia digital” (p. 2). En palabras de Salcedo Palacios (2016):

Es importante ofrecer a los estudiantes diferentes recursos didácticos tecnológicos para el desarrollo de su autoaprendizaje y el trabajo en grupo. Una de estas herramientas tecnológicas, muy utilizadas en varios países del mundo, es la WebQuest, creada por Bernie Dodge en el año 1995, la cual fomenta en los estudiantes la investigación desarrollando sus capacidades y habilidades cognitivas utilizando internet como recurso (Dodge, 1995). La WebQuest fomenta las relaciones interpersonales a través del aprendizaje colaborativo y cooperativo a través de su metodología en todos los niveles educativos (Chaucayanqui & Yapó, 2013). Las WebQuest son utilizadas por muchos docentes como recurso didáctico logrando desarrollar en los estudiantes procesos

mentales de orden superior como son el pensamiento, el lenguaje y la inteligencia (p. 11).

Para concluir podemos aportar otras ventajas que tiene adoptar una metodología docente basada en las WebQuests desde nuestra práctica educativa como resumen de lo tratado en este apartado. Así refuerzan la autoestima de los estudiantes porque promueven la cooperación y la colaboración entre los ellos para resolver una tarea común. Al mismo tiempo utilizan diversas estrategias para incrementar la motivación, el interés, la dedicación a la tarea y, por tanto, los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado el docente desempeña el rol de guía. A su vez, los contenidos publicados en Internet, en especial los producidos por docentes son el reflejo de conocimientos e informaciones recientes. Las buenas WebQuests han sido diseñadas con la convicción de que se aprende más y mejor cuando se aprende con los demás, que los aprendizajes más significativos son el resultado de actividades de cooperación. Son abiertas, de libre acceso y gratuitas. Están constituidas por los mismos componentes (introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión) por lo que el alumnado no tarda en familiarizarse con ellos. Por último no dependen de un lugar físico ni están sujetas a horarios escolares y protegen de la sobreinformación que predomina en Internet.

2.5.1. WebQuests dedicadas a la Educación Plástica, Visual y Audiovisual

En Internet podemos encontrar numerosas WebQuest que abordan diferentes temas y áreas y esto es indicador de la amplia adopción de este formato por parte de la comunidad educativa, sobre todo en la etapa de educación secundaria. Por el contrario, las dedicadas a la materia EPVA no abundan y las que existen apenas recogen los contenidos que se deben abordar en el currículo actual. Mostraremos algunas de ellas a modo de muestra. Para la catalogación de alguno de los ejemplos que recogemos aquí, hemos adaptado el modelo

simple de descripción de recursos digitales desarrollado por el *Colectivo Educación Infantil y TIC* (2014) mostrado en la Figura 2.107, que nos permite, del mismo modo que hicimos con los blogs, una presentación de elementos clave de los recursos seleccionados. Sólo hemos aplicado esta rejilla en el caso de las WebQuest que, efectivamente, desarrollan contenidos de EPVA.

Para centrarnos contextualmente en el ámbito de nuestro estudio, empezaremos con la revisión de las WebQuests que recoge entre sus recursos la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía que, al contrario de las entidades que veremos a continuación, no posee una base de datos con WebQuests a fecha de hoy. En cambio sí presenta materiales y recursos sobre el propio formato, como se puede observar en el servidor educativo del organismo de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía que desarrolla los conceptos de Miniquest, WebQuest y Caza del Tesoro (Figura 2.128).



MINIQUEST, WEBQUEST Y CAZA DEL TESORO :
investigar en la Web

Webquest Miniquest Caza del tesoro

¿Qué son las Webquests?

La búsqueda de información en Internet es una actividad difícil que requiere mucho tiempo y que puede resultar frustrante si los objetivos no son reflejados claramente y explicados al principio. Las WebQuests son actividades estructuradas y guiadas que evitan estos obstáculos proporcionando al alumnado una tarea bien definida, así como los recursos y las consignas que les permiten realizarlas. En lugar de perder horas en busca de la información, los alumnos y las alumnas se apropian, interpretan y explotan las informaciones específicas que el profesor les asigna. Investigar en la Web es sencillo y de simple aplicación, ya que es fácil de realizar y permite que tanto novatos como expertos en Internet participen. Investigando en la web se incorpora a los estudiantes a tareas efectivas, estimula a la colaboración y discusión, y es de fácil integración en el currículum escolar. El profesor o profesora debe sugerir un tema de exploración y apuntar a algunos sitios de la Web donde el estudiante irá a buscar la información que necesita. A medida que los docentes van familiarizándose con la web y los mecanismos de búsqueda, y aprenden a desarrollar estrategias de optimización de su saber a través de la comunicación, búsqueda y procesamiento de información, pasan a proponer los temas y los alumnos y alumnas van a buscar sólo las soluciones. En el último estado de total autonomía, los estudiantes pueden proponer temas de interés al profesor/a que pasa a elegir entre ellos lo que sea más conveniente para el aprendizaje personal y del grupo. Las WebQuest son una estrategia didáctica en la que los alumnos son los que realmente construyen el conocimiento. Pueden trabajar individualmente, en parejas o en grupos, se les asignan roles y tienen que elaborar un producto que va desde una presentación, o un documento, hasta una escenificación teatral, un artículo de opinión o un guión radiofónico, etc., ajustándose lo más posible a los distintos roles. Las Webquests no son solamente una nueva manera para que el profesorado enseñe, también son una nueva manera para que los alumnos y las alumnas aprendan.

Figura 2.128. Captura de pantalla de la página que desarrolla los conceptos de Miniquest, WebQuest y Caza del Tesoro alojada en el servidor educativo de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.

En cuanto a las WebQuests desarrolladas en otras comunidades autónomas, y que están presentes en las páginas oficiales dedicadas a recursos educativos, el portal *WebQuest Colección Educastur* de la Comunidad autónoma asturiana (Figura 2.129) contiene cuatrocientas sesenta y cinco WebQuests, de las que solo cuatro están dedicadas a contenidos relacionados con la EPVA. Y de esas cuatro sólo dos están enfocadas a la ESO y al estar realizadas entre 2008 y 2009, los contenidos que se desarrollan en ellas no tienen relación con lo que se recoge el currículo de EPVA actual.

Logo: educastur aula

Logo: webquests Colección educastur

Logo: centro del profesorado y de recursos de gijón

Número total de webquests : 465

W Asturiano Imprimir Ayuda

Criterios de búsqueda:

NIVEL: Todos | ÁREA: Todas | ORDEN: Últimas aplic. | Buscar

Actividades: 1-10 de 465 | Página 1 de 47

Título	Autor	NIVEL	ÁREA	Fecha Alta
MUSEO DE LAS RELIGIONES DEL MUNDO	SUSANA GARCÍA MUÑOZ	Secundaria	Religión	10/2/2009 11:52:20
LA AVENTURA DE ROMA	SOFÍA MUÑOZ GARCÍA	Secundaria	Ciencias Sociales	10/2/2009 11:51:13
LA VIRFA FRIOLERA	BEGOÑA BANCIELLA	Infantil	Medio fis. y social	10/2/2009 11:50:29
Pensar en el futuro	Manuel Fernández García	Secundaria	Orientación/tutoría	10/2/2009 11:49:35
La Unión Europea	Ada Fernández	Primaria	Conocimiento del Medio	10/2/2009 11:48:09
EL PAÍS DE LOS CUENTOS	MARÍA JESÚS DÍAZ GARCÍA	Infantil	Medio fis. y social	10/2/2009 11:47:15
Our Easter Board Games WebQuest	Rosa Mª Rial Castro	Primaria	Inglés	10/2/2009 11:45:05
YO SOY ESCRITOR	María Carbajal	Secundaria	Lengua y Lit.	10/2/2009 11:44:03
MI VIDA COMO UN RÍO ASTURIANO	CARMEN DÍEZ	Primaria	Conocimiento del Medio	10/2/2009 11:41:33
VAJE POR EL MUNDO	Mª del Pilar López Álvarez	Primaria	Ed. Artística y Musical	10/2/2009 11:40:40

Página 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 [Siguiente] [»]

Actividades por página 10 20 50

© 2005 - JT cprgijon@educastur.princast.es

Figura 2.129. Captura de *WebQuest Colección Educastur*.

A continuación catalogamos las WebQuests relacionadas con nuestra materia que contiene ese repositorio: “El arte del siglo XX” y “Construyendo el Partenón”.

El arte del siglo XX

Autor	Cristina González Martínez (Figura 2.130)
URL	http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/cristina%20gonzalez/webquest.htm
Palabras clave	Arte siglo XX, Cubismo, Abstracción, Pop-Art,
Descripción	Recorre tres de los movimientos más importantes del siglo XX de la mano de Picasso, Kandinsky y Rauschenberg como son el cubismo, la abstracción y el Pop-Art.
Uso pedagógico	Investigar sobre esos movimientos y sus principales representantes. Aplicarlo en la creación de una obra plástica según las características de uno de esos ismos.
Año	2008
Dirigido a	Alumnado de 4º de ESO



Figura 2.130. Captura de WebQuest sobre *El arte del siglo XX* en su apartado Inicio.

Construyendo el Partenón

Autor	Enrique Casal (Figura 2.131).
URL	http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/enrique%20casal/index.htm
Palabras clave	Partenón, arte griego.
Descripción	Partenón Ateniense. Un grupo de cuatro estudiantes será el encargado de realizar un pequeño análisis histórico y estructural sobre tan singular edificación que permita la ejecución de una réplica del mismo y presentar una maqueta virtual de la construcción empleando el programa de diseño Sketch Up.
Uso pedagógico	Acercar al alumnado al patrimonio histórico griego de la mano de uno de sus monumentos. A su vez, enlazar lo antiguo con lo actual mediante el uso de software de diseño arquitectónico.
Año	2008
Dirigido a	Alumnado de ESO



Figura 2.131. Captura de WebQuest sobre el Partenón.

El portal oficial *Comunitat Catalana de Webquest* ofrece treinta y tres recursos relacionados con la EPVA en diferentes idiomas (Figura 2.132). De esas, hay cuatro en castellano que estén relacionadas con nuestra materia en ESO.

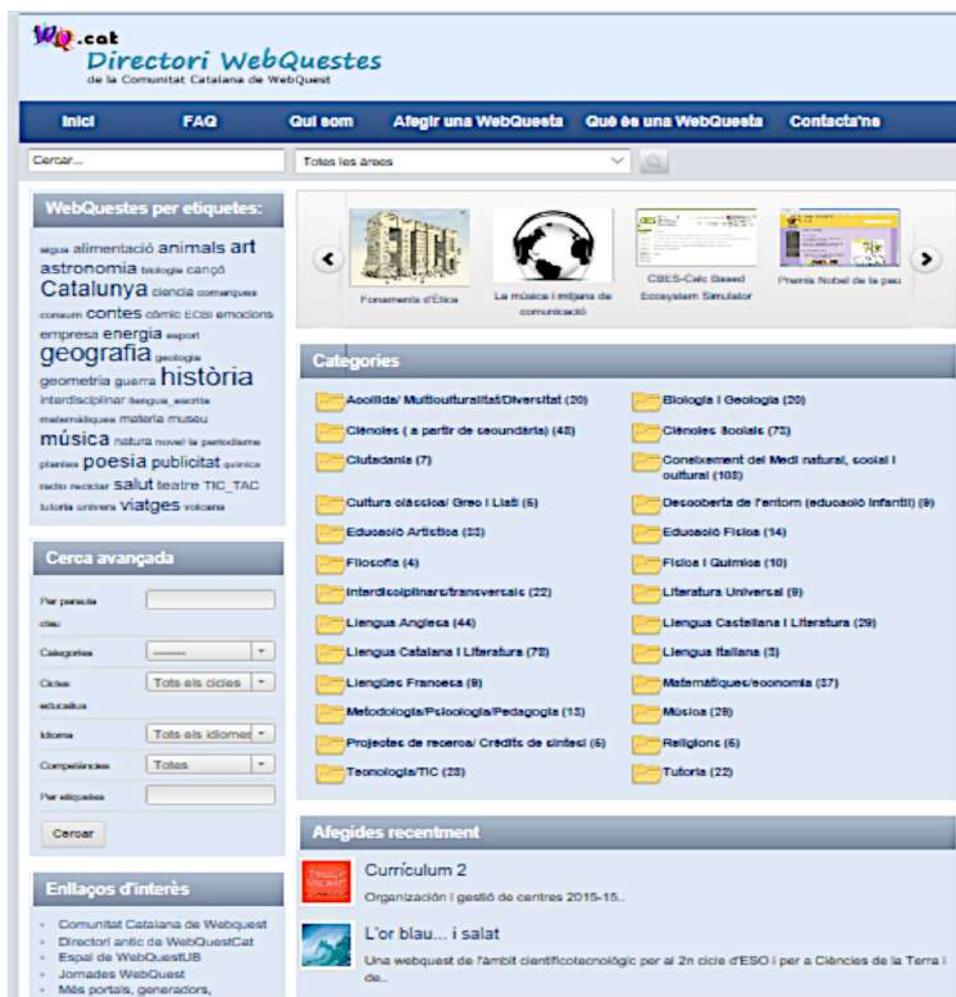


Figura 2.132. Captura de pantalla del *Directori WebQuestes de la Comunitat Catalana de WebQuest*. Disponible en <http://webquestcat.net/>

Catalogamos las cuatro WebQuests en castellano relacionadas con nuestra materia que contiene ese repositorio: “Todos somos bufones”, “Seis décadas de Arte Pop”, “Un paseo por el Museo del Prado” y “Un tesoro del mar en la Mancha.”

Todos somos bufones

Autor	Inmaculada Contreras Sedes (Figura 2.133).
URL	http://inmacs2010.wixsite.com/todos-somos-bufones
Palabras clave	Pintura barroca, Diego Rodríguez de Silva y Velázquez, bufones,
Descripción	De la mano de Diego Velázquez y de uno de los personajes de sus obras como son los bufones se realizarán actividades de investigación y de creación por medio de técnicas de pintura, collage y digitales.
Uso pedagógico	Descubrir la obra de uno de los grandes genios de la pintura universal como es Diego Velázquez.
Año	2010
Dirigido a	Alumnado de 1º y 2º de ESO.



Figura 2.133. Captura de la WebQuest *Todos somos bufones* en su apartado de Introducción.

Seis décadas de Arte Pop

Autor	Pilar Toro Prieto (Figura 2.134).
URL	http://webquestpopart.weebly.com/index.html
Palabras clave	Arte Pop, <i>Les nouveaux Pop</i> , creación plástica, artistas Pop, artistas Les nouveaux Pop.
Descripción	Una visión general del movimiento artístico del Arte Pop, sus artistas y trabajos representativos, así como el nuevo movimiento, " <i>Les nouveaux Pop</i> " surgido a raíz de éste.
Uso pedagógico	Investigar el movimiento Arte Pop. Además de realizar una presentación digital y un póster explicativo de dicho movimiento.
Año	2011
Dirigido a	Alumnado de 3º y 4º de la ESO



Figura 2.134. Captura de la WebQuest *Seis décadas de Arte Pop* en su apartado Introducción. Fuente: Toro (2011a).

Aunque la WebQuest *Mujeres artistas* no está dentro de la base de datos *Comunitat Catalana de Webquest* que estamos analizando, consideramos incluirla por su rigor aprovechando que la anterior y esta son de la misma autora.

Mujeres artistas

Autor	Pilar Toro Prieto (Figura 2.135).
URL	http://mujeresartistas.weebly.com
Palabras clave	Arte, mujeres artistas
Descripción	Se realiza una reflexión sobre el papel de la mujer en el mundo del arte mediante la investigación y creación de un trabajo plástico basado en la obra de una artista seleccionada.
Uso pedagógico	Plantea el conocimiento de la vida y contexto de diferentes mujeres artistas, así como la evolución y repercusión de su obra.
Año	S. f.
Dirigido a	Alumnado de 3º y 4º de ESO



Figura 2.135. WebQuest *Mujeres artistas* en su apartado Introducción. Fuente: Toro (2011e).

Un paseo por el Museo del Prado

Autor	Inmaculada Contreras Sedes (Figura 2.136).
URL	https://sites.google.com/site/unpaseoporelmuseodelprado/home
Palabras clave	Museo del Prado, Anthony Cragg, collage
Descripción	Aprovecha los contenidos digitales del Museo del Prado para acercar al alumnado a su riqueza artística.
Uso pedagógico	Investigar a algunos de los pintores más representativos del Museo del Prado así como sus obras más representativas. Además se centra en la figura del escultor británico Anthony Cragg y de la técnica del collage como herramienta de creación.
Año	S. f.
Dirigido a	Alumnado de 1º y 2º de ESO

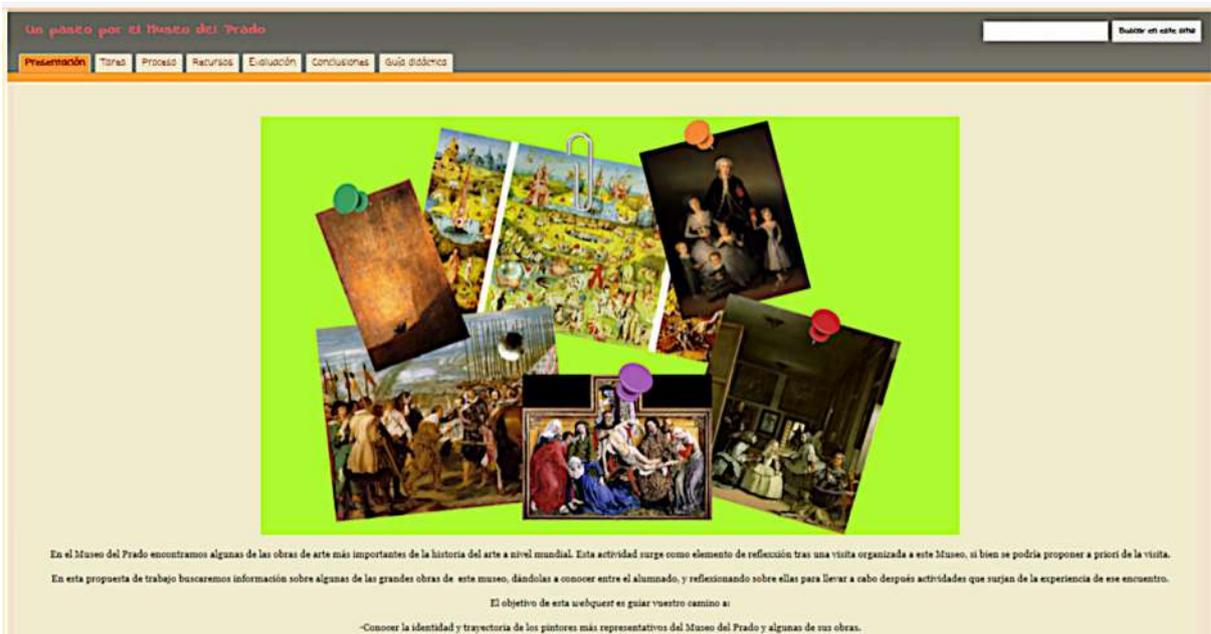


Figura 2.136. WebQuest *Un paseo por el Museo del Prado* en su apartado Introducción.

Un tesoro del mar en la Mancha

Autor	Inmaculada Contreras Sedes (Figura 2.137).
.URL	http://inmacs2010.wixsite.com/hallazgos-del-mar
Palabras clave	Palacio del Viso, pintura al fresco, patrimonio arquitectónico
Descripción	Se centra en el Palacio del Viso del Marqués invitando al estudiante a realizar una investigación de todos los elementos que integran el monumento arquitectónico.
Uso pedagógico	Observar y analizar la arquitectura y los frescos del palacio del Viso para elaborar una guía de conocimiento del monumento.
Año	2010
Dirigido a	Alumnado de ESO



Figura 2.137. Captura de la WebQuest *Un tesoro del mar en la Mancha*. El palacio del Viso del Marqués en su apartado Introducción.

La Comunidad *WebQuest EducaMadrid* (Figura 2.138) recoge diferentes WebQuests que abarcan los niveles educativos de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional, Enseñanzas de idiomas, Educación de personas adultas y Enseñanzas artísticas. Respecto a la Educación Secundaria contiene cuatro relacionadas con la EPVA, que son las que catalogaremos: “El día que Picasso no utilizó colores para pintar”, “Crear un cuento musical”, “La composición y el encuadre en la fotografía” y “El mundo según Joan Miró y los surrealistas”.



Figura 2.138. Captura parcial de pantalla de la web de la Comunidad WebQuest EducaMadrid.

El día que Picasso no utilizó colores para pintar

Autor	Isabel Llamas (Figura 2.139).
URL	http://crifacacias.es/majwq/wq/vercaza/41
Palabras clave	Pablo Ruiz Picasso, Guernica,
Descripción	Se centra en conocer las principales etapas del artista malagueño Pablo Ruiz Picasso, centrándose en su obra de 1937, <i>Guernica</i> , en sus aspectos históricos, plásticos, la simbología de sus figuras, composición y realización y en conocer trabajos basados en esa obra creados por otros artistas.
Uso pedagógico	Acercar la figura de Picasso con el estudio de su vida y obra
Año	S. f.
Dirigido a	Alumnado de ESO



Figura 2.139. Captura de la WebQuest *El día que Picasso no utilizó colores para pintar* en su apartado Introducción.

Crear un cuento musical

Autor	Sandra García Peletero (Figura 2.140).
URL	http://crifacacias.es/majwq/wq/ver/246
Palabras clave	Cuento musical, edición de vídeo.
Descripción	Propone escuchar una serie de cuentos y a partir de ellos escribir uno, representarlo mediante imágenes y editarlo.
Uso pedagógico	Conocer lo relativo a la creación y edición de vídeo.
Año	S. f.
Dirigido a	Alumnado de ESO

The image shows a screenshot of a web page titled "CREAR UN CUENTO MUSICAL" in large yellow letters, with "MÚSICA SECUNDARIA" in smaller white letters below it. The page has a dark background with a grid pattern. A navigation menu is visible with links: "Introducción", "Tarea", "Proceso", "Recursos", "Evaluación", and "Conclusión". The "Introducción" link is highlighted in a light blue bar. Below the navigation, the text reads: "Seguro que os gustan los relatos de aventuras, de ciencia ficción, de detectives y los que cuentan historias de amor." followed by a question: "¿Habéis escuchado alguna vez un cuento en vez de leerlo? ¿Y un vídeo basado en un cuento?". At the bottom, there is a photograph of a young boy in a red jacket standing next to a large, shaggy, grey creature that looks like a werewolf or a large dog.

Figura 2.140. Captura de WebQuest *Crear un cuento musical* en su apartado Introducción.

La composición y el encuadre en la fotografía

Autor	Juan Mercado Navarrete (Figura 2.141).
URL	https://sites.google.com/site/imagenesofotografia/home
Palabras clave	Fotografía, lenguaje visual, encuadre fotográfico, composición,
Descripción	Se centra en buscar información e imágenes relativas al mundo de la fotografía y sus principales elementos y realizar fotografías.
Uso pedagógico	Conocer las principales características del mundo de la fotografía y acercar al alumnado a las diferentes formas de obtener imágenes.
Año	2009
Dirigido a	Alumnado de segundo ciclo de ESO



Figura 2.141. Captura de la WebQuest *La composición y el encuadre en la fotografía* en su apartado Introducción.

El mundo según Joan Miró y los surrealistas

Autor	Isabel Llamas (Figura 2.142).
URL	http://crifacacias.es/majwq/wq/ver/277
Palabras clave	Surrealismo, Joan Miró, pintura.
Descripción	El surrealismo de la mano de uno de sus máximos exponentes. Joan Miró.
Uso pedagógico	Acercar el mundo de los ismos del siglo XX de la mano del movimiento surrealista de la mano de Joan Miró.
Año	S. f. b.
Dirigido a	Alumnado de segundo ciclo de ESO



Figura 2.142. Captura de WebQuest sobre Miró en su apartado Introducción.

A su vez, la Universidad de Alicante dentro de su grupo de investigación EDUTIC (Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación):- ADEI (Atención a la Diversidad. Escuela Inclusiva) alberga 195 WebQuest (Figura 2.143). De todas ellas tan solo una está dedicada a la EPVA, titulada “El loco del pelo rojo”.

Directorio de Webquests

Versión Beta: Puede que la página no se comporte adecuadamente, que en el listado falten algunas WQ o que las imágenes no se muestren adecuadamente. Estamos trabajando para "migrar" todo el contenido de la versión anterior lo más rápido posible.

Título	V. beta Visor	Nivel	Área	Idioma
DISEÑO DE DOCENCIA NO PRESENCIAL	Visor	Universitaria	General/Otros	Español
¡CÓMO ELABORAR UNA WEBQUEST!	Visor	Universitaria	General/Otros	Español
WEBQUEST. APRENDIZAJE A TRAVÉS DE INTERNET	Visor	Universitaria	General/Otros	Español
MERRY CHRISTMAS!!!	Visor	Secundaria	General/Otros	Inglés
ERASMUS PRESENTS...	Visor	Universitaria	General/Otros	Inglés
VIABILIDAD DE UN PROYECTO CINEMATOGRAFICO	Visor	Universitaria	General/Otros	Español
OPERACIÓ D'ESTRELLAT	Visor	Primaria	General/Otros	Català
LA MACEDONIA DE LOS FRUITIS	Visor	Primaria	General/Otros	Español
LA BASURA TAMBIÉN TIENE COLORES	Visor	Primaria	General/Otros	Español
HABILIDADES SOCIALES	Visor	Secundaria	General/Otros	Español
EL PAN	Visor	Primaria	General/Otros	Español
RESTAURANTE INTERNACIONAL	Visor	Primaria	General/Otros	Español

Ordenar WQ por

- Título
- Área
- Nivel
- Idioma

Universitat d'Alacant
Universitat de Alicante

Encuentra tu Webquest

Lista de Webquests

¿Cómo creo una Webquest?

Buscar WQ

palabra a buscar

Figura 2.143. Captura de pantalla parcial de la web Edutic en su apartado dedicado a las WebQuest. <http://www.edutic.ua.es/directorio-webquest/?id=area>

El loco de pelo rojo

Autor	Abraham Marco Giménez (Figura 2.144).
URL	http://www.edutic.ua.es/wq/index.php?id=886
Palabras clave	Impresionismo, Postimpresionismo, Expresionismo, Van Gogh,
Descripción	A partir de los roles de biógrafos, historiadores y el de críticos de Arte se estudian tres movimientos artísticos como son el Impresionismo, Postimpresionismo y Expresionismo. Además se descubre la vida y obra de Vincent Van Gogh.
Uso pedagógico	Descubrir la vida y obra de uno de los pintores más destacados del movimiento impresionista.
Año	2004
Dirigido a	Alumnado de 3º y 4º de la ESO, para asignaturas como Geografía e Historia y Artes Plásticas.

The screenshot shows a web page titled "El Loco Del Pelo Rojo". At the top, there is a navigation menu with tabs: Descripción, Introducción, Proceso, Tarea, Evaluación, Conclusión, Orientaciones, and Acerca de... The "Introducción" tab is selected. The main content area contains the following text:

Con esta WebQuest vais a conocer la vida y obra de uno de los mejores pintores de finales del siglo XIX, **Vincent van Gogh**. Además, con este caso concreto, conoceréis el contexto histórico en que se desarrolla el "**Movimiento Impresionista**" y las características de dicho movimiento.

¿Os gustaría escribir un artículo sobre una obra de arte?
O ¿Conocer la vida de un pintor?

Pues bien, todo esto y más es lo que vais a saber después de realizar vuestra **TAREA**.

At the bottom of the page, there is a small footer: "Generated in EducWebQuest 2.0, University of Almería. Developed by Santiago Margul-Aldres".

Figura 2.144. Captura de la WebQuest dedicada a la vida y obra de Vincent van Gogh.

Webquest Creator (Figura 2.145) es una aplicación de servidor realizada por Miguel A. Jorquera en colaboración de la Consejería de Educación, Universidades y Empleo de la Región de Murcia bajo licencia GNU⁴⁷ (General Public License). En ella se pueden encontrar WebQuests, MiniWebQuests y Cazas del Tesoro⁴⁸ de todas las materias del currículo actual y de los niveles que van desde infantil a la Universidad. Se pueden ver los listados de todas las WebQuests (33831/98011), MiniWebQuest (2335/10010) y Cazas del Tesoro (2546/7422) alojadas y publicadas en el servidor. Estos listados pueden ser filtrados por autor (83857), materia (34) y nivel (6). Actualmente no cargan sus contenidos y no se pueden consultar⁴⁹. La hemos incluido en el listado porque en esa plataforma estuvo alojada la WebQuest *Un diseño con mucho arte* que fue la primera toma de contacto por parte del profesor/investigador con este tipo de actividad antes de proponerse realizar la Tesis.



Figura 2.145. Captura parcial de la página de inicio de *WebQuest Creator*.

⁴⁷ Más información en la dirección web <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

⁴⁸ La Caza del tesoro es una WebQuest del tipo MiniQuest cuyas características es que se realizan en un corto periodo de tiempo debido a un nivel de complejidad menor. Pueden definirse como un conjunto de preguntas con diversos niveles de dificultad que los alumnos deben responder.

⁴⁹ (Puede ponerse en contacto con su administrador en la dirección jorquera11@gmail.com).

A su vez en la web *WebQuest Creator 2. Cambia la enseñanza* (Figura 2.146), que surge como una evolución del portal anterior, se alojan igualmente WebQuests, MiniQuests y Cazas del Tesoro. Está gestionada también por Miguel A. Jorquera y, al contrario que las anteriores webs, tiene un coste de mantenimiento del servidor y para ello se incluye publicidad que se puede quitar ampliando el tipo de cuenta y pagando una suscripción. Estos listados pueden ser filtrados por materia y nivel: seleccionar el criterio de búsqueda haciendo así más rápida el acceso al recurso en cuestión.



Figura 2.146. Captura de la *WebQuest Creator 2. Cambia la enseñanza* creada por Jorquera (2015). <http://www.webquestcreator2.com/majwq/>

En su base de datos aparecen veintidós WebQuests relacionadas con nuestra materia que recogemos a continuación en la Tabla 2.17, siguiendo un criterio de orden según fecha de publicación.

Tabla 2.17.

WebQuests relacionadas con la educación Plástica, Visual y Audiovisual en “WebQuest Creator 2. Cambia la enseñanza”.

Creación	Título	Autor / Autora
16/05/2017	Stopmotion	Paula Andrea
28/10/2016	Arte urbano	Lorena
18/10/2016	Reciclarte	Fernando
17/08/2016	Polígonos regulares	M ^a José
18/06/2016	Violencia de género	Carolina Mariel
28/02/2016	Poliedros regulares	José Luis
23/11/2015	La fotografía	Álvaro
15/07/2015	Aprende historia mediante el cómic	Alicia
28/04/2015	Pintamos un mural	Paula
11/02/2015	Música y colores	Antonio Felipe
11/02/2015	Caja gamer	Michelle
31/10/2014	TIC y educación	Liliana
29/10/2014	Lenguajes artísticos no tradicionales: happening- performance- instalaciones.	María Inés
28/10/2014	Los derechos de los animales	Vale
01/09/2014	Composición	Dahiana
22/08/2014	Andrea batalla	Andrea
10/08/2014	La fotografía	Marcela
27/06/2014	Pasos a seguir para crear una animación	Yaneth
22/06/2014	El espacio	Gisela
17/06/2014	Lo que la imagen desvela	Tamara
09/06/2014	La mujer en las Vanguardias del Siglo XX	Laura Cecilia
11/04/2014	Tangencias en la vida cotidiana	Alicia

Fuente: elaboración propia a partir de los datos extraídos de la web <http://www.webquestcreator2.com/majwq/>

De esas veintidós, mostramos dos a modo de ejemplo debido a que los contenidos que tratan son novedosos en cuanto a las WebQuest anteriores: “Lenguajes artísticos no tradicionales: Happening- Performance- Instalaciones” y “Pasos a seguir para crear una animación”.

Lenguajes artísticos no tradicionales: Happening-Performance-Instalaciones

Autor	María Inés Martínez (Figura 2.147)
URL	http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/ver/3442
Palabras clave	Happening- Performance- Instalaciones.
Descripción	Se estudian algunos de los lenguajes artísticos no tradicionales: Happening-Performance-Instalación.
Uso pedagógico	Descubrir alguno de los lenguajes artísticos no tradicionales.
Año	2014
Dirigido a	No especifica nivel escolar de Secundaria.



Figura 2.147. Captura de la WebQuest *Lenguajes artísticos no tradicionales: Happening-Performance- Instalaciones*.

Pasos a seguir para crear una animación

Autor	Yaneth Gutiérrez (Figura 2.148).
URL	http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/vert/1737
Palabras clave	Animación.
Descripción	La Webquest ofrece un video tutorial en el que se exponen los pasos principales para crear una animación. Trabajo que deben desarrollar los estudiantes teniendo en cuenta los procesos que muestra el video expuesto.
Uso pedagógico	Darse cuenta del proceso de creación de una animación.
Año	2014
Dirigido a	No especifica nivel escolar.



Figura 2.148. Captura de la WebQuest *Pasos a seguir para crear una animación* dedicada al proceso.

A pesar de que la plataforma denominada PHPWebquest no está plenamente activa en la actualidad, queremos nombrarla porque recoge algunos ejemplos que hemos seleccionado en los años en los que se ha desarrollado la investigación, ya que abordan diferentes contenidos relacionados con la especialidad. Fue una de las plataformas más utilizadas durante un tiempo pero cerró en 2011 y, aunque no permite crear nuevo material, sí admite consultar la base de datos con contenidas en la web *PHPWebquest*⁵⁰ (Figura 2.149). En relación con nuestra materia presenta ciento treinta y ocho WebQuests, veinte MiniQuests y veintidós Caza del Tesoro, lo que supone un número considerable de recursos que hay que tener en cuenta.



Figura 2.149. Captura de *PHPWebQuest* en su apartado Búsqueda de actividades alojadas en este servidor. Consultado el 16 de marzo de 2017. Consultado en <http://phpwebquest.cepdeorcera.org/>

Catalogamos dos de las WebQuests alojadas en el portal *PHPWebQuest*,

⁵⁰ La plataforma <http://www.phpwebquest.org/> cerró en 2011 por no poder hacer frente a los gastos de mantenimiento de la web.

seleccionadas por ofrecer un tema no tratado en los anteriores ejemplos, su claridad y calidad en cuanto a los recursos: *Curso básico de serigrafía* y *El Renacimiento*.

Curso básico de serigrafía

Autor	Rafael Antonio Núñez Herrera (Figura 2.150).
URL	http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tablon_w.php?id_actividad=47528&id_pagina=1
Palabras clave	Serigrafía, grafiti.
Descripción	Brinda la posibilidad de conocer el arte del grafiti y la serigrafía.
Uso pedagógico	Creación de plantillas para crear grafitis.
Año	S. f.
Dirigido a	No especifica nivel escolar de Secundaria.



Figura 2.150. Captura de WebQuest *Curso básico de serigrafía* en su apartado Introducción.

El Renacimiento

Autor	Pedro Vicente Morales (Figura 2.151).
URL	http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=111242&id_pagina=1
Palabras clave	Arte renacentista.
Descripción	Estudio del movimiento artístico renacentista.
Uso pedagógico	Descubrimiento del movimiento renacentista y de sus autores principales.
Año	S. f.
Dirigido a	No especifica nivel escolar de Secundaria.

INTRODUCCIÓN

EL RENACIMIENTO

INTRODUCCIÓN

Renacimiento es el nombre dado a un amplio movimiento cultural que se produjo en Europa Occidental durante los siglos XV y XVI. Fue un periodo de transición entre la Edad Media y el mundo moderno. Sus principales exponentes se hallan en el campo de las artes, aunque también se produjo una renovación en las ciencias, tanto naturales como humanas. La ciudad de Florencia, en Italia, fue el lugar de nacimiento y desarrollo de este movimiento.

El Renacimiento fue fruto de la difusión de las ideas del Humanismo, que determinaron una nueva concepción del hombre y del mundo. El nombre «renacimiento» se utilizó porque este movimiento retomaba ciertos elementos de la cultura clásica, griega y romana. El término se aplicó originariamente como una vuelta a los valores de la cultura grecolatina y a la contemplación libre de la naturaleza tras siglos de predominio de un tipo de mentalidad más rígida y dogmática establecida en la Europa de la Edad Media. Esta nueva etapa planteó una nueva forma de ver el mundo y al ser humano, con nuevos enfoques en los campos de las artes, la política, la filosofía y las ciencias, sustituyendo el teocentrismo medieval por cierto antropocentrismo.

Webquest elaborada por PEDRO VICENTE MORALES con PHPWebquest

Figura 2.151. Captura de la WebQuest *El Renacimiento* en su apartado Introducción.

Fuera de las bases de datos y repositorios oficiales o pertenecientes a proyectos concretos en los buscadores aparecen muy pocas WebQuests y su calidad no es muy diferentes a las analizadas anteriormente. Muestra de ello es:

WebQuest Vincent van Gogh

Autor	Vanesa Marín Palomo (Figura 2.152).
URL	https://sites.google.com/site/webquestvangogh/introduccion
Palabras clave	Arte, Vincent Van Gogh, impresionismo.
Descripción	Presenta un trabajo de investigación en torno a la figura de Vincent Van Gogh.
Uso pedagógico	Acercar el mundo del arte a partir de Vincent Van Gogh.
Año	S. f.
Dirigido a	Alumnado de 3º de ESO.



Figura 2.152. Captura de WebQuest sobre Vincent van Gogh en su apartado Tarea.

Para concluir esta revisión de recursos en formato WebQuest para la EPVA, incluimos una destinada a aprender a elaborarlas que está pensada para ayudar a los docentes a resolver dudas que se plantean al intentar incorporar Internet a nuestras clases, en concreto a través de recursos de tipo WebQuest.

Las WebQuests

Autor	Carmen López Jiménez (Figura 2.153).
URL	http://web.educastur.princast.es/eoi/eoimiere/wq/index.htm
Palabras clave	WebQuest
Descripción	Propone la investigación y el análisis crítico de WebQuests.
Uso pedagógico	Aprender a utilizar las plantillas y generadores de WebQuests para crear una propia.
Año	2006
Dirigido a	Docentes de todos los niveles educativos.

Las WebQuests Carmen López Jiménez 2006

Introducción

¿Puede Internet constituir realmente una nueva forma de enseñar y de aprender?

Sabemos que es una herramienta muy poderosa para buscar información, pero, ¿Cómo podemos utilizarlo en clase? ¿Cómo podemos sacar partido de toda la información y recursos que existen en Internet y utilizarlos con los alumnos?

Hemos oído hablar de las WebQuests y las búsquedas del tesoro, pero... ¿Qué son exactamente? ¿Cómo se diseña una? ¿Hay que saber mucha informática?

Éstas son algunas de las dudas y preguntas que se nos plantean al intentar incorporar Internet a nuestras clases e intentaremos resolverlas mediante esta webquest para aprender a hacer webquests.

Ahora, ¡vamos a empezar con la tarea!

introducción
tarea
proceso
evaluación
conclusión
mas enlaces
página para prof@s

Figura 2.153. Captura de WebQuest sobre *Las WebQuests* en su apartado de Introducción.

En esta revisión del panorama actual, podemos afirmar que las WebQuests dedicadas a la materia de EPVA son minoritarias, sobre todo en comparación con los recursos desarrollador para otras áreas del conocimiento. También nos encontramos que las pocas que existen no cubren el currículo vigente, por lo que se aprecia un vacío de materiales y recursos de este tipo en su utilización en las aulas actuales, de ahí la necesidad de nuestra intervención y nuestro estudio. Las WebQuests presentadas aquí desarrollan contenidos meramente testimoniales ya que, en general, no concretan ni siguen las normativas educativas actuales lo que confiere a su utilización un carácter anecdótico. En cualquier caso, una vez catalogados los recursos presentados, podemos concluir que de las pocas que existen, destacan las WebQuests dedicadas al mundo del arte. Igualmente no hemos encontrado WebQuests que trabajen la cultura andaluza más allá del estudio de un autor u obra puntual. Por otro lado, los contenidos que se deben desarrollar en la ESO con la actual Ley de Educación (LOMCE) no aparecen recogidos en ninguna de las WebQuests expuestas en este apartado. A su vez en algunas ocasiones las WebQuests alojadas en la web pueden desaparecer del espacio virtual o modificarse sin previo aviso. En otros casos no están elaboradas por personal especialista en la materia ni aparece contrastado su uso en el aula. Y en la mayoría de portales no se recopilan WebQuests siguiendo un criterio de calidad. Más bien son meros contenedores para ese tipo de recurso educativo. A pesar de lo anterior, gracias al sistema sencillo de manejo cualquier estudiante puede visualizar las WebQuests, independientemente del grado de dificultad de las tareas planteadas.

A pesar del panorama desolador respecto al desarrollo de recursos de calidad adaptados a la normativa curricular actual, consideramos que las ventajas de las WebQuests son enormes para la enseñanza de las artes visuales y plásticas. Pueden llegar a ser herramientas de gran utilidad para el aprendizaje de las artes visuales en la educación secundaria, y para otros niveles educativos.

2.5.2. Lista rápida de comprobación de una WebQuest y matriz de valoración

Valorar nuestras WebQuests antes de emplearlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una labor necesaria para poder obtener los mejores resultados de su puesta en práctica en el aula. Para comprobar la calidad de una WebQuest a lo largo de los años se han publicados diversas herramientas, generalmente presentadas en forma de lista de comprobación. En nuestro caso, hemos seleccionado la elaborada por Barba (2005), por ser la que mejor se amolda a nuestro trabajo y objetivos por su claridad y sencillez en el diseño que permite un uso ágil y eficiente. Se presenta en la Tabla 2.18.

Tabla 2.18.

Lista de comprobación de una WebQuest según Barba (2005).

1. Página inicial
Consta el nombre de la <i>WebQuest</i>
Indica el área o áreas
Aconseja para qué niveles es más apropiada
Constan los nombres de los autores
Consta la fecha de la creación o actualización
El tamaño de las fuentes, el diseño, los colores ayudan a la comprensión

2. Introducción
Hay una pregunta, reto, problema o enigma
Es breve
Está redactada de forma clara
Intenta motivar
Se dirige a los alumnos en segunda persona

3. Tarea

Es clara, comprensible, factible, marca el camino del aprendizaje

Concreta el producto final

Se requiere alguna de las habilidades de pensamiento de alto nivel

Los roles, están en consonancia con el tema, son creíbles

Proporcionan perspectivas diversas desde las cuales estudiar el tema

Especifica cómo deben agruparse los alumnos y las responsabilidades de cada uno durante el proceso

4. Proceso

Los recursos son adecuados (calidad, actualización, nivel, idioma...)

Proporciona andamios en momentos adecuados para facilitar el trabajo

Hay una secuenciación clara de los pasos a seguir

5. Evaluación

Se incluye un modelo de evaluación que especifica de forma concreta y progresiva Los criterios y aspectos que van a ser evaluados

Se explicita como se facilitará el acceso de los alumnos al modelo de evaluación

Indica quien o quienes realizará la evaluación

Indica como se valorará cada aspecto (puntuación)

6. Conclusión

Se vincula de manera clara con la introducción

Invita a reflexionar respecto a como se ha realizado todo el proceso y que es lo que se ha aprendido

Sugiere como estos conocimientos se podrían aplicar a otros temas o ámbitos

Se sugiere alguna forma de dar al producto una finalidad más allá de las aulas

Fuente: Barba (2005).

Por otro lado, en cuanto a la matriz de valoración se puede definir según Hernández (2007) como:

Una herramienta de evaluación especialmente útil en los casos en que los criterios de evaluación son complejos y subjetivos, puesto que permite la separación de los diferentes aspectos que hay que evaluar en varios componentes, y esto contribuye a decidir su valor de forma más objetiva y genuina (con respecto a los sistemas de calificación tradicional). Se trata de un sistema descriptivo de puntuación y consiste en una lista de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar tanto los conocimientos adquiridos como el aprendizaje y/o las competencias de un discente en un trabajo o en una materia (p. 620).

La misma autora considera que para hacer una matriz de valoración, en primer lugar, hay que definir las categorías o aspectos (objetivos, actividades, comportamientos y/o competencias) que se van considerar y exponerlos de forma aclaratoria y resumida, determinando algunos puntos importantes. También se tiene que definir los grados de consecución. Nuestro objetivo no es presentar los resultados de esas valoraciones mediante la herramienta facilitada por Barba sino evaluar las WebQuests antes de llevarlas a la práctica en el aula.

2.6. Aproximación al BlogQuest. Definición, orígenes y características

El BlogQuest es un formato innovador de aplicación en el ámbito educativo, que engloba las ventajas del Blog aplicado a la educación y conlleva las características del modelo WebQuest. Como cualquier aplicación que nos ofrecen las TIC no es, por sí misma, garantía del éxito educativo, pero sí puede ayudar a lograrlo. Su utilización por parte del profesorado facilita la creación de todo un abanico de experiencias compartidas que permitirán al alumnado, entre otras cosas, la participación y el aprendizaje autónomo. En la Figura 2.154 se muestra uno de los escasos BlogQuest que aparecen en Google dedicado a la Historia. Respecto a la educación artística no hemos constatado ninguno.



Figura 2.154. Imagen principal del *BlogQuest Historia* (2007). Fuente: Pigozzi

<http://blogquestinicio-made.blogspot.com>

En un intento de definir BlogQuest, Bruguera (2007), afirma: “Desde los primeros intentos funcionales de definición, limitaban el blog a una simple página web personal con enlaces comentados, pero que últimas definiciones lo entienden como un espacio global de autoedición y publicación inmediata y directa por parte del autor” (p.24). En cuanto al término BlogQuest, éste fue acuñado por la profesora Suzana de Souza Gutiérrez en 2003 durante su doctorado en Educación de la Universidad Federal de Río Grande do Sul. El BlogQuest es una “adaptación” del WebQuest, creado en 1995 por Bernie Dodge en la Universidad de San Diego (San Diego State University) con la ayuda del profesor de Tecnología Educativa Tom March. Siguiendo las afirmaciones de Gutiérrez (2013):

Se trata de una “WebQuest adaptada para ser construida en un blog” y tiene algunas facilidades, tales como: ser fácilmente editable y publicable, poder construirse usando una o más publicaciones interconectadas, hacer uso de servicios de blog básicos y gratuitos y ser colaborativo utilizando esta posibilidad de blogs. Las Blogquests siguen el formato de las publicaciones de blog: son hipertextuales, interconectadas y fácilmente editables, permanentemente abiertas a adiciones o actualizaciones”. Así, los docentes realizan la planificación de algunas clases relacionadas con la asignatura elegida, agregan enlaces a otros blogs, dejando Blogquest listo para ser utilizado con sus alumnos, con Introducción, Tarea, Recurso, Evaluación y Conclusión (p. 27)⁵¹.

⁵¹ Trata-se de uma “WebQuest adaptada para ser construída num blog” e apresenta algumas facilidades, como: ser facilmente editável e publicável, podendo ser construída usando um ou mais posts interligados, fazer uso de serviços de blog gratuitos e básicos, podendo ser colaborativas usando esta possibilidade dos blogs. Las Blogquests seguem o formato dos posts de um blog: são hipertextuais, interlinkadas e facilmente editáveis, permanentemente abertas à acréscimos ou atualizações”. Assim, os professores realizam o planejamento de algumas aulas referentes ao assunto escolhido, adicionam links para outros blogs, deixando o Blogquest pronto para ser utilizado com seus alunos, com Introdução, Tarefa, Recurso, Avaliação e Conclusão.

Por tanto, el BlogQuest tiene la estructura de una WebQuest por lo que el alumnado está familiarizado con sus apartados y, si sumamos el atractivo del entorno visual del blog, hacen de él un recurso idóneo para innovar en la educación. El profesorado limita la ingente cantidad de información presente en la web y la selecciona haciendo que el estudiante use las fuentes que, desde su experiencia y perspectiva, considera más idóneas y, por tanto, las específicas para la consecución de los objetivos propuestos. Para Abar y Barbosa (2008) una WebQuest: “es una actividad didáctica, estructurada de manera que los estudiantes se involucren en el desarrollo de una tarea utilizando principalmente recursos de Internet”(p. 11)⁵². En cuanto a su estructura Gutiérrez (2005) afirma:

Las BlogQuests siguen más o menos la estructura de WebQuests. Propone que BlogQuest presenta una introducción, propone tareas, indica los recursos y el proceso a seguir, aclara las formas de evaluación, y termina con una conclusión, además de presentar los créditos sobre el propio autor (p. 23)⁵³.

Además Papadopoulou (2012) añade lo siguiente:

Blogquest entre los diversos servicios Web 2.0, los blogs pueden servir idealmente al núcleo de los entornos WebQuest. En lugar de utilizar los métodos tradicionales de Web 1.0 para diseñar una WebQuest estática, un servicio / software de blog puede ser la opción óptima para ofrecer

⁵² Traducción propia del texto: “é uma atividade didática, estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de uma tarefa usando principalmente recursos da Internet.

⁵³ Traducción propia del texto:

Las BlogQuests seguem mais ou menos a estrutura das *WebQuests*. propõe que a BlogQuest apresente uma introdução, proponha tarefas, indique os recursos e o processo a ser seguido, esclareça as formas de avaliação, e finalize com uma conclusão, além de apresentar os créditos sobre o autor (p. 23)

una WebQuest efectiva e interactiva, dado que los blogs han hecho que la publicación en línea sea mucho más fácil y rápida (p. 2)⁵⁴.

Desde nuestra perspectiva, el BlogQuest presenta además de las ventajas presentes tanto en los Blogs como en las WebQuests las propias. Desde que no tienen las limitaciones de inclusión de imágenes y videos como las WebQuests pasando por poder tener un diseño claro y directo que evita la distracción el alumnado hasta posibilita el dialogo entre profesor y estudiante o entre docentes (opción que la WebQuest no admite). Por otro lado, su gratuidad permite estar al alcance de todos por lo que se economizan recursos humanos y materiales. Igualmente admite publicar en tiempo real los contenidos, así como modificarlos evitando la posibilidad de acceder a contenidos inadecuados o incorrectos. Por tanto favorece la búsqueda de información con TIC de forma provechosa y sin pérdida de tiempo. Sin embargo, como en el caso de muchos materiales creados en y para la web, a día de hoy no está reconocida su autoría como mérito académico. Su creación se realiza de forma personal sin reconocimiento institucional alguno. En suma: “una nueva forma de utilizar esta actividad surgió tras la difusión de blogs: el blogquest, que asocia la estructura del modelo webquest con el formato de blogs” (Coheho y Vidal, 2009, p. 5).⁵⁵

A fecha de esta investigación no se constata la existencia de BlogQuest dedicados a la Educación artística. Y los pocos ejemplos que se encuentran en la Web. Lo que abre un tema de investigación nuevo ¿Es el BlogQuest un recurso apropiado para el alumnado de EPVA?

⁵⁴ Traducción propia del texto: Blogquest Amongst the various Web 2.0 services, blogs can serve ideally as the core of WebQuest environments. Instead of using the traditional Web 1.0 methods to design a static WebQuest, a blog service/software can be the optimal choice for delivering an effective and interactive WebQuest, given that blogs have made online publishing much easier and faster .

⁵⁵ Traducción propia del texto: Uma nova forma de se utilizar esta atividade surgiu após a disseminação dos blogs: a blogquest, que associa a estrutura do modelo webquest com a formatação dos blogs.

2.6.1. El BlogQuest como estrategia en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Hemos optado por elegir el BlogQuest como estrategia metodológica para nuestra intervención docente por las ventajas y las posibilidades del formato para la educación en general y para la enseñanza y el aprendizaje de las artes plásticas y visuales, en particular. Las ideas más destacadas referidas al uso docente de BlogQuest en la materia EPVA, en relación con el material en sí son el no estar limitado en cuanto a almacenaje de imágenes y que permite imprimir y guardar toda la información con un solo clic. Además el formato blog es habitual para el estudiante por lo que no lo entiende como una actividad pura o como una actividad tradicional e incluso una con el formato WebQuest. En relación con la facilidad de uso para el alumnado: los materiales de trabajo de clase pueden ser consultados más allá del espacio físico del aula y todo el material queda recopilado en un solo espacio. Además crea un canal de comunicación informal entre profesor y alumnado. Por su parte para el profesorado se convierte en un canal de almacenaje y de difusión de sus materiales gratuitos y abierto 24 horas. Igualmente abre la puerta a compartir sus actividades con otros docentes permitiéndolo no solo mostrar material textual sino imágenes, videos, presentaciones, aplicaciones en línea, museos virtuales, páginas web especializadas, etc. que el formato tradicional WebQuest no ofrece. Por otra parte, el recurso ofrece en palabras de Rivas (s. f.):

Constituye un elemento aglutinador de los demás recursos. A partir del blog se accede a todos los recursos que se implementan en el aula. Esto redundaría en la reducción del tiempo que emplea en su localización (a través de buscadores o mediante su URL) (p. 58).

Por otra parte podemos añadir en palabras de Weymar (2009) que expone una serie de ventajas en cuanto a su utilización que van desde la gratuidad hasta la posibilidad del trabajo colaborativo pasando por su facilidad de edición:

Un BlogQuest, es una WebQuest adaptada para ser construida en un entorno de blog, tiene las siguientes características: Se puede construir utilizando servicios básicos y gratuitos. Debido a que está en un blog, es fácilmente publicable y editable. El autor no necesita conocer el lenguaje HTML. No requiere el uso de programas FTP. Puede utilizar los servicios de comentarios del blog para aumentar la interacción. Pueden ser colaborativos utilizando esta posibilidad del blog (p. 6) ⁵⁶.

A su vez Ferreira, Boeira y do Sacramento (2010) consideran que:

Entre las alternativas que hacen posible la alfabetización tecnológica, se encuentra la promoción de un mejor uso de la información disponible en Internet y el tiempo dedicado a la investigación por parte de los estudiantes a través de la exploración de WebQuest y BlogQuests. Al utilizarlos durante el transcurso de su investigación, sobre un tema determinado, los estudiantes no acceden a ningún sitio web, salvo que haya sido validado e indicado por el profesor. Esto juega un papel fundamental: orienta la investigación de los estudiantes proponiendo actividades, delimitando los temas e indicando los link señalador, entre otros (p. 3) ⁵⁷.

⁵⁶ Traducción propia del texto: Uma BlogQuest, uma WebQuest adaptada para ser construída no ambiente de um blog, apresenta, as seguintes características: Pode ser construída usando serviços gratuitos e básicos. Por ser num blog é facilmente publicável e editável. O autor não precisa conhecer linguagem HTML. Não requer o uso de programas de FTP. Pode usar os serviços de comentário do blog para aumentar a interação. Podem ser colaborativas usando esta possibilidade dos blogs. E assim a Blogquest, torna-se uma ótima opção como apoio ao ensino e a construção do conhecimento, pois propicia as habilidades de análise, pesquisa e síntese.

⁵⁷ Traducción propia del texto: Entre as alternativas que possibilitam a alfabetização tecnológica, está a promoção de um melhor aproveitamento das informações disponíveis na *internet* e do tempo despendido para realização das pesquisas pelos estudantes através da exploração das *WebQuest* e das *BlogQuests*. Ao utilizá-las durante a realização das suas pesquisas, sobre determinado tema, os estudantes não acessam a qualquer *site*, sem que esse tenha sido validado e indicado pelo professor. Este desempenha papel fundamental: orienta a pesquisa dos estudantes propondo atividades, delimitando os assuntos, indicando os *links*, esclarecendo

El BlogQuest en la educación artística se puede convertir en un nuevo enfoque para la enseñanza-aprendizaje de la materia gracias a las diversas posibilidades que ofrece. Desde no presentar contenido inadecuado ni publicidad hasta favorecer una biblioteca virtual de apuntes, actividades y recursos digitales con la que compartir el conocimiento de forma gratuita. Además de ser un medio de fácil edición y gratuitos. Sin olvidar que no necesita instalación ninguna en los equipos. Por otro lado, está disponible en cualquier lugar donde llegue una conexión a Internet y tanto la consulta como la modificación de los contenidos pueden realizarse desde cualquier dispositivo digital.

2.6.2. Características generales de nuestro BlogQuest

Como aplicación de las ideas y estrategias docentes que supone el uso de las TIC en la Educación Secundaria en la materia EPVA, hemos desarrollado un BlogQuest, que constituye el material base para la intervención docente en esta investigación. Se llama “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” y se encuentra alojado en la dirección es <https://blogquestplastica-tic.blogspot.com/> El BlogQuest (Figura 2.155) ha sido diseñado teniendo en cuenta las siguientes características:

- Cuenta con un diseño sencillo que permite, de un simple vistazo, observar todas las WebQuests y materiales incluidos.
- Ayuda a la lectura de cada WebQuest ya que presenta todos sus elementos en un único documento de texto con la opción de poder guardarlo e imprimirlo con un solo clic.

como tratar as informações e os critérios de avaliação. Portanto, utilizar a *BlogQuest* no processo de aprendizagem, além de exigir do professor o domínio sobre as ferramentas disponíveis nos *blogs* para a sua criação; exige seu tempo, sua criatividade e seu comprometimento para planejar as atividades que serão propostas e para validar os *links* que serão indicados, entre outros.

- Ofrece un sistema de almacenamiento y organización de la información que la materia de EPVA que puede consultarse vía Internet las 24 horas del día, los 365 días del año.
- El profesor puede colgar en él las impresiones sobre los trabajos de los estudiantes, sus experiencias y valoraciones, modificar un contenido de manera inmediata, etc.
- Contribuye a desarrollar las competencias clave de nuestra asignatura.
- Posibilita el intercambio y la búsqueda de información.
- Facilita los aprendizajes y el desarrollo de habilidades de búsqueda, selección y organización de la información por parte del alumnado.
- Tiene un coste cero, debido a que la plataforma de almacenaje es gratuita.

Así, a la hora del diseño de las actividades de nuestro BlogQuest, hemos tenido presente:

- Emplear las TIC para que el alumnado aprenda de forma autónoma y aprovechando al máximo los recursos disponibles en la Web.
- Buscar, seleccionar, analizar y procesar la información valorándola críticamente.
- Evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas en Internet como las aplicaciones en línea y los museos virtuales de arte.
- Contemplar contenidos de la materia en 4º de ESO dentro de la EPVA.
- Procesar, organizar y gestionar adecuadamente la información facilitada en las páginas web especializadas.

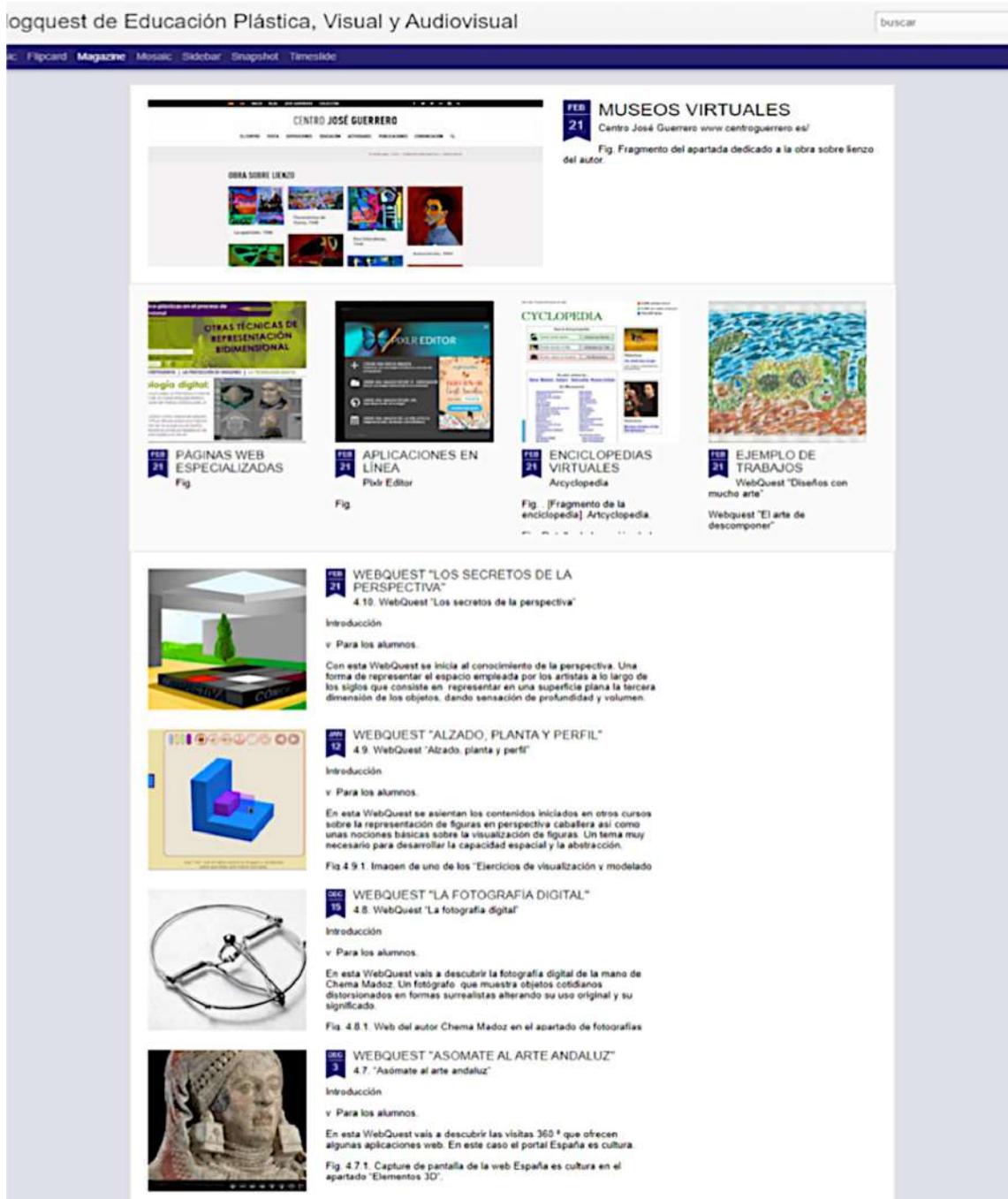


Figura 2.155. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest]. Imagen principal del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

- Utilizar fuentes de información actuales y asequibles al nivel competencial del estudiantado.
- Ampliar el conocimiento de los diferentes soportes donde buscar información (oral, impreso, audiovisual, digital y multimedia).
- Planificar, modificar y revisar los progresos para conseguir información.
- Aprovechar la información obtenida que proporcionan las TIC para analizarla de forma crítica mediante el trabajo tanto personal como colaborativo.
- Comunicar la información y los conocimientos adquiridos empleando recursos expresivos que incorporen, no sólo diferentes lenguajes y técnicas específicas, sino también las posibilidades que ofrecen las TIC.
- Hacer uso de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales del campo de la educación plástica, visual y audiovisual.
- Saber transformar la información en conocimiento mediante los trabajos monográficos presentes en las tareas de las WebQuests.
- Trabajar en entornos colaborativos ampliando los entornos de comunicación para participar en comunidades de aprendizaje formal e informal, y generar producciones personales y creativas.
- Utilizar las TIC extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos, y del efecto que esos cambios tienen en el mundo personal y socio-laboral.
- Manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware que vayan surgiendo.

- Usar recursos tecnológicos específicos para la producción de creaciones visuales como es el caso, entre otros, del programa *Picassoheat* en la WebQuest “Un retrato muy cubista”.
- Analizar la información presente en páginas web especializadas.
- Aplicar las TIC como herramienta en el uso de modelos artísticos. A la hora de diseñar imágenes usando aplicaciones en línea, como en el caso de la WebQuest “Imágenes para soñar”, se emplea un programa que combina imagen y texto.
- Expresar y comunicar con el lenguaje artístico a través de la imagen.
- Potenciar la imaginación y la creatividad.
- Disminuir las brechas digitales que supone la alfabetización digital.
- Aprovechar la labor del profesor en los centros educativos para llevar a cabo la investigación.

Los apartados fundamentales del BlogQuest que hemos diseñado en esta investigación se describen a continuación:

- **Link del blog creado:** <https://blogquestplastica-tic.blogspot.com/>
- **Autor del blog. Pedro Atencia Barrero**, Licenciado en Bellas Artes y profesor de Educación Plástica, Visual y Audiovisual a nivel de Secundaria y Bachillerato en Andalucía.
- **Tipología del blog.** Es un BlogQuest educativo dedicado a la EPVA. Se centra en una parte de los contenidos del currículo de Secundaria en 4º de Educación Secundaria Obligatoria de manera que no trata de desarrollar los contenidos de la materia para el curso académico completo ni en otros niveles de la Educación Secundaria.

- **Plantilla simple de Blogger.** Hemos elegido un diseño sencillo. De todas las opciones que la plataforma Blogger ofrece nos hemos decantado por la Magazine ya que muestra toda la información de manera clara. Por tanto, hemos considerado las siguientes partes⁵⁸:

- Cabecera (1): corresponde a la zona superior y es donde se coloca el título del Blog. En nuestro caso un título sencillo y claro. A su vez se ofrece la herramienta buscar como complemento.
- Columna principal (2), situada en el cuerpo central debajo de la cabecera del título. Constituye la esencia del Blog y es la parte más dinámica donde se insertan todas las entradas.
- Pie de Blog (3) donde se incorpora la marca o nombre del servidor que nos está prestando el servicio de Blog, la plantilla utilizada y su autor.



Figura 2.156 [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*.

⁵⁸ Consultar apartado 2.4. Aproximación al blog. Definición, orígenes y características.

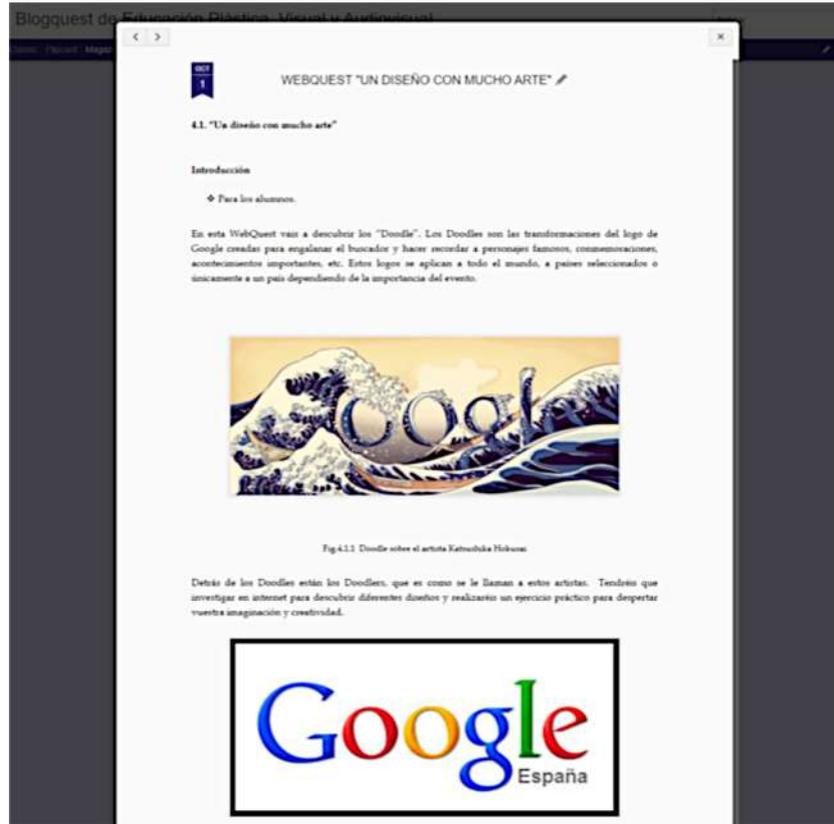


Figura 2.157. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen detalle de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*.



Figura 2.158. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *El arte de descomponer*.



Figura 2.159. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen detalle de la WebQuest *El arte de descomponer*.



Figura 2.160. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *Imágenes para soñar*.

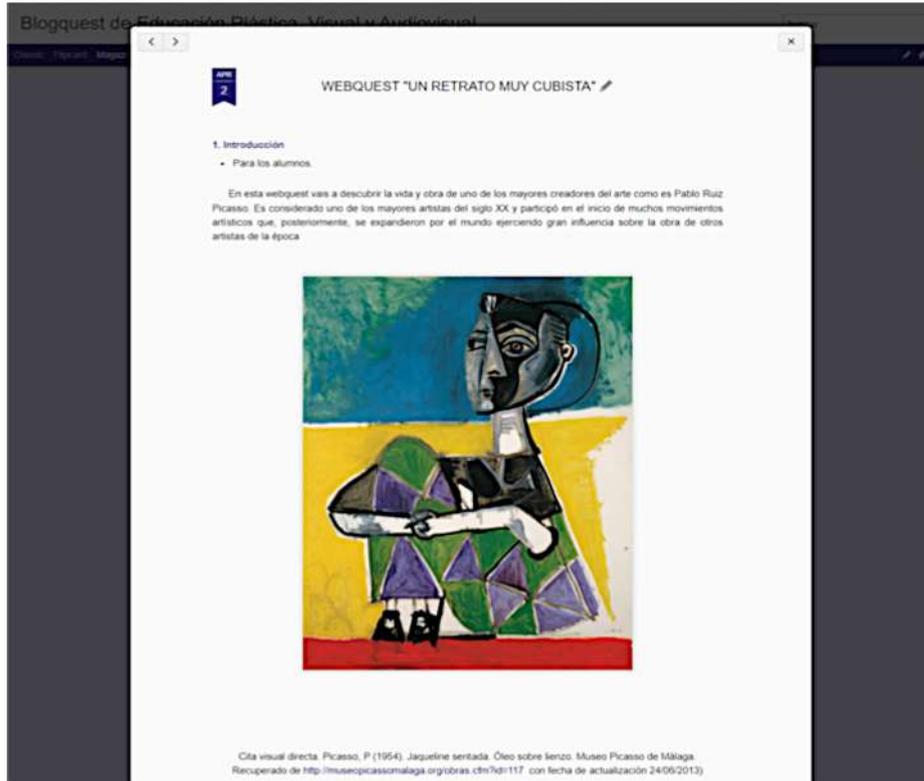


Figura 2.161. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *Un retrato muy cubista*.



Figura 2.162. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *Creando fosforescencias*.

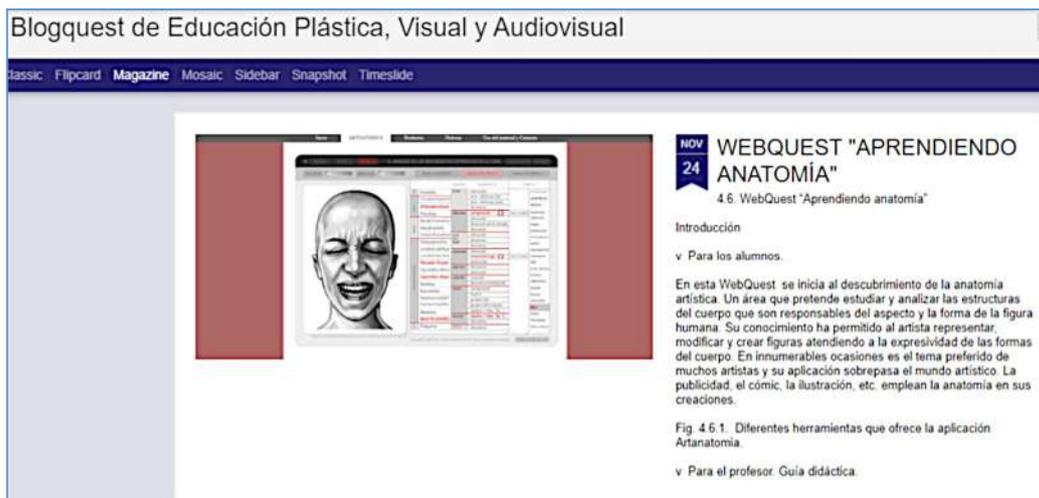


Figura 2.163. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal del BlogQuest Aprendiendo anatomía.

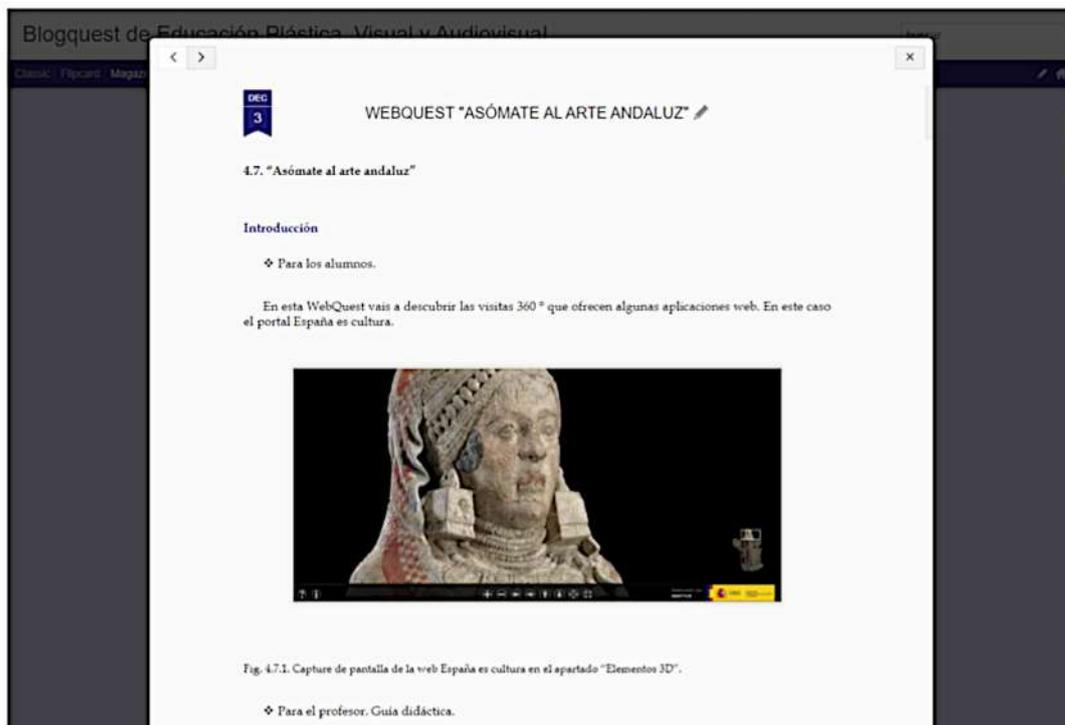


Figura 2.164. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal de la WebQuest Asómate al arte andaluz.



Figura 2.165. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *La fotografía digital*.

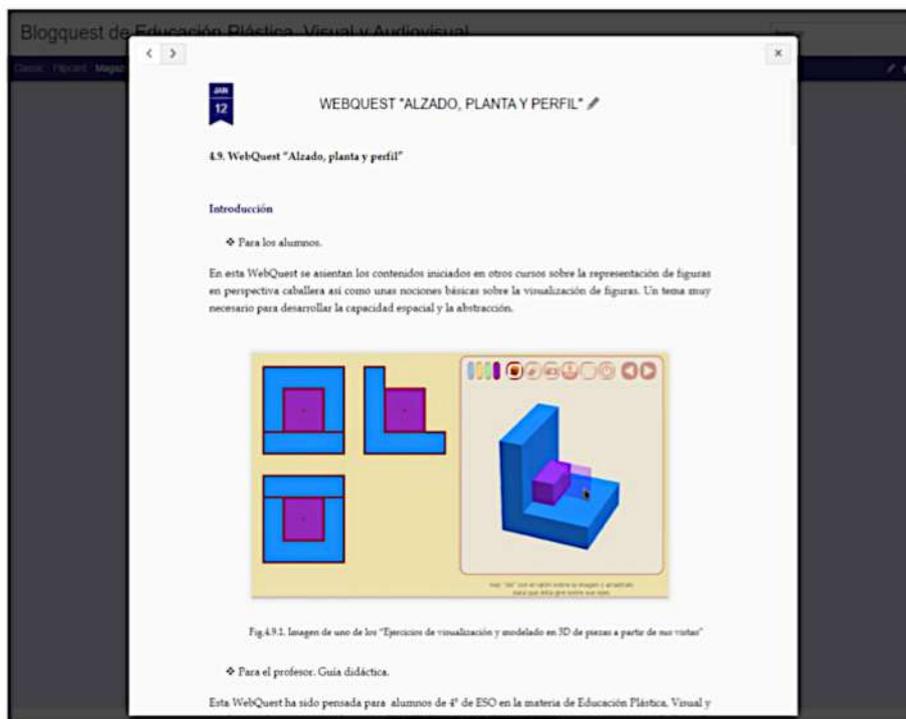


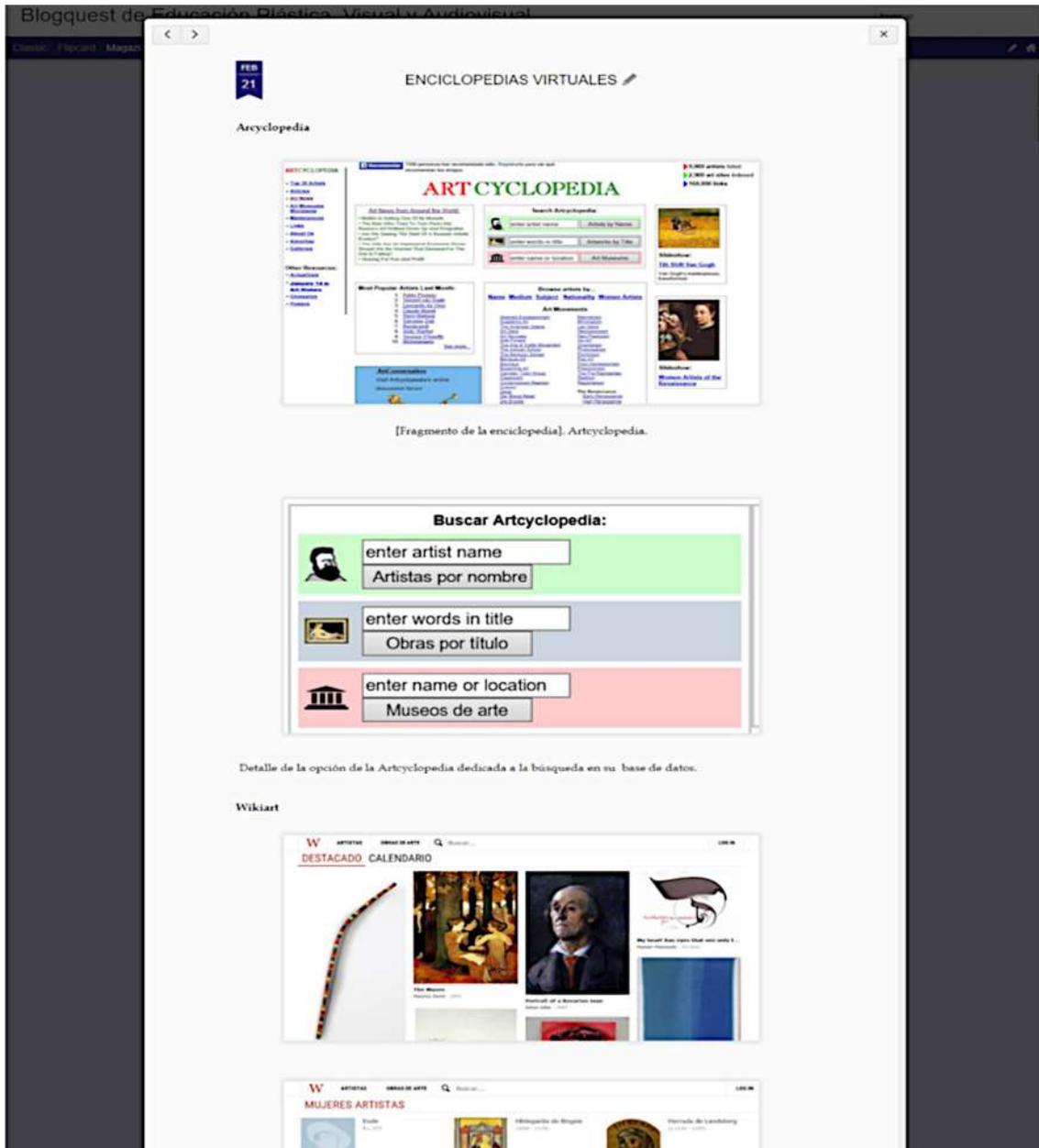
Figura 2.166. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *Alzado, planta y perfil*.



Figura 2.167. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *Los secretos de la perspectiva*.



Figura 2.168. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen detalle de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva*.



[Fragmento de la enciclopedia]. Artcyclopedia.

Detalle de la opción de la Artcyclopedia dedicada a la búsqueda en su base de datos.

Wikiart

Figura 2.169. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest. Enciclopedias de arte virtuales.

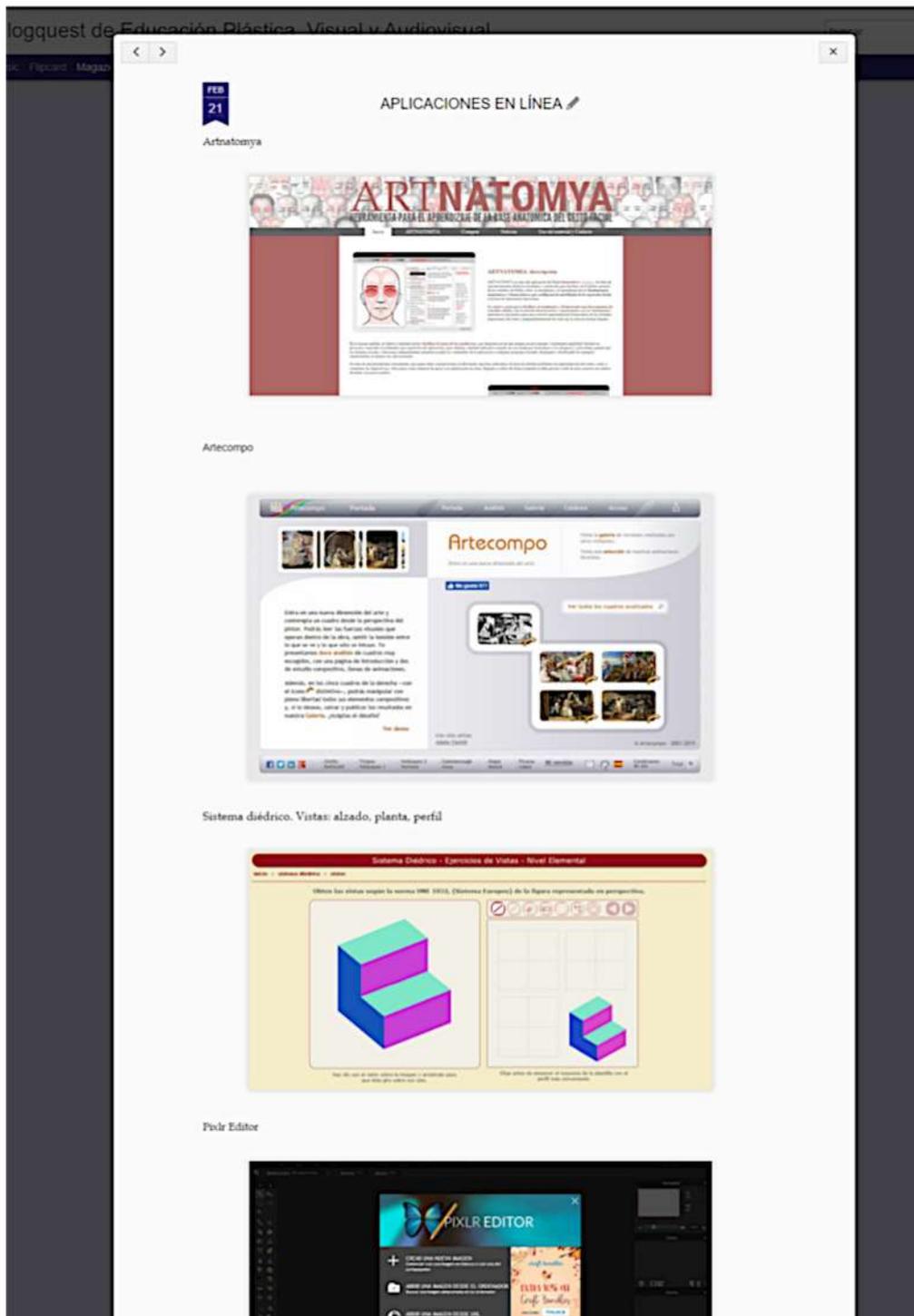


Figura 2.170. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal del BlogQuest. Aplicaciones educativas en línea.

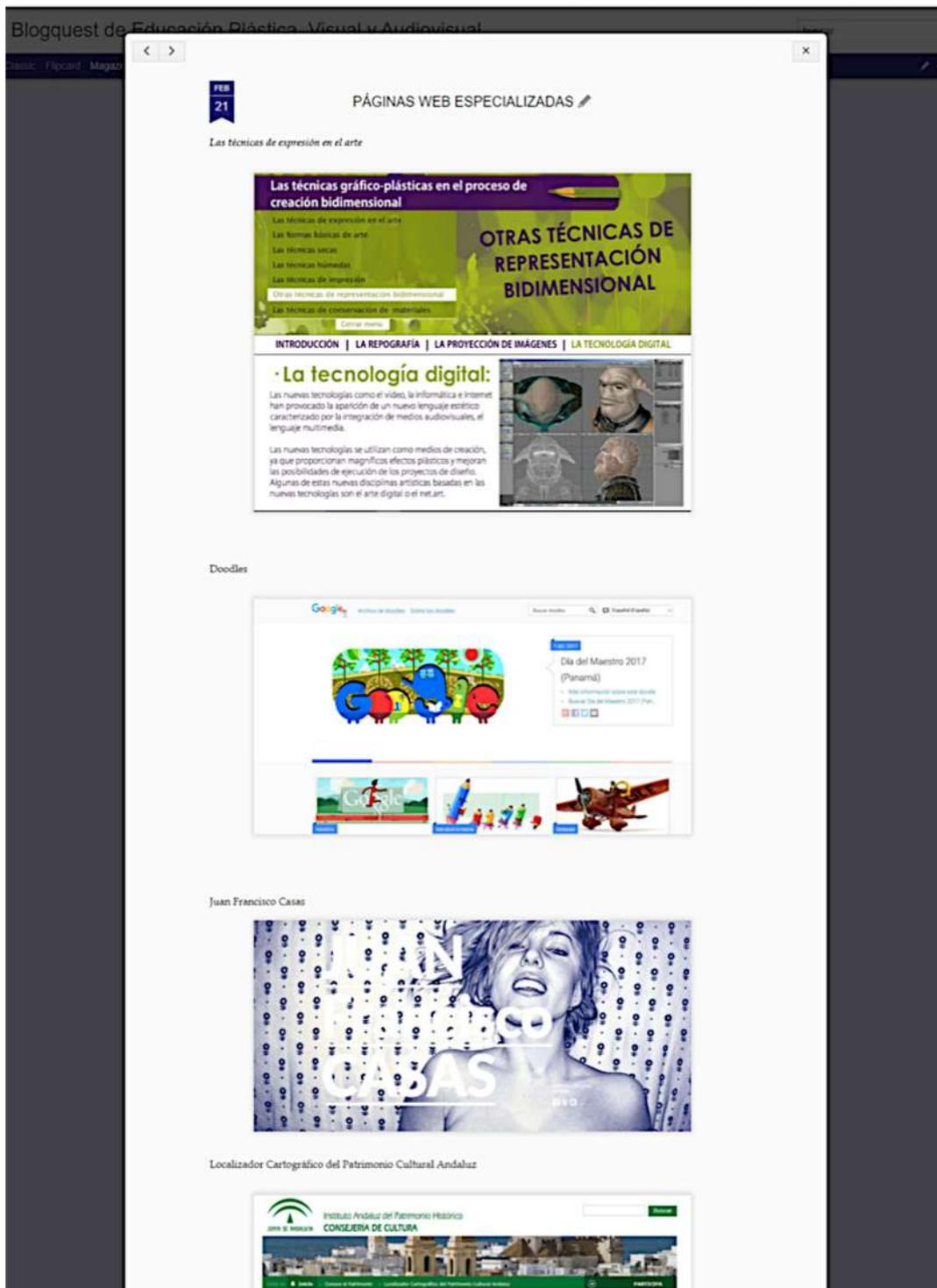


Figura 2.171. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest. Páginas web especializadas en arte.

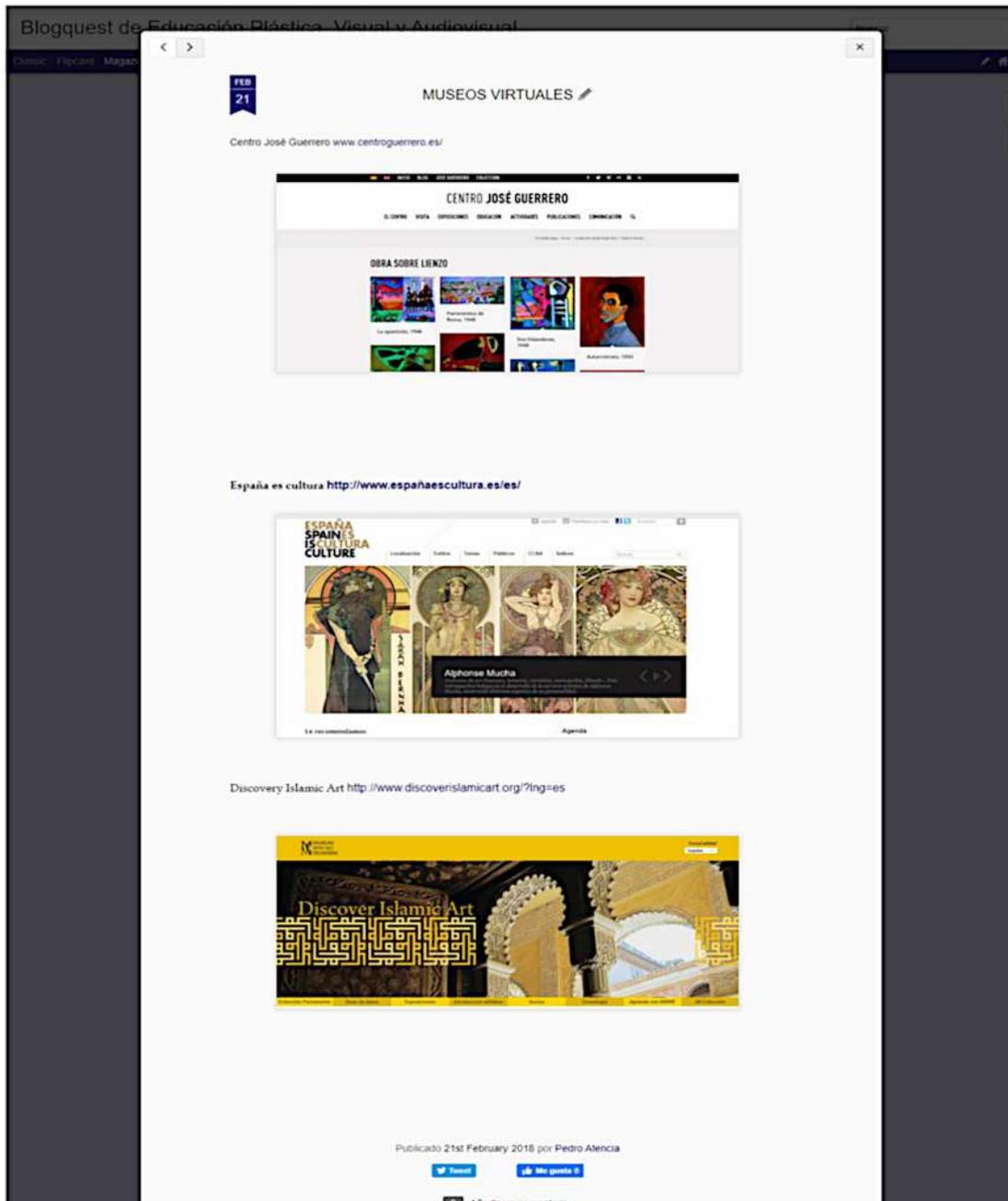
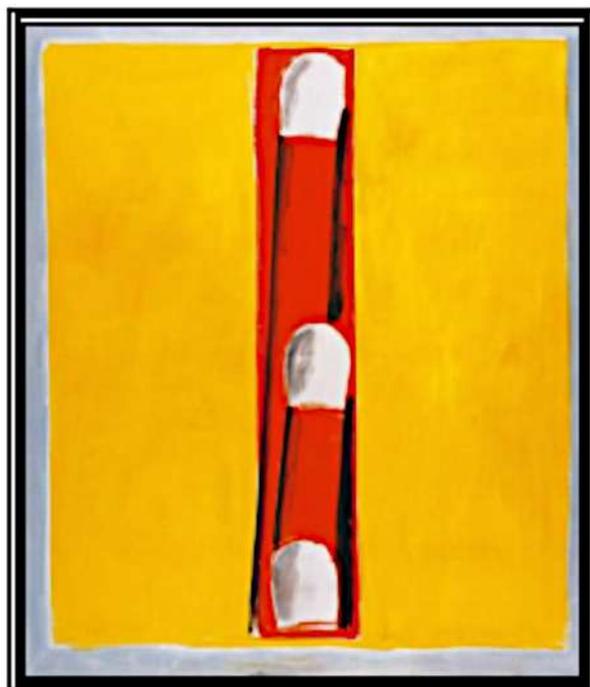


Figura 2.172. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal del BlogQuest. Museos virtuales de arte.



Autor: José Guerrero.

Título: *Fosforescencias*

Dimensiones: 214 x 182 cm

Año de realización: 1971

Ubicación de la obra: Centro José Guerrero.

Técnica y soporte: Óleo sobre lienzo.

Comentario: Composición alrededor de elementos verticales que se centran en el lienzo basadas en la ordenación que presenta un objeto de uso cotidiano: las cajas de cerillas de cartera.

Imagen tomada de la Fundación José Guerrero: Recuperado de <http://www.centroguerrero.org/index.php/Fosforescencia/145/0/?&L=rkmjcusraa> con fecha de actualización: 21 de mayo de 2017).

Figura 2.173. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen del BlogQuest dedicado a los museos virtuales de arte incluidos en el trabajo.

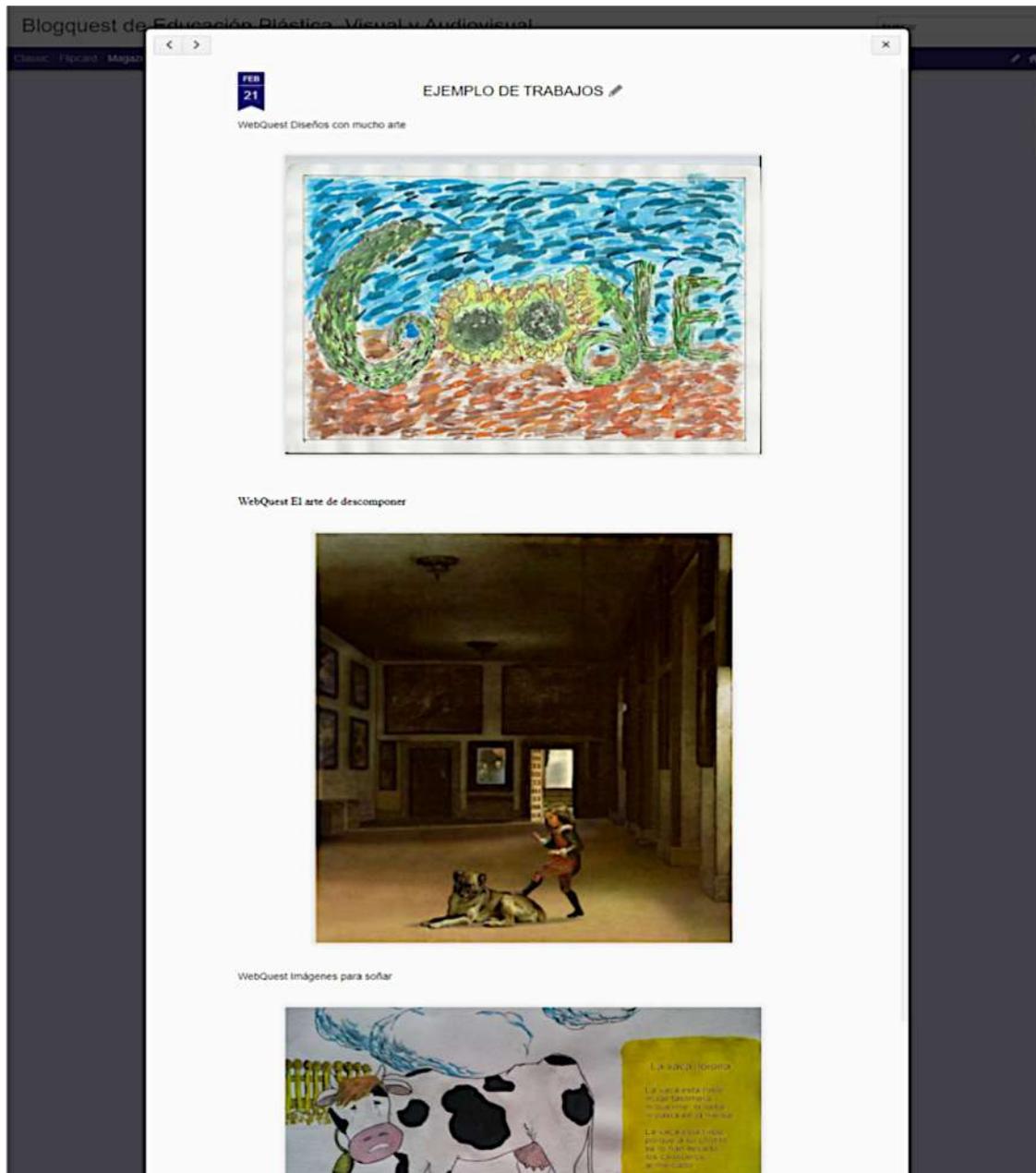


Figura 2.174. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest Educación Plástica, Visual y Audiovisual]. Imagen principal del BlogQuest. Ejemplos de trabajo del alumnado

CAPÍTULO 3.
METODOLOGÍA DE
INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Introducción

Seleccionar un método de investigación es, de por sí, una tarea complicada y arriesgada. Dentro del amplio abanico de posibilidades que nos encontramos, hemos considerado que la **investigación-acción** [*Action Research*] en la modalidad práctica, es la que más se adecua con nuestra línea de trabajo. La elección de este método de investigación ha sido debido a que permite realizar a una amplia gama de estrategias para mejorar el sistema educativo y social. Se aplica en los procesos de transformación existentes en el momento de la indagación para estudiar, controlar y alcanzar las modificaciones deseadas en el entorno social de estudio y educativo abordado. De ahí nuestro interés en esta metodología, porque nos ha permitido aplicarla directamente en nuestro proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de el nivel de estudios abordado y en centros docentes reglados, y todo ello en el tiempo real de la docencia. Así pues, nuestra experimentación se ha centrado en detectar un problema real y poner en práctica en su propio entorno estrategias de indagación y propuestas que permitieran alcanzar los objetivos de mejora que dieran solución a dicho problema.

Por tanto, seleccionar este tipo de metodología investigación supone una importante alternativa a los métodos de investigación totalmente cualitativos, muy extendidos en los entornos académicos en los que existe una fuerte vinculación de la teoría con la práctica, y “que se dedican a la descripción de fenómenos y se detiene sobre sus características e incluye, por ejemplo, pensamientos, opiniones, modalidades, actitudes, comportamientos, etc.”

(Máxima Uriarte, 2020, s. p.) para hallar la solución del problema planteado por la investigación.

3.2 Tipo de investigación

El modelo empleado para nuestro trabajo, como ya hemos expresado, es la investigación-acción [*Action Research*] en la modalidad práctica, que históricamente ha desarrollado dos grandes vertientes: una netamente sociológica, cuyo punto de partida fueron los trabajos de Lewin (1946/1996) y Tax (1948-1958), y otras educativas, en la que destacaron Freire (1974) Carr y Kemmis (1992), Stenhouse (1987), Elliott (1982 y 1990) y Latorre (2008).

Para Lewin la investigación-acción fue entendida como un campo social en el que resolver los problemas sociales del momento, moviendo la actitud y las actividades de los grupos. Para Kemmis es una manera de investigar por los participantes de forma reflexiva sobre su mejora de la racionalidad y la justicia y hacerlo mediante las prácticas sociales, educativas y los con los instrumentos utilizados en la prácticas. Lomax (1990) abandona la parte social y entiende esta metodología como una manera de mejorar con la práctica en el campo profesional. Y vuelve a pensar que se trata de un estudio de una social que tiene el propósito de mejora de la calidad e acción de dicha sector social (Hernández Jaramillo, s. f.)

Remitiéndonos a estos antecedentes, en la vertiente educativa encontramos que la investigación-acción se subdivide en “tres modalidades: técnica, práctica y emancipatoria “(Carr y Kemmis, 1988, p. 88). En la modalidad técnica el objetivo radica en la eficiencia de la práctica y el rol del investigador en ella es el de experto externo con una relación entre el facilitador (investigador/educador/agente social, etc.) y los participantes prácticos en la que prima la cooperación entre ellos que dependen del facilitador), destacando en ella los estudios de Lewin (1946, 1988, entre otros textos). En la modalidad

práctica el objetivo fundamental es el de la comprensión de los participantes prácticos y la transformación de su conciencia, el rol del investigador es socrático (encarecer la participación y la autorreflexión) y la relación entre facilitador y participantes es de cooperación, destacando en ella Elliott (1993), Latorre (2008), Stenhouse (1997) y en la modalidad emancipadora el objetivo principal es el de la emancipación de los participantes de las prácticas educativas tradicionales, con el desarrollo de su conciencia crítica y la transformación de su sistema de educación, mientras el rol del investigador es de moderador del proceso y la relación del facilitador con los participantes es de colaboración, destacando en ella Carr y Kemmis (1988), como indica Latorre (2008). En nuestro caso desarrollamos la modalidad técnica.

Estamos convencidos de que investigar sobre la práctica conlleva mejorar la realidad concreta sobre la que se opera, transformando la conciencia sobre el tema de estudio, y esta investigación se muestra como un proceso que garantiza el rigor metodológico en la investigación y la definición de nuevos modelos profesionales. En nuestro caso, se trata del uso del BlogQuest como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la materia de EPVA.

Por otro lado, la investigación-acción [*Action Research*] se sustenta en el análisis de datos cualitativos y cuantitativos. En nuestro caso, los datos cualitativos han sido obtenidos, mayoritariamente, de la observación directa sobre el progreso educativo del alumnado y su proceso de trabajo, llevado a cabo mediante el desarrollo del BlogQuest, los recursos didácticos empleados y llevando a la práctica las diez WebQuests, y los cuantitativos derivados del estudio de los datos obtenidos en dos test realizados a los educandos (uno realizado antes y otros después de la experiencia educativa propuesta), su análisis y la obtención de resultados. Pero, hay que apuntar que entre las preguntas recogidas en test y los cuestionarios las hay de carácter cualitativo y cuantitativo. Como muestra de ello, exponemos aquí alguna de las ideas y aspectos que desarrollaremos más adelante en ellos:

- ¿Dispones de ordenador propio? Posibles respuestas: si, no a veces. (Cuantitativa).
- ¿Utilizar Internet y sus recursos puede ayudarte en tu vida académica presente y futura? Razona tu respuesta. (Cualitativa).
- ¿Cuál de las WebQuest recogidas en el BlogQuest te ha motivado más? (Cuantitativa).
- El hecho de no instalar software en tu ordenador, ¿te ha resultado un acierto? Posibles respuestas: nada, poco, algo, bastante o mucho. (Cuantitativa).
- A la hora de estudiar en clase, ¿el formato BlogQuest te resultó práctico? Posibles respuestas: nada, poco, algo, bastante o mucho. (Cuantitativa).
- ¿El uso del BlogQuest te ha facilitado la asimilación de los contenidos de la materia? Posibles respuestas: nada, poco, algo, bastante o mucho. (Cuantitativa).
- ¿El tipo de tareas WebQuest con respecto a la tarea tradicional de un libro de texto te resultan más interesantes? (Cuantitativa).
- ¿Valoras positivamente la presentación de las WebQuests dentro del formato BlogQuest? (Cuantitativa).
- Otros comentarios que quieras aportar. (Cualitativa).

3.3. Metodología investigadora: investigación-acción [*Action Research*]

3.3.1. Definición

Existen numerosas definiciones de la metodología de investigación-acción [*Action Research*]. El término de investigación-acción fue utilizado por con mayor entidad por Lewin, en los años 40, en Estados Unidos, quien diseñó un modelo de investigación que no era solo teórico, sino que unió la práctica científica con la acción social. Esta metodología le permitió vincular el estudio de los problemas educativos y sociales en un contexto determinado con programas de acción social. En esta práctica se producen un conjunto de

espirales encadenadas de planeamiento, acción, observación y reflexión que son inherentes a esta aproximación. Lewin presentó este proceso basándose en tres aspectos centrales: el planeamiento, el hallazgo de hechos (observaciones) y la ejecución (acción). Esas fases del método son flexibles, ya que permiten abordar los hechos sociales como dinámicos y cambiantes, por lo tanto están sujetos a los cambios que el transcurso del mismo genere. El trabajo de investigación-acción es un proceso de flujo circular constante que da lugar a la exploración, la acción y estimación de resultados (Lewin, 1946). De esta manera, este tipo de investigación es una acción abierta a los cambios provocados por las influencias del contexto en el que se desarrolle y puede ser repetida hasta definir con exactitud cada uno de los nuevos problemas detectados y hallar sus soluciones.

Por su parte, Stenhouse, (1984) definió la investigación-acción como una: “Aplicación al currículo, por ser un instrumento potente e inmediato para la transformación de la enseñanza” (p. 9). Esta definición pone de manifiesto el sentido de su aplicación enfocada en el currículum docente y la inmediatez de su eficiencia. Pero pensamos que esta teoría se queda escasa ya que estamos de acuerdo en que la investigación-acción es mucho más que un método de hacer investigación en la educación y pues mantiene una idea general de anhelo, un estilo y modelo de “estar” en la enseñanza, además de ser un método de trabajo, una filosofía de vida, un compromiso moral y ético con la práctica educativa, no es nada más que una manera de hacer las cosas de forma diferente (Escudero-Muñoz, 1987, p. 20). De ahí que modifique no solo al cuerpo de discentes, sino también al de docentes o formadores que la practican.

La definición de esta metodología de investigación está ampliada hacia la implicación de sus colaboradores en procesos de reflexión e implicación de sus participantes desde “Una forma de indagación autorreflexiva, que emprenden los participantes en situaciones sociales en orden a mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas, su entendimiento de las mismas y las situaciones dentro de las cuales ellas tienen lugar” (Carr y Kemmis, 1988, p. 174;

Carr, 1990, p. 103). Por lo que, para estos autores, este tipo de investigación hará mejorar las prácticas bajo el entendimiento del proceso renovador que supone esta metodología por parte de las personas colaboradoras en ella, lo que se ve implementado con la afirmación de Kemmis (1989) que la considera como: "Un proceso que sigue una evolución sistemática y cambia tanto al investigador como las situaciones en las que ésta actúa" (p. 30).

Además, esta metodología activa de investigación esta está definida como coparticipativa entre grupos o comunidades que son conscientes y aceptan el reto de modificar sus circunstancias y hacerlo de manera que permita respetar valores humanos y reflexionar socialmente sobre la necesidad de estas mejoras y su consecución en la que no hay distinción entre la práctica sobre la que se investiga y el transcurso y método de investigar sobre ella (Elliott, 1990, p. 15), pues ambas son una misma acción conjunta de hacer y renovar haciendo.

También estamos de acuerdo en que esta metodología pretende siempre una prosperidad, un modo de hacer una intervención práctica profesional con la idea de dar lugar a un progreso (Lomax, 1990) y que es muy adecuada en el campo de la educación pues "La investigación-acción se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social" (Latorre, 2008, p. 29).

Continuando con las afirmaciones de Latorre (2008), la investigación-acción educativa se utiliza para:

Describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional y la mejora de los programas educativos. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio (p. 23).

En este sentido la investigación-acción en educación implica una relación intrínseca entre los colaboradores, quienes son los participantes intervenidos (estudiantado) ya que: “aceptan la responsabilidad de la reflexión sobre sus propias actuaciones a fin de diagnosticar situaciones problemáticas dentro de ellas e implementar las acciones necesarias para el cambio. La situación problemática a investigar ha de surgir de los prácticos y al mismo tiempo ellos son autores de la propia investigación” (Pérez- Serrano, 1990, p. 53).

Como se puede deducir de las afirmaciones anteriores, la investigación-acción [*Action Research*] responde a un conjunto de actuaciones que buscan mejorar la docencia convirtiendo al docente en investigador y a los participantes en ejecutores del cambio. Es una indagación práctica realizada por el profesorado con la finalidad de buscar nuevas formas de enseñar y aprender a educar a través de la innovación. Su empleo puede conducir a mejoras prácticas durante y después del proceso de investigación y estas características son las que nos han interesado para aplicarla en nuestra investigación.

3.3.2. Principales características de la investigación-acción [*Action Research*]

Según la imagen gráfica de Pérez Serrano (1997) (Figura 3.1), los rasgos que definen la investigación-acción poseen unas características bien definidas que él mismo ha plasmado en dicho esquema. En esta imagen (figura 3.1) se observa que la acción y la investigación comparten elementos similares como la unión de la teoría y la praxis, el interés por la mejora de la educación, la detección y solución de problemas prácticos y el protagonismo de lo práctico en el proceso a seguir. Todo ello provoca cambios de actitudes en el docente y en los estudiantes que hacen mejorar la colaboración entre ellos, tener una mayor democratización en el transcurso del aprendizaje, crear una mayor conciencia crítica sobre su fase de aprendizaje, dotar al grupo intervenido de una mayor comunicación y provocar en él un cambio social basado en nuevas herramientas informativas y recursos que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos rasgos descritos por Pérez Serrano (1997) se caracterizan porque en este tipo de investigación el investigador desarrolla un proceso que sigue una evolución sistemática y cambia tanto a él mismo como las situaciones en las que él actúa. No es un proceso cerrado, sino todo lo contrario, abierto e interconector. En nuestro estudio la metodología de investigación educativa se orienta a la mejora de la práctica educativa y tiene como objetivo básico y esencial la decisión y el cambio encaminados a la mejora de la enseñanza-aprendizaje en una doble perspectiva: por una parte, la obtención de mejores resultados y rendimientos; por otra, facilitar el perfeccionamiento de las personas y de los grupos son los que se trabaja.

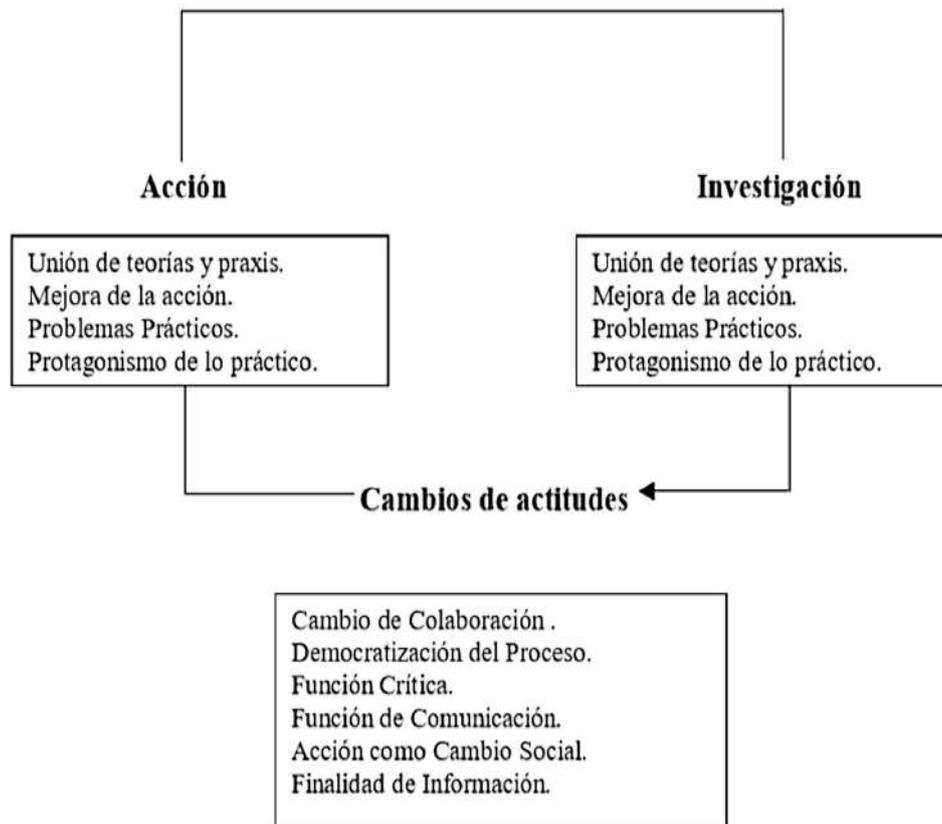


Figura 3.1. Rasgos que definen la investigación-acción. Fuente: Pérez (1997, p.75)

A su vez, las afirmaciones anteriores permiten introducir algunos de los aspectos clave que caracterizan la investigación-acción teniendo en cuenta que

genera la mejora de la realidad en la educación y en la sociedad, atendiendo a al progreso de la práctica y no solo al aprendizaje por acumulación de conocimientos, que era lo más potenciado en la investigación tradicional (Pérez, 1997, p.183-185). Aborda problemas específicos de cada grupo docente, centro educativo, asignatura, etc., que han de tener una solución enfocada a las características del mismo y que por ello, en ocasiones, no se ha visto reflejado en otros proyectos de investigación más generales (Pérez, 1997, p. 183-185). En nuestro caso, este proyecto surge ante la observación y detección del poco uso de Internet que realizan los educandos en la asignatura (EPVA).

Esta metodología de investigación, también necesita de la colaboración e implicaciones de personas y no permite su aplicación: “de forma aislada, pues necesita de la implicación del grupo, de un mayor o menor número de personas que ha optado por una tarea de cambio y de mejora social en la realidad concreta en la que están insertas” (Pérez, 1997, p.1 83-185). También da lugar a la llevar a cabo una reflexión crítica del sistema metodológico educativo, buscando en él una mayor flexibilidad y amplitud de recursos que den fiabilidad y rigor a una nueva sistematización. De este modo: “Rompe con la forma tradicional de entender las relaciones entre conocer y actuar. También, convierte a la práctica en objeto de investigación, de manera que conocer y actuar forman parte de un mismo proceso exploratorio” (Pérez Serrano, 1997, p. 183-185) que modifica la investigación y la innovación.

Además, en el proceso de investigación-acción «el elemento de "formación" es esencial y fundamental [y con él se] contempla la necesidad de la "investigación", la "acción" y la "formación" como tres elementos esenciales» (Pérez Serrano, 1997, p. 183-185). Visualmente, cada uno de estos parámetros forma el vértice de un triángulo equilátero, que en su formato manifiesta su solidez y firmeza del proceso planteado. Sin embargo, esta firmeza no es estática sino que “se caracteriza como una espiral de cambio. La característica fundamental de esta metodología es la naturaleza cíclica del proceso que se

compone, siguiendo el modelo de Lewin, de cuatro fases: la planificación, la acción, la observación y la reflexión” (Pérez Serrano, 1997, p. 183-185).

En definitiva, la investigación-acción proyecta en su desarrollo un determinado rigor metodológico que abandona las metodologías clásicas y que puede dar lugar a una sistematización renovada del proceso de enseñanza-aprendizaje para que, de este modo, pueda ser considerada una investigación fiable y, además, contempla no solo lo posible, sino también lo deseable, pues las aspiraciones y los proyectos son lo que mantienen vivo el germen de este tipo de investigación.

En nuestro caso y siguiendo estas características de colaboración, transformación y mejora de una realidad que aporta la investigación-acción [*Action Research*], hemos aplicado este método al presente trabajo doctoral y dentro de nuestro contexto profesional (educativo), concretamente en la asignatura de la EPVA de la ESO (4º curso), porque hemos determinado que este tipo de metodología ofrece unas características formales y de desarrollo que benefician y se adaptan al planteamiento de nuestra investigación que, igualmente, pretende mediante la intervención directa en un grupo concreto de discentes mejorar su aprovechamiento en clase, adaptar la metodología de enseñanza a medios y procesos actuales, obtener mayor implicación y colaboración del estudiantado en el proceso y que todo ello repercuta en la mejora de su aprovechamiento y sus calificaciones en la materia. Pero, además, queremos conocer y comprender la realidad en la que viven los estudiantes de la era digital para que, por medio de la práctica educativa y de investigación el profesor/investigador, encuentre un nuevo enfoque de enseñanza-aprendizaje para esta etapa educativa y, específicamente, para esta asignatura, la cual consideramos muy importante para formar al alumnado en términos histórico-artísticos, patrimoniales y plásticos, además de dotarle del conocimiento de herramientas que potencien en él su creatividad. Y todo ello queremos hacerlo de una manera renovada e innovadora, usando los medios disponibles en la actualidad (tecnología digital e información y comunicación en línea) y a su vez,

pretendemos dar cabida a las implementaciones formativas del docente y atender las demandas metodológicas del estudiantado del siglo XXI. Por estas razones, hemos optado por este tipo de metodología de investigación en esta investigación, porque, en resumidos términos, plantea un proceso de innovación docente adaptado a las necesidades actuales y que a nosotros nos interesan.

3.3.3. Los ciclos de la investigación-acción [*Action Research*] y sus fases

Podemos encontrar numerosas formas de concebir el proceso de investigación-acción. Sin embargo, la conceptualización más generalizada es entender dicho proceso como una sucesión de ciclos constituidos por varios pasos o momentos. El proceso de este tipo de investigación se caracteriza, fundamentalmente, por su carácter cíclico y por la flexibilidad e interactividad que mantienen todas las etapas o fases del mismo. A partir del diagnóstico y aclaración de una situación problemática dada en la práctica, se instrumentan propuestas para la definición del plan de acción y la implantación del proceso, que mediante la observación, se constituyen en una dinámica continua de reflexión-acción.

A grandes rasgos, los diferentes modelos de cómo planificar y desarrollar una investigación-acción siguen el modelo introducido por Lewin (1988), que determinó la “Teoría del campo” como la unión de la transformación de un grupo como una dinámica mayor de lo que pueden hacer sus participantes individualmente, aunque Elliott (1993) y Stenhouse (1984) incidieron de forma especial en determinados aspectos en función del concepto de esta metodología en su vertiente educativa práctica. Teniendo en cuenta las recomendaciones de diversos autores sobre cómo planificar y desarrollar un proceso de investigación-acción (Bartolomé y Anguera, 1990; Elliott, 1993; Latorre, 2008) y retomando las fases fundamentales propuestas por Lewin (1946), describimos a continuación las etapas implicadas en el ciclo de investigación-acción en el ámbito educativo en el que hemos aplicado a nuestra investigación:

1. Idea: identificación de una preocupación temática y determinación del problema.

Generalmente, el comienzo de una investigación-acción supone una indagación reflexiva hecha por el investigador/docente acerca de su propia práctica con el objetivo de identificar aquellas situaciones problemáticas que se desean cambiar. Los problemas en la investigación-acción se pueden entender como una dificultad sentida o una carencia que el profesorado detecta en su práctica docente y que desearía cambiar o mejorar. En nuestro caso nos habíamos planteado una serie de cuestiones en torno a nuestro tema de investigación, que en la que habíamos observado el poco uso de la TIC en la EPVA:

- ¿Cómo afectan las TIC al rendimiento y motivaciones del alumnado en clase de EPVA?
- ¿Utilizan los educandos Internet y sus herramientas para sus tareas y qué tipo de dificultades encuentran?
- ¿Los docentes podemos usar las TIC para complementar los medios tradicionales de enseñanza- aprendizaje?
- ¿Los profesores podemos integrar las TIC en nuestras clases de EPVA a través de algún tipo de actividad en línea?
- ¿De qué manera el profesorado puede utilizar los recursos y herramientas TIC en clase de EPVA?
- ¿Los docentes podemos crear algún tipo de actividad en nuestra materia que necesite el uso de Internet por parte del alumnado?

Reflexionar sobre estos interrogantes nos permitió una descripción más detallada del estado de la cuestión de nuestro estudio y favoreció la definición de la hipótesis sobre la investigación a llevar a cabo.

2. Planificación: elaboración de un plan de actuación

El plan a determinar en esta etapa es una acción organizada y, por definición, debe anticipar la puesta en práctica de una serie de diligencias. Una vez identificada la preocupación temática, el investigador/docente debe planificar una estrategia de actuación. Se trata de tomar decisiones prácticas y concretas acerca de:

- ¿Qué debe hacerse? Pensamos que utilizar la Web 3.0 podía mejorar el rendimiento del alumnado y motivarle hacia el descubrimiento de los recursos que estos medios brindan. Por ello, en esta investigación plantamos emplear una estrategia novedosa como es la integración del formato WebQuest en el recurso digital blog, con el propósito de que esto repercutiera en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado de forma positiva.
- ¿Por parte de quién? Por parte del profesorado/investigador y del estudiantado de los centros educativos implicados.
- ¿Cuándo y cómo hacerlo? Durante tres cursos académicos y dentro del horario docente.
- ¿Con qué recursos (materiales y temporales) contamos? Tuvimos la ventaja de que los centros educativos implicados eran centros TIC.
- ¿Cómo se recogerán los datos? Por medio de la realización encuestas y de la observación directa del doctorando.

3. Observación: desarrollo del plan y recogida de datos sobre la puesta en práctica de esta metodología en clase

En esta etapa el grupo de trabajo (profesor/investigador y alumnado seleccionado) puso en práctica el plan de acción propuesto previamente, desarrollando las ideas y los supuestos ya planificados. En ese sentido, la acción

estuvo guiada por la planificación, pero una acción crítica implicada no se haya completamente controlada por un plan, pues tiene lugar en tiempo concreto y se enfrenta a limitaciones políticas, personales y materiales reales. Generalmente el plan de acción contempla gran variedad de circunstancias y prevé otras, pero, por lo general, éstas cambian, modificando lo previsto, por lo que el citado plan de acción es un instrumento que evoluciona y se adapta a las situaciones, circunstancias, contextos y realidades de cada momento.

4. Reflexión: interpretación de resultados y replanificación

Para llevar a cabo el objetivo principal de la investigación-acción, que es comprender la realidad para transformarla, es necesario reflexionar sobre los datos recogidos y analizar los resultados tanto cualitativos como cuantitativos. La interconexión entre ambos permite determinar la evolución de los grupos intervenidos y la adecuación del proceso. En nuestra investigación obtuvimos mejoras destacables y también observamos limitaciones e implicaciones que permiten replanificar la investigación en casos sucesivos. El ciclo de la investigación-acción se debe completar con el replanteamiento de la acción docente en un proceso de mejora continua.

Dentro de esta etapa, la elaboración del informe final es muy importante. Este debe contener el desarrollo de la misma con sus resultados y debe informar de sus conclusiones. Dar a conocer la investigación es una buena manera de validarla y de compartirla de una manera clara y bien organizada, además de contar con un formato y una expresión lingüística adecuada. La redacción del informe ayuda a sistematizar el proceso seguido y facilita la comunicación de los resultados y su utilización en futuros proyectos, así como el intercambio de experiencias con otros profesionales.

Como difusión de esta investigación, nosotros hemos comenzado por publicar dos artículos y algunos capítulos de libros, además de haber hecho

comunicaciones o póster en diversos congresos y jornadas, sobre resultados parciales de la misma, entre los que destacan:

Artículos y capítulos de libro

- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C. y Atencia-Barrero, P. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria: Análisis de herramientas docentes en línea. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19 (59), s. p., número de páginas: 19. ISSN: 1578-7680. ISSN: 1131-8783. Doi: <https://doi.org/10.6018/Red/59/05>
- Atencia P.; Álvarez, M^a D., Bellido, M. del C. (2017). Dibujo Técnico y TIC. Los entornos virtuales como herramientas de enseñanza y aprendizaje. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, núm. 35. 2017 [recurso online] s. p., número de páginas: 12. Disponible en: <https://es.slideshare.net/dim-edu/dimbp35dibujo>

Capítulos de libro

- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C. y Atencia-Barrero, P. (2016). "Educación artística en el siglo XXI. Visitas a museos virtuales a 360°". En: Rosabel Roig-Vila (ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, pp. 59-69. Editorial Octaedro. ISBN: 978-84-9921-848-9. Disponible en el repositorio Institucional de la Universidad de Alicante: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787>
- Atencia Barrero, P.; Álvarez Rodríguez, M. D.; Bellido Márquez, M. del C., "TIC como herramientas y recursos digitales aplicados a la enseñanza y aprendizaje. Una propuesta de investigación-acción en la educación. En: García-Sempere, P.; Montiano, B.; Tejada, A. y Tejada, P. (coords.) (2018). *Investigación y Docencia de la Creatividad desde una perspectiva*

interdisciplinar. Granada: Editorial Universidad de Granada. Págs. 689-690.

3.3.4. Adecuación del enfoque metodológico elegido con el tema y los objetivos del presente trabajo

En nuestro caso, el diseño e implementación de un nuevo enfoque para la docencia de la EPVA por medio del BlogQuest es el eje central de nuestra investigación, que de este modo dará lugar a emplear un modelo de trabajo basado en esta herramienta docente, lo que nos permitirá comprobar si las actividades *online* con su estructura y formato digital son útiles en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de EPVA que abordamos y en la que se pondrán en práctica diversas actividades. Por tanto, nuestro interés tiene que ver con la problemática de cómo emplear correctamente estas tecnologías tanto por el alumnado como por el docente. El enfoque metodológico de la investigación-acción y el método hipotético-deductivo es adecuado para nosotros porque vamos a reflexionar y mejorar nuestra práctica educativa como enseñantes. Por otro lado, diseñar y proponer un modelo de trabajo efectivo y real para aprovechar las posibilidades que brindan las WebQuests y los blogs conformando un blogquest es la estrategia fundamental de nuestro trabajo, observando la aceptación de este tipo de metodología por el alumnado y de los beneficios que aporta a la enseñanza-aprendizaje.

3.4. Diseño y fases de nuestra investigación

En la Figura 3.2 se pueden observar el diseño de la investigación con sus tres fases de trabajo (preparatoria, de campo y final):

La primera (Fase preparatoria) contempla el planteamiento del problema y la definición de los objetivos (general y específicos), así como la determinación de la investigación con su marco teórico y su marco empírico.

La segunda fase (Fase de trabajo de campo) abarca la definición de la investigación, con sus instrumentos, la determinación de la muestra, la recogida y obtención de datos, el análisis de resultados y la revisión de los mismos.

Y por último, la tercera fase (Fase final) contempla la obtención de conclusiones, el estudio de las líneas de investigación abiertas y elaboración de un informe final, que equivale a la presente Memoria de Tesis Doctoral que nos ocupa.



Figura 3.2. Esquema del diseño de la presente investigación distribuida en sus bases de desarrollo. Fuente: elaboración propia.

3.4.1. Fase preparatoria

La primera fase respondió al diseño de la investigación llevada a cabo durante los cursos 2014/2015 y 2015/2016. En ella, se planteó el problema de investigación, el estado de la cuestión, el marco temporal y espacial, y se definieron los objetivos y la hipótesis del trabajo tras realizar un estudio del currículo educativo a nivel estatal y autonómico y se hizo una revisión bibliográfica para la configuración del fundamento teórico del estudio (Figura 3.2. y Tabla 3.1).

3.4.2. Fase de trabajo de campo

La segunda conllevó el desarrollo de la investigación en los institutos intervenidos durante los cursos 2016/2017, 2017/2018 y 2018/2019. Se seleccionó el tipo de investigación más acorde a nuestro propósito. Se diseñaron los instrumentos de recogida de información del alumnado (las WebQuests y el BlogQuest y las encuestas de opinión) y se llevó a cabo la observación y experimentación en clase. Posteriormente, se realizó la recogida de datos en los centros educativos, conjuntamente con las acciones que implicaron este proceso. Dicha recopilación de información fue analizada posteriormente.

Recordamos que el trabajo de campo tuvo como finalidad el estudio del BlogQuest como método de enseñanza y aprendizaje en la materia de EPVA. Por otra parte, cabe señalar, respecto a la ética de la investigación, que en este estudio el alumnado participante accedió de forma voluntaria en todas las fases del mismo y autorizó al doctorando a la recogida de datos y uso de sus trabajos, como parte de las actividades docentes con fines educativos y para la investigación. En todos los casos se garantizó el anonimato de los participantes de este estudio estableciendo a cada uno de ellos un código de identificación que se hizo efectivo en la fase de recogida y análisis de datos. Por último, el

resultado del trabajo de campo se detalló en el análisis de los datos obtenidos y su revisión.

Para la presentación de los resultados se aplicaron herramientas de estadística descriptiva y se procedió al examen y presentación de los mismos en forma de cuantificación ordinaria o/y en porcentajes y se hicieron tablas o/y gráficos (cursos del 2016/2017 al 2019/2020) para su mejor comprensión interpretativa (ver Capítulo 5 y Apéndices, I, II, III y IV). La discusión y análisis de resultados se trabajó en los cursos 2017/2018, 2018/2019 y 2019/2020. Para ello, se realizó una síntesis del trabajo con los resultados más relevantes de la investigación y sus aplicaciones en la práctica docente del BlogQuest.

Así se han efectuado las revisiones necesarias para establecer la relación de los mismos con otros aspectos de la investigación como los objetivos, la hipótesis y las conclusiones (Figura 3.2 y Tabla 3.1).

3.4.3. Fase final

La última parte de la investigación se ha desarrollado entre los cursos 2016/2017 a 2019/2020 y fue la obtención de conclusiones, implicaciones y limitaciones, así como la determinación de las líneas de investigación abiertas y la elaboración del Informe Final (2018/2019 y 2019/2020) de la investigación que equivale a la presente Memoria de Tesis, en la que dejamos constancia de forma pormenorizada de la totalidad del proceso de investigación (Figura 3.2).

Tabla 3.1.

Cronología de las fases de investigación

Fases		2014/	2015/	2016/	2017/	2018/	2019/
		2015	2016	2017	2018	2019	2020
Preparatoria	Diseño						
Trabajo de campo	Desarrollo						
	Análisis de los datos						
Final	Discusión de los resultados						
	Elaboración del informe						

Fuente: elaboración propia.

Todo lo anterior queda resumido temporalmente en el cronograma correspondiente al desarrollo de las fases de la investigación (Figura 3.2 y Tabla 3.1.)

3.5. Características generales de la muestra

3.5.1. Centros educativos. Los centros de la muestra

Para la muestra de participantes en el estudio se ha contado con la colaboración de alumnado del I.E.S. Fray Luís e Granada, del I.E.S. Picos de Gadiana y del I.E.S. Doña Salvadora Muñoz. Todos ellos son centros escolares TIC, condición esencial para su inclusión en el estudio, que ofrecen los recursos necesarios para nuestra investigación, como corroboran los datos que mostraremos a continuación en forma de tablas (Tabla 3.2 y Tabla 3.6). En dichas tablas se presentan los aspectos más destacables de los tres centros participantes. En estas tablas obviamos los datos que no tienen repercusión con nuestro estudio y que, por ello, no aportan información relevante. Estos centro educativos también han sido seleccionado porque el doctorando de esta Tesis, en su

calidad de docente de Enseñanza Secundaria, impartió la asignatura de EPVA en dichos I.E.S. en los años escolares mencionados, por lo que la estrategia investigadora fue diseñada y puesta en práctica por él mismo en el desarrollo de su trabajo profesional en cada curso citado.

3.5.1.1. Características de los centros

Tabla 3.2.

Características generales de los centros colaboradores.

	IES Fray Luis de Granada	IES Picos del Guadiana	IES Doña Salvadora Muñoz
Ubicación	Granada	Huesa, Jaén	Villanueva de Algaidas, Málaga
Datos de contacto	958 98 03 07	953 71 15 37	952 712 596
Docentes de EPVA	2	1	1
Grupos de 4º de ESO	2	2	2
Oferta Bachillerato	Ciencias de la Salud y Tecnológico. Humanidades y Ciencias Sociales.	No	No
Oferta optativas Enseñanzas Artísticas	No	No	No

Fuente: elaboración propia.

Los centros educativos en los que se llevó a cabo la investigación son centros públicos dependientes de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. A continuación se observa que los tres centros están ubicados en tres diferentes

provincias andaluzas y cuáles son sus características generales (Tabla 3.2), esto da variedad territorial a la muestra dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3.5.1.2. Recursos de los centros

Podemos constatar (Tabla 3.3 y 3.4) que los recursos de los centros colaboradores respecto a las infraestructuras y material tecnológico a disposición de la materia de EPVA fue más que suficiente, pues en los tres I.E.S. participantes hubo aulas específicas de informática con recursos que permitieron llevar a cabo la parte de trabajo de campo de nuestra investigación.

Tabla 3.3.

Relación de recursos materiales digitales disponibles en los centros colaboradores.

	IES Fray Luis de Granada	IES Picos del Guadiana	IES Doña Salvadora Muñoz
Aulas de ordenadores	Sí	No	Sí
Número de ordenadores de sobremesa	0	0	18
Acceso a Internet	Sí	Sí	Sí
Aulas específicas en la materia	Sí	Sí	Sí
Número de Tablet	0	4	0
Número de proyectores	1	1	1
Número de portátiles	30	60	0
Número de pizarras digitales	12	7	8
Escáneres	0	0	1
Otros materiales multimedia	DVD de arte	-	DVD de arte

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3.4.*Relación de recursos materiales disponibles en el aula específica de EPVA.*

	IES Fray Luis de Granada	IES Picos del Guadiana	IES Doña Salvadora Muñoz
Número de ordenadores de sobremesa	1	0	0
Acceso a internet	Sí	Sí	Sí
Pizarra digital	No	No	No
Número de proyectores	1	1	1
Número de portátiles	0	1	1
Escáneres	0	0	1
Otros materiales multimedia	No	No	No

Fuente: elaboración propia.

Cabe apuntar que aunque no hubo suficiente ordenadores de sobremesa disponibles para el uso de los estudiantes en el aula específica de EPVA en ninguno de los tres centros (Tabla 3.4) en los que se llevó a cabo la experimentación, esto no fue un impedimento en absoluto para el desarrollo de la investigación, puesto que pudimos contar con aulas TIC en cada uno de ellos, así como conexión a Internet, cañón de proyección y pizarra digital, además de varias colecciones de materiales audiovisuales en formato DVD de la Historia del Arte y de arte andaluz (IES Fray Luís de Granada e IES Dña. Salvadora Muñoz) (Tabla 3.3).

En los datos presentados sobre las características generales de los centros colaboradores y sus recursos materiales y de infraestructura (Tabla 3.3-3.5) observamos que presentaban una cierta homogeneidad, con alguna particularidad en alguno de ellos que lo hace diferenciarse del resto, como es el caso de poder cursar en esas mismas dependencias dos tipos de Bachillerato

(IES Fray Luís de Granada), pero, en general, contamos con recursos similares en todos ellos para poder desarrollar nuestra investigación con parámetros muy parecidos.

3.5.2. El alumnado

3.5.2.1. Características del alumnado de la muestra

El motivo por el que se ha seleccionado el alumnado del curso de 4º de ESO es fundamentalmente porque, como apuntamos en el apartado referente a la normativa, los estudiantes eligen la asignatura de EPVA de forma voluntaria al ser optativa, por lo que *a priori* presentan un alto interés y ganas de formarse en esta materia.

Tabla 3.5.

Número de estudiantes que intervinieron en la investigación.

	Curso escolar	Número de estudiantes
IES Fray Luis de Granada	2016/2017	30
IES Picos del Guadiana	2017/2018	8
IES Doña Salvadora Muñoz	2018/2019	12
Total de participantes		50

Fuente: elaboración propia.

Podemos añadir que, al ser la última etapa de la ESO, gracias a ella, los estudiantes pueden despertar inquietudes relativas al mundo visual y artístico, además decidir continuar la formación postobligatoria en relación con las artes

y el dibujo técnico. La muestra ha contado con 30, 8 y 12 estudiantes respectivamente de los IES Fray Luis de Granada, Picos de Guadiana y Doña Salvadora Muñoz, respectivamente, lo que suman un total de 50 personas integrantes de dicha muestra, de un nivel de estudios regular y reglado, como es el curso de 4º de la ESO (Tabla 3.5.).

3.6. Procedimiento de acción en nuestra investigación

En primer lugar seleccionamos la plataforma de almacenaje de los distintos materiales. En nuestro caso, la plataforma *Blogger* (<https://www.blogger.com/about/?hl=es>), que es un servicio creado por Pyra Labs y adquirido por *Google* en 2003, que permite crear y publicar una bitácora en línea. Optamos por ella por ser gratuita, no requiere instalación alguna en los ordenadores, ser fácil de usar, ser conocida por los estudiantes y aceptar su propio servidor (*Blogspot*) o el servidor que el usuario especifique (FTP o SFTP).

A continuación diseñamos diez WebQuests, teniendo en cuenta la normativa educativa nacional y autonómica vigente tratada en los apartados 2.1.2 y 2.1.3. Para ello, estudiamos el currículo de la materia, que aborda contenidos que se deben tratar en 4º curso de la ESO dentro de la asignatura de EPVA. A su vez, hemos realizado una investigación concienzuda de los recursos y materiales presentes en la Red centrada en las enciclopedias de arte virtuales, las aplicaciones educativas en línea, las páginas web especializadas en arte y los museos virtuales de arte para emplear como recursos educativos. En segundo lugar, diseñamos el BlogQuest y añadimos en él los contenidos de las WebQuests. En tercer lugar, elaboramos las diferentes encuestas y pusimos el primer pre-test en práctica puesto que iba a servir de instrumento para evaluar el estado de la situación y el tratamiento del problema. La metodología empleada para la valoración del trabajo realizado consiste en la aplicación de una encuesta previa al trabajo con el BlogQuest, varias para valorar el proceso y

los medios y otra con posterioridad a la misma. Por tanto, los procedimientos de intervención se pueden concentrar en:

- Realización de un pre-test (Apéndice I).
- Puesta en práctica de los contenidos del BlogQuest en el aula (Capítulo 4. Diseño de WebQuests).
- Realización de un cuestionario final de valoración del BlogQuest como recurso didáctico (Apéndice III), realización de un cuestionario de valoración de los recursos en línea incluidos en las WebQuests del citado BlogQuest (Apéndice IV) y realización del cuestionario de valoración de las diez WebQuests diseñadas y desarrolladas (Apéndice V).
- Realización de un post-test (Apéndice II).
- Recopilación de algunos trabajos prácticos del alumnado (Apéndice VI).
- Análisis de la observación directa hecha durante el proceso de experimentación.

3.7. Estructura y características de los instrumentos y estrategias de trabajo utilizados en nuestra investigación

La presente investigación partió de la definición de un plan de acción en consonancia con la teorías de Elliott (1990 y 1993), generado a partir de identificar y diagnosticar el problema observado (la escasa o nula utilización de la herramientas TIC en la clase de la asignatura de EPVA en la ESO) y, a continuación, se plantó la hipótesis con una estrategia sustentadas en la puesta en prácticas de una nueva metodología de aprendizaje y el análisis de datos cualitativos y cuantitativos como instrumentos para su evaluación que nos permitió la obtención de resultados objetivos, fiables, con evidencia de claridad y que han permitido la obtención de conclusiones y la reflexión sobre el proceso transformador emprendido.

El plan de acción lo pudimos supervisar mediante la recogida de datos obtenidos a partir de los cuestionarios hechos al alumnado que han abordado preguntas cuantitativas y algunas cualitativas, la observación directa en el cambio de actitudes del mismo ante el proceso de aprendizaje y la construcción de su propio conocimiento significativo con una mejora de sus calificaciones en la materia. Los efectos derivados de la acción acometida han puesto de manifiesto la conveniencia de su aplicación.

La estructura y características de estos instrumentos utilizados han variado en función de su finalidad. En el caso del diseño del pre-test (Apéndice I), su estructura ha sido tipo test y sus características han estado enfocadas a obtener una información inicial que especificara y determinara el problema previamente observado. Con ello pretendimos conocer el aprovechamiento de esas tecnologías por parte del estudiante así como del material del que disponía y del tiempo que le dedica a su empleo. En resumen, quisimos con él tener un primer tener un conocimiento previo del alumnado respecto a la disponibilidad y uso que hacían de las TIC.

El diseño del BlogQuest está estructurado en contenidos de interés para la docencia y, en concreto, las diez WebQuests incluidas en el BlogQuest mantienen una estructura prefijada (título, introducción, tarea, proceso: recursos y evaluación; y conclusiones) y esto está acorde con la finalidad educativa que su puesta en práctica pretendió. También todas las WebQuest están caracterizadas por su facilidad de manejo, su atractivo visual y la educación de sus contenidos al currículum de la materia de estudio. Referente a los recursos docentes digitales empleados en la investigación, se han llevado a cabo tres cuestionarios cuya finalidad ha sido recopilar las apreciaciones del alumnado una vez concluida la experiencia en el aula. Por tanto, fueron valorados: el BlogQuest como recurso didáctico (Apéndice III), los recursos *online* presentes en él (Apéndice IV) y las diez WebQuests (Apéndice V). Todos

estos cuestionarios están formados por preguntas o ítem cuyas respuestas han sido cerradas (de dos a cinco opciones) o abiertas.

La herramienta pos-test (Apéndice II) es tipo test al igual que el pre-test y se ha caracterizado por contener cuestiones que determinen la mejora que ha implicado el uso y diseño del BlogQuest, la utilidad de los recursos que contiene, la mejora en el desarrollo de habilidades TIC y la aceptación del alumnado de esta nueva metodología de enseñanza. Este test recoge cinco ítems (manejabilidad de Internet, diseño y operatividad del BlogQuest, ventajas para mejorar los hábitos de estudio, mejoras de estudio con el uso de las nuevas TIC en clase, además de preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC en clase). La finalidad de su diseño fue recopilar las apreciaciones de los estudiantes después de la aplicación práctica con el BlogQuest y las WebQuests. Con ello valoraremos las posibilidades que esas herramientas aportan al estudiantado respecto al aprendizaje de la EPVA en la ESO.

Y la observación directa estuvo conformada por una serie de anotaciones en el cuaderno del profesor sobre actitudes, comentarios, dificultades, desarrollo de habilidades etc. del estudiantado, respecto al trabajo de campo de la investigación o puesta en práctica de nuestro plan de acción. Esta técnica se aplicó durante todo el desarrollo de la investigación con la finalidad de evaluar al alumnado en sus aprendizajes mediante el análisis de actividades realizadas, la ampliación de sus habilidades creativas con las TIC, la utilización correcta y el desarrollo de destrezas TIC, la puesta en práctica de las WebQuests, la actitud respecto al uso del BlogQuest, el avance de su aprendizaje cognitivo, etc. De esta manera se completó el proceso de obtención de resultados que dio paso a su recopilación, sintetización, análisis e interpretación.

3.7.1. Instrumentos cuantitativos: pre-test, post-test y cuestionarios

El pre-test (Apéndice I, parte primera) consta de tres apartados y 60 preguntas en total. “Sobre el uso general que el alumnado hace del ordenador” le plantearon veinte preguntas, las cuales que abarcan conocimiento de su manejo, los problemas que este encuentra al emplearlo y la aplicación que este hace de él como medio de creación plástica en clase de EPVA. De estos ítems, once corresponden a preguntas cerradas que sólo dan opción a dos tipos de respuestas: Sí o No. Estas son la 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13 y 14. Todas ellas son cuestiones concretas, ya que solo permiten, de modo expreso, una de las dos posibles opciones (positiva o negativa). La pregunta 4 es abierta, con varias posible respuestas (casa, biblioteca, otros o no uso). A su vez, las preguntas 6 y 10 son totalmente abiertas. Las preguntas 4 y 17 son cerradas, pero con cinco posibles respuestas diversas en cada caso. La pregunta 6 también es cerrada, pero con dos tipos de respuesta: Corto y pego/Rehago los documentos. La pregunta 10 es abierta y la persona que responde al test puede hacerlo con lo más indicado en su caso.

La pregunta 15 ofrece cuatro respuestas cerradas (aclarar dudas, realizar trabajos, repasar, ver web del instituto) y una abierta referida a “otras”. Las preguntas 16 y 20 emplean para la valoración de cada uno de sus ítems las opciones: nada, poco, algo bastante y mucho. La pregunta 17 es cerrada y tiene cuatro posibles opciones de respuesta (solo o sola, padres, compañeros, formación, no sé usarlos). Las preguntas 18 y 19 son cerradas con cuatro respuestas posibles dadas y una respuesta de libre aportación (lentitud, fallo equipo, software limitado o equipos obsoletos y otros).

Continuando con el pre-test (Apéndice I, parte segunda), respecto al apartado sobre “Internet y sus herramientas” redactamos preguntas que van desde la 21 a la 48. De ellas, corresponden a cuestiones cerradas que sólo dan opción a dos tipos de respuestas (Sí o No) la 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38 y 39. Las preguntas 25, 26 y 27 son cerradas con dos posibles respuestas

diferentes en cada una de ellas. Las preguntas 40, 41, 43 y 44 corresponden a la valoración de cada una de sus ítems con la escala nada, poco, algo, bastante o mucho. La pregunta 42, 47 y 48 también es cerrada y tiene con cuatro tipos de opciones posibles dadas y una opción abierta: aclarar dudas, obtener apuntes, consultar tutoriales, ver web u otros casos. Las respuestas posibles de la cuestión cerrada número 47 son: solo/sola, padres, compañeros, formación u otros. Y las posibles respuesta de la interrogante, también cerrada, número 48 son: Blog, Wikipedia, YouTube, Instagram u otros.

Para terminar el pre-test (Apéndice I, parte tercera), dedicamos las preguntas que van desde la 49 a la 60 al “uso de las TIC”. De ellas, corresponden a preguntas cerradas que sólo dan opción a dos tipos de respuestas (Sí/No) las que van de la 49 a la 52. La pregunta 53 es cerrada y tiene cinco posibles respuestas (teléfono, Tablet, ordenador, ninguno u otros). Por último, para las preguntas numeradas entre la 54 y la 60 hemos utilizado la escala nada, poco, algo, bastante o mucho como valoración de cada una de los ítems tratados en ellas.

Por otra parte, el formulario post-test lo hemos estructurado en cinco partes (Apéndice II) con el fin de diferenciar aspectos de manejabilidad de Internet (preguntas de la 1.1. a 1.3), conocer la aceptación del diseño y la operatividad del BlogQuest (preguntas de la 2.1 a 2.3), además saber cuáles son las ventajas para mejorar los hábitos de estudio (preguntas de la 3.1 a la 3.2), las ventajas de aprendizaje con el uso de las nuevas TIC en clase (preguntas de la 4.1 a la 4.4) y, por último, las preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC también en el aula (preguntas de la 5.1.a la 5.4). En todas las preguntas de este post-test las posibles valoraciones fueron: nada, poco, algo, bastante o mucho. Por último, hemos recogido en ellos una pregunta abierta (cualitativa), titulada “comentarios”, para que el alumnado incluya libremente las propuestas u opiniones que según él mejorarían el diseño y el desarrollo de la materia empleada en el BlogQuest.

Los test [pre-test (Apéndice I) y post-test (Apéndice II)] fueron entregados a los alumnos en soporte papel y rellenos en clase. Una vez completados, el profesor-investigador procedió a su recogida. Se descartó el uso de herramientas digitales para la cumplimentación de dichos formularios y hacerlos presencialmente en clase por los siguientes motivos: los problemas que en algunos y algunas estudiantes planteaban su redacción y para que el profesor/investigador estuviera presente para aclarar dudas.

Los instrumentos y estrategias de recogida de información cuantitativa empleados han sido los test y cuestionarios. El propósito general de utilizar estos métodos cuantitativos seleccionados con los 50 educandos de la muestra fue tratar de conocer en qué medida el alumnado había valorado el modelo de trabajo empleado en la investigación, basado en la herramienta BlogQuest (unión de un Blog con una WebQuest) y, así, poder comprobar, así las actividades en línea con esta estructura eran y son útiles en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura abordada. Para ello, diseñamos tres tipos de cuestionarios. Uno de ellos para la valoración de BlogQuest como recurso didáctico en la asignatura de EPVA, atendiendo a sus aspectos técnicos, que mejoran el aprendizaje, estéticos y otros aspectos, además de a la valoración global de BlogQuest (Apéndice III). Otro para conocer la valoración de los recursos didácticos en línea presentes en el BlogQuest (enciclopedias virtuales de arte, aplicaciones educativas, webs especializadas y museos de arte) (Apéndice IV). Uno más para obtener el análisis de valoración de las respectivas WebQuests empleadas y estudiadas en esta investigación (Apéndice V), que ha sido empleado diez veces, una para cada WebQuest. Además de haber contado con la observación directa hecha por el profesor/investigador, como metodología cualitativa.

Atendiendo a la valoración del BlogQuest (<http://blogquestplasticatic.blogspot.com>) como recurso didáctico (Apéndice III), este cuestionario se ha

subdividido en tres apartados. El primero de ellos está dedicado a poder a conocer la apreciación general del alumnado del uso de la herramienta BlogQuest, basado en sus aspectos técnicos, y para ello hemos enunciado ocho preguntas (de la 1 a la 8) diseñadas para poder analizar su claridad de contenidos, la comprensión de su lenguaje, la facilidad su uso, la sencillez de su la navegación, su velocidad de acceso, su interactividad, la originalidad de la aplicación, su opción de imprimir los resultados en papel y su calidad. En segundo lugar, hemos analizado los aspectos funcionales del recurso que mejoran el aprendizaje, para lo cual hemos formulado ocho cuestiones (de la 9 a la 16), que examinan el interés de los contenidos y los servicios de la herramienta, la presentación de dichos contenidos mediante un índice, la mejora que producen en el estudio y de los resultados académicos en el alumnado mediante su uso, la realización con él de ejercicios fiables, la variedad de los mismos, el listado de autores más o menos heterogéneo que ofrece, el autoaprendizaje que permite y la utilidad de los tutoriales que ofrece. En tercer lugar, hemos analizado los aspectos estéticos del BlogQuest mediante preguntas sobre la calidad del entorno audiovisual que presenta: diseño y calidad de las imágenes (preguntas 17 y 18). Por último, en cuarta posición hemos incluido dos cuestiones (19 y 20) que analizan otros aspectos, tales como la valoración global de la aplicación, junto a otras consideraciones y sugerencias que han podido ser aportadas por el alumnado.

El cuestionario dedicado a la valoración por el estudiantado de los recursos didácticos incluidos en el BlogQuest (Apéndice IV) recoge cuatro enciclopedias virtuales, doce aplicaciones en línea, nueve páginas web especializadas y tres museos virtuales. Todos ellos fueron empleados por el alumnado en las tareas propuestas por las diez WebQuests presentadas en esta Memoria y están disponibles en el BlogQuest diseñado para esta Tesis en la dirección <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com>

El cuestionario para la valoración de las WebQuests (Apéndice V) fue contestado por los y las estudiantes tras finalizar el trabajo con cada una de ellas. Se repitió en total de diez veces, cada una de ellas para efectuar la valoración de cada una de las diez WebQuests. Su elaboración responde a la intención de conocer cómo el formato WebQuest, dentro del BlogQuest, puede contribuir al aprendizaje de la materia en la que se ha desarrollado la investigación (EPVA). A su vez, con este cuestionario pretendimos descubrir las características de cada una de las WebQuests y cómo pueden ser mejoradas en el futuro. Así, quisimos poder determinar cuál fue la opinión de los educandos acerca de su proceso de aprendizaje con el formato BlogQuest en contraposición con la metodología de aprendizaje tradicional. Atendiendo a todo ello, diseñamos un , con dieciséis preguntas, que analizan cada una de las partes de una WebQuest tipo, es decir: introducción, tarea, proceso, recursos, evaluación y conclusión. Todas las cuestiones, excepto la número 16, son cerradas y tienen cuatro posibles respuestas. La pregunta 1 refiere una cuestión relacionada con el título de cada WebQuest; la 2 y 3 corresponden a la introducción; la 4 y 5 lo hacen atendiendo a la tarea; la 6 y 7 son referidas al proceso; la 8 y 9 cuestionan las actividades; la 10 y 11 valoran los recursos; la 12 considera la evaluación; la 13 permite la opinión sobre el diseño de la WebQuest dentro del BlogQuest; la 14 valora el uso de los contenidos como estrategia de trabajo; la 15 refleja la valoración de las imágenes dentro de la WebQuest; y la 16, como ya se ha dicho, es una pregunta abierta que solicita la aportación de ideas para mejorar las diferentes WebQuests. El Capítulo 4. Diseño de las WebQuest recoge íntegramente las diez WebQuests diseñadas para trabajar con ellas en la clase de EPVA.

Antes de concluir este apartado, indicamos que todos los cuestionarios citados (BlogQuest como recurso didáctico, Apéndice III, recursos didácticos *online* incluidos en el BlogQuest, Apéndice IV, y Valoración de las diferentes WebQuests, Apéndice V), han sido facilitados al alumnado en soporte papel,

además de haber sido entregados y rellenados en clase. Una vez respondidos, el profesor-investigador ha procedido a su recogida.

3.7.2. Instrumentos y estrategias cualitativas: observación directa

La observación directa es una esta herramienta de metodología cualitativa que permite la recogida. Su aplicación nos permitió obtener información en el momento en que el proceso de enseñanza-aprendizaje se estaba produciendo mediante la aplicación de nuestro plan de acción. No debemos pasar por alto la observación por parte del doctorando como profesor/investigador y docente, pues esta se convirtió en un instrumento indispensable, que nos permitió dar un significado concreto a lo observado dentro del ambiente docente contextual seleccionado, en nuestro caso varios centros educativos públicos de Andalucía. Este modelo de instrumentación metodológica fue de tipo totalmente cualitativo. A todo lo expuesto, se une que el desarrollo de esta investigación, en cuanto al uso de las WebQuests y del BlogQuest, estuvo incluida en la planificación anual educativa y reglada citada por medio de las programaciones didácticas correspondientes.

La observación directa también se ha detenido a valorar la calidad de los trabajos plásticos realizados por el estudiantado en las actividades WebQuests, que pueden consultarse en el Apéndice VI.

Por último, el análisis de los resultados obtenidos con los instrumentos cuantitativos y cualitativos y llevados a cabo en el desarrollo de nuestra investigación, incluida la observación directa en el aula, están expuestos en el Capítulo 5. Análisis de resultados.

3.7.3. Recursos materiales para la investigación en relación con los instrumentos y estrategias de trabajo utilizados

Los recursos materiales empleados para la investigación en relación con los instrumentos utilizados para obtener los datos necesarios que cumplieran nuestros objetivos y, así, poder validar la hipótesis han sido sencillos. Para los tests y cuestionarios de los educandos, se han necesitado copias impresas de los mismos en papel y cada uno de ellos ha conllevado diferente número de páginas (Tabla. 3.6). Su extensión y diseño pueden consultarse en diferentes Apéndices (I, II, III, IV y V) de este trabajo, donde se presentan dichas herramientas.

Tabla 3.6

Relación del número de páginas empleadas en cada uno de los instrumentos materiales de indagación utilizados en la investigación.

Cuestionarios	Nº páginas
Formulario pre-test	6
Formulario post-test	2
Cuestionario de valoración del BlogQuest como recurso didáctico	2
Cuestionario de valoración de recursos didácticos incluidos en el BlogQuest	2
Cuestionario de valoración de las WebQuests	5

Fuente: elaboración propia.

También hemos empleado un cuaderno de campo para extraer datos y después hemos utilizado programas digitales de tratamiento de los mismos para poder disponer de ellos en formato de tablas y gráficos. Esto ha permitido hallar los resultados del estudio, ofreciendo los porcentajes de respuestas alcanzados en

cada una de los ítems a valorar de manera numérica y gráfica, en el caso de la metodología cuantitativa, y valorando los datos cualitativos, en el caso de la metodología cualitativa, y, a partir de ello, se han podido determinar las conclusiones de la investigación.

CAPÍTULO 4.

DISEÑO DE WEBQUESTS

CAPÍTULO 4. DISEÑO DE WEBQUESTS

4.1. WebQuests diseñadas en el BlogQuest y puestas en práctica en clase

El objeto de este capítulo es presentar de manera analítica las diez WebQuests diseñadas y seleccionadas para su inclusión en el BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* y cuya dirección web es <http://blogquestplasticatic.blogspot.com/>. Inicialmente se diseñaron veinte WebQuests y, entre ellas, se han seleccionado para este estudio las que mejor responden a los objetivos, contenidos y duración temporal de la materia EPVA en el 4º curso de la ESO. Este material ha constituido el plan de acción docente que se ha implementado en el aula y ha constituido la base para la innovación educativa que presenta esta investigación.

El contenido de las diez WebQuests que conforman el Blog se presenta de forma detallada, haciendo un recorrido por el formato propio de estos recursos a la vez que se justifica su uso como material didáctico para la EPVA.

El listado completo de ellas es el siguiente:

4.1.1. *Un diseño con mucho arte.* <http://blogquestplasticatic.blogspot.com/2018/02/webquest-un-diseno-con-mucho-arte.html>

4.1.2. *El arte de descomponer.* <http://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/10/webquest-el-arte-de-descomponer.html>

4.1.3. *Imágenes para soñar.* <http://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/10/webquest-imagenes-para-sonar.html>

4.1.4. *Un retrato muy cubista.* <http://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/11/webquest-un-retrato-muy-cubista.html>

4.1.5. *Creando fosforescencias.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2015/06/webquest-creando-con-una-caja-de.html>

4.1.6. *Aprendiendo anatomía.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2014/11/webquest-aprendiendo-anatomia.html>

4.1.7. *Asómate al arte andaluz.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2018/02/webquest-asomate-al-arte-andaluz.html>

4.1.8. *La fotografía digital.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2014/12/webquest-la-fotografia-digital.html>

4.1.9. *Alzado, planta y perfil.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2014/01/webquest-alzado-planta-y-perfil.html>

4.1.10. *Los secretos de la perspectiva.* <http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2018/02/webquest-los-secretos-de-la-perspectiva.html>

4.1.1. WebQuest *Un diseño con mucho arte*

Introducción a la WebQuest *Un diseño con mucho arte*

Esta web está disponible en el siguiente link:

<https://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2018/02/webquest-un-diseno-con-mucho-arte.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest los discentes podrán conocer los *Doodles* (Figura 4.1), que son las transformaciones del logo de *Google* creadas para el buscador para recordar a personajes famosos, conmemoraciones, acontecimientos importantes, etc. Estos logos se aplican en todo el mundo, a países seleccionados o, únicamente, a uno de ellos, dependiendo de la importancia del evento.



Figura 4.1. Doodle sobre el artista Katsushika Hokusai.

Los *Doodles* son diseñados por los *Doodlers*. Nuestro estudiantado tendrá que investigar en Internet para descubrir diferentes diseños de *Doodles* (Figuras 4.2 y 4.3) y realizar un ejercicio práctico para despertar su propia imaginación y creatividad.



Figura 4.2. Imagen principal que ofrece el buscador Google España.



Figura 4.3. Doodle sobre el artista Keith Haring, publicado el 24 de mayo de 2013.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA para iniciar al alumnado en el campo de los fundamentos del Diseño gráfico. Tendrá una duración de cinco sesiones. Recordemos que la materia se imparte durante tres horas a la semana.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, 3 de enero de 2015, p. 177).

En cuanto a los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, Orden de 14 de julio de 2016, señalamos que la enseñanza de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

Sobre los **objetivos** del curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales del diseño gráfico.
- Descubrir una de las opciones de Google.
- Utilizar Internet como fuente de información.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.
- Estimar las producciones de diferentes artistas del campo de la literatura y del diseño; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que

todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, dedicado a las competencias clave del currículo que estas normas mencionan, con el desarrollo de este proyecto el estudiantado podrá adquirir las siguientes (Tabla 4.1).

Tabla 4.1.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias trabajadas en la WebQuest Un diseño con mucho artes	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y

		estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa espíritu emprendedor (SIEP)	de y	A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia expresiones culturales (CEC)	y	Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia, según la publicación del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

A su vez, indicamos la vinculación de los contenidos, con los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tablas 4.2- 4.4) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (España, BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.2.

Bloque 1. Expresión plástica.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad.</p> <p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Elaboración de un</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar</p>

<p>proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
---	---	--

Fuente: elaboración propia con datos extraídos del *BOJA* núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.3.

Bloque 3. Fundamentos del diseño.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Imágenes del entorno del diseño.</p> <p>Lenguajes visuales del diseño.</p> <p>Fundamentos del diseño.</p> <p>Ámbitos de aplicación.</p> <p>Tipografía.</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño.</p> <p>Tipos de programas: retoque fotográfico.</p> <p>Procesos creativos en el diseño.</p> <p>El lenguaje del diseño.</p> <p>Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. CAA, SIEP, CEC.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

Fuente: elaboración propia con datos extraídos del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.4.*Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.*

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Fuente: elaboración propia con datos extraídos del *BOJA* núm. 25, de 29 de enero de 2015.Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- El lenguaje del diseño.
- El buscador Google.
- El diseño gráfico en Internet: Los *Doodles*.
- El análisis de *Doodles*.
- Proceso de creación de una obra gráfica.
- Destrezas y habilidades:
- Descubrimiento de los elementos fundamentales de un *Doodle*.
- Creación de un *Doodle*.

- Observación y análisis de diferentes *Doodles*.
- Experimentación con diferentes materiales, técnicas y soportes de diseño gráfico.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del diseño gráfico.
- Curiosidad y deleite del diseño como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disposición para explorar obras gráficas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los elementos transversales abordados serán aquellos que señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y que establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.
- g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.
- h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su

aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016)



Figura 4.4. Doodle sobre Pablo Ruiz Picasso, publicado el 25 de octubre de 2002.

Los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest están recogidos en ella en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*

Al desarrollar esta WebQuest, el usuario descubrirá el concepto de *Doodle* (Figura 4.4.) a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de los elementos fundamentales de este tipo de diseño. A partir de esta WebQuest realizará dos actividades en el aula de EPVA: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

En primer lugar, el estudiantado realizará un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre:

- Los *Doodles*

Ellos y ellas deben averiguar y sabrán, entre otros datos, los siguientes:

- Historia y características generales.
- Obras que os gusten y os llamen la atención.
- Autores de *Doodles*
- Describir cómo está realizado un *Doodle*, etc.

En segundo lugar, realizarán el diseño de un *Doodle* sobre un artista.

Los pasos que el alumnado debe seguir para realizar su proyecto creativo son:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*

A. En primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el estudiantado debe:

1. Acceder al enlace que se te ofrecen en esta WebQuest al final del apartado.
2. Leer la información y seleccionar la más adecuada. Crear un documento de texto en el que debe exponer la información más

relevante recogida y provechosa para desarrollar las tareas propuestas. Deben incluir imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico, empezará el trabajo práctico.

Cada uno de los y las estudiantes deberá escoger dos *Doodles* y:

Analizar los *Doodles* elegidos atendiendo a lo visto en la teoría. En este trabajo deben indicar conceptos como:

- Título
- Temática
- Año de realización
- País
- Comentario sobre los aspectos del diseño

B. En segundo lugar, cada estudiante debe realizar el diseño de un *Doodle*. Para ello puede utilizar todo tipo de materiales y técnicas. El formato será no superior al A4. Debe seguir el proceso de creación descrito anteriormente.

Para que el alumnado pueda realizar con más seguridad las actividades deberá consultar las siguientes direcciones web:

<http://www.google.com/doodles/finder/2013/All%20doodles> Web de Google dedicado a los *Doodles* con todos los diseños desde el año 1998.

<http://www.google.com/doodles/search?query=Art> Al introducir el término “art” se nos muestra una recopilación de *Doodles* sobre el mundo del arte.

http://www.google.com/intl/es_mx/doodle4google/doodler.html

Página de Google que ofrece información diversa sobre los *Doodles* así como diez claves para realizarlos.

<https://pixlr.com/editor/> Aplicación para el retoque de imágenes.

Evaluación de la WebQuest *Un diseño con mucho arte*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos atendiendo a los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos al diseño.
- La eficiencia en búsqueda y recogida de información, que se entregará junto con la obra final.
- El reflejo en el diseñado de *Doodle* del proceso de creación detallado en esta WebQuest.
- La originalidad y la creatividad del diseño creado así como el análisis de algunas obras.
- La presentación y exposición de la obra en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 20% para la fase de investigación sobre los *Doodles*, los conceptos de la ilustración y el análisis de la ilustración seleccionada.
- 70% para la creación del *Doodle* usando el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión WebQuest *Un diseño con mucho arte*

Tras realizar esta actividad, el estudiantado conocerá mejor una de las peculiaridades del buscador *Google*, los *Doodles*, sabrá valorar mejor obras de diseño gráfico, podrá haber despertado la curiosidad por el diseño y se habrá familiarizado con la estructura y las actividades WebQuests.

4.1.2. WebQuest *El arte de descomponer*

Introducción de la WebQuest *El arte de descomponer*

Esta WebQuest está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/10/WebQuest-el-arte-de-descomponer.html>

- Para el alumnado.

La composición es la forma de ordenar los elementos de una imagen, ya sea una pintura, una fotografía o un cartel publicitario. Con esta WebQuest, los discentes descubrirán la composición de las obras pictóricas y la vida de tres artistas universales (Velázquez, Goya y Picasso). Con ella, el estudiantado aprenderá los conceptos fundamentales de la composición artística y, concretamente, la de un grupo de pinturas sobre lienzo a ser estudiadas por él (Figura 4.5). También, conocerá que una obra de arte lleva tras de sí un estudio meditado y concienzudo por parte de su autor o autora y que el resultado final depende, en gran medida, de su composición. Por tanto, a través de esta actividad, el aprenderá conceptos sobre este campo artístico que quizás no percibiría y que tendría que investigar en Internet para responder a una serie de cuestiones sobre el mundo de la composición. Además, realizará un par de ejercicios prácticos para despertar su entelequia y creatividad.

Por consiguiente, con esta WebQuest el alumnado conocerá la vida y obra de Velázquez, Goya y Picasso. A través de ella, aprenderá conceptos como composición, descomposición, equilibrio o leyes compositivas y tendrá que investigar en Internet para responder a una serie de cuestiones sobre la vida y obra de estos autores y cada una de sus obras seleccionadas. Además, utilizará una aplicación interactiva para la realización de una obra plástica propia, teniendo como referente la descomposición de otras de relevancia universal.



Figura 4.5. Obra creada con la aplicación gratuita *Artecompo*. Fuente: elaboración propia (2017).

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA como introducción al mundo del arte, algunos de sus artistas y algunas de sus obras más emblemáticas. Está planificada para que se realice en ocho sesiones.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de esta WebQuest, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, que establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y por en el Real Decreto

1105/2014, de 26 de diciembre, por el cual se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar el estudiantado las capacidades que le permita (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan en esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal [...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el

conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (España, BOE, núm.3, de 3 de enero de 2015, p. 177)

También, respecto a los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, Orden de 14 de julio de 2016, la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se trabajan en esta propuesta específica):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

En cuanto a los **objetivos** del curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la composición artística aplicada a la pintura.
- Utilizar Internet como fuente de información y de creación.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.
- Estimar las producciones de diferentes pintores y de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.
- Descubrir la vida y obra de Velázquez, Goya y Picasso.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, y atendiendo a las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, con el desarrollo de este proyecto trabajaremos que los discentes adquieran las expresadas seguidamente (Tabla 4.5).

Tabla 4.5.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias trabajadas en la WebQuest <i>El arte de descomponer</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del trabajo de aspectos espaciales de representación y en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, materiales, soportes, y técnicas, mezclas aditivas y sustractivas de colores, composición artística, etc.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.

<p>Social y cívicas (CSC)</p>	<p>Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.</p>
<p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)</p>	<p>A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.</p>
<p>Conciencia y expresiones culturales (CEC)</p>	<p>Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al alumnado la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.</p>

Fuente: elaboración propia: datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

Detallamos la vinculación con los contenidos, los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tablas 4.6 y 4.7) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (España, BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.6.

Bloque 1. Expresión plástica.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas,	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados

del color. Texturas. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico y pintura. Materiales y soportes. Concepto de volumen. Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de	tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP. 3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP. 5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su	para la realización de proyectos artísticos. 3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario. para la elaboración de las actividades. 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. 5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. 5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al
--	---	---

la Comunidad Autónoma Andaluza.	conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC	que pertenecen.
--	---	-----------------

Fuente: Elaboración propia con datos tomados de BOJA núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.7.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.	3.1. Elaborar imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Fuente: Elaboración propia con datos tomados de BOJA núm. 25, de 29 de enero de 2015

Los contenidos propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- La composición y la descomposición en la pintura.
- El análisis de obras artísticas.
- Proceso de creación de una obra artística.
- Medios de creación tradicionales dibujo y pintura y actuales aplicaciones interactivas.

Destrezas y habilidades:

- Descubrimiento de los elementos fundamentales de la composición.
- Interpretación de una obra artística.
- Observación y lectura de obras artísticas.
- Experimentación con diferentes materiales, técnicas y herramientas.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje de la composición.
- Curiosidad y deleite de la pintura como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disfrute con la contemplación de obras artísticas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los elementos transversales que abordaremos serán los que señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y que establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad

y el acuerdo a través del diálogo. (Junta de Andalucía, BOJA, núm. 144, de 28 de julio de 2016)

Los criterios de evaluación de la WebQuests están recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *El arte de descomponer*

El usuario podrá descubrir el concepto de composición artística a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de los elementos fundamentales en cualquier obra de arte, como peso visual, direcciones visuales, formas, luz, etc. A partir de esta WebQuest se realizarán tres actividades en el aula: dos de contenido teórico y una de aplicación plástica.

En primer lugar, el alumnado realizará un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre la composición, en general, y de alguna obra de arte siguiente:

- *Las Meninas*. Velázquez.
- *Los fusilamientos de la Moncloa*. Goya.
- *Guernica*. Picasso.

Así, el alumnado averiguará lo siguiente:

- Los elementos que configuran el lenguaje gráfico-plástico (punto, línea, plano, textura o color).
- Principales elementos compositivos (centro de interés, tensión, líneas visual, pesos visuales o división del espacio).
- Leyes compositivas fundamentales.
- Tipos de composición.
- Interpretaciones de obras universales como *Las Meninas* de Velázquez realizadas por diferentes autores.

- En la obra *Las Meninas*, del pintor Diego Velázquez, deberá contestar a las preguntas:
 - ¿Consideras que esta obra es estática o, por el contrario, posee movimiento?
 - ¿Crees que la composición de esta obra está equilibrada?
 - ¿Podrías hallar el centro de interés de esta obra?

En segundo lugar, el estudiantado realizará una obra plástica personal referente a una de las obras estudiadas.

Los pasos que debe seguir el alumnado para realizar el proyecto creativo son los siguientes:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *El arte de descomponer*

Para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el alumnado debe:

- Acceder a los enlaces que se le ofrecen en esta WebQuest al final de este apartado.
- Leer la información y seleccionar la más adecuada. Crear un documento de texto en el que exponer la información más relevante y provechosa

recogida para ser aplicada en las tareas propuestas e incluir imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría.

- Una vez completado el trabajo teórico, debe empezar el trabajo práctico dividido en tres partes. Cada uno de los discentes deberá escoger una de las obras anteriores y:
 - Analizarla atendiendo a lo visto en la teoría. Este trabajo se debe realizar partiendo de por lo menos seis imágenes en las que se indiquen conceptos como: el centro de interés de la obra, el tipo de composición y los pesos principales.
 - Realizar una interpretación de la obra seleccionada en la actividad anterior cambiando entre otros: el centro de interés, el tamaño de los elementos presentes en la obra, el punto de vista, etc. Para ello, ellos y ellas emplearán la aplicación que nos ofrece la web *Artecompo*.
 - Reproducir una obra del patrimonio artístico andaluz de Picasso o Velázquez por medios tradicionales de dibujo y pintura.

Para poder analizar con más seguridad las actividades, el alumnado debe consultar las siguientes direcciones web:

<http://www.artecompo.com> Muestran obras analizadas.

<https://www.almendron.com/index.php> Debido a que nuestro interés se centra en el apartado dedicado a la pintura, en esta aplicación se desarrolla el apartado las claves de la Pintura, que muy útil para realizar las actividades propuestas.

<https://www.wikiart.org/es> Enciclopedia virtual con información sobre los artistas y obras de arte estudiadas (Figura 4.6).

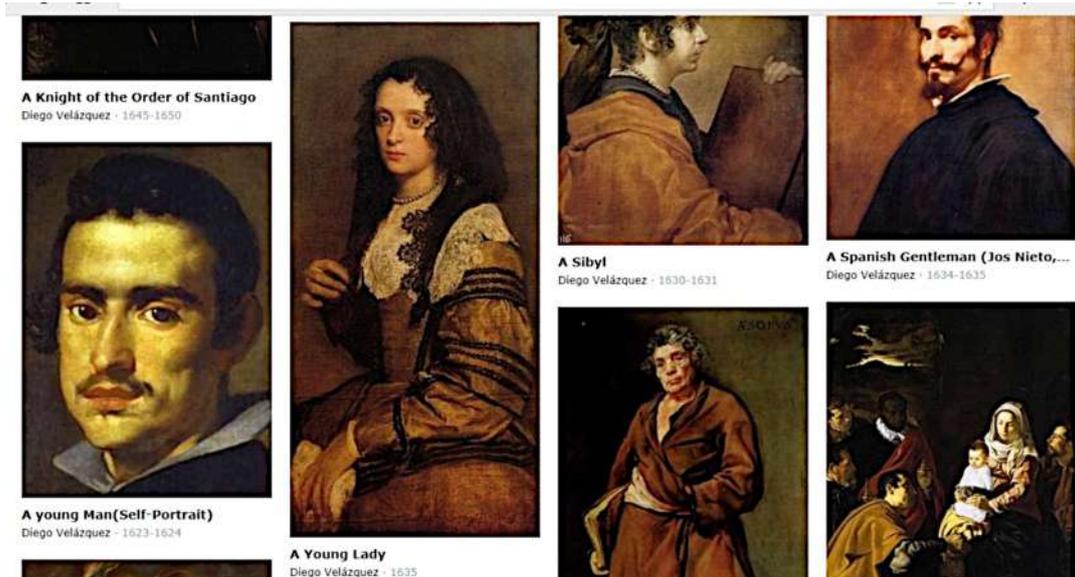


Figura 4.6. Enciclopedia virtual *Wikiart* en su apartado dedicado a Velázquez.

Evaluación de la WebQuest *El arte de descomponer*

El trabajo teórico y práctico será evaluado aplicando los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la composición.
- La búsqueda y recogida de información.
- El reflejo en la obra interpretada del proceso de creación de toda obra de arte.
- La originalidad y la imaginación de la obra interpretada por medios digitales así como el análisis de ella y la reproducción de la obra por medios tradicionales de dibujo y pintura.
- La presentación y exposición de la obra en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 50% para la fase de investigación sobre los conceptos de la composición y el análisis de la obra seleccionada.
- 40% para la interpretación de la obra de arte elegida por cada estudiante así como para la copia de la obra del patrimonio artístico andaluz.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Una vez realizados los trabajos prácticos, el alumnado deberá presentar un pequeño *dossier*, de no más de dos folios, en el que aparezcan las imágenes iniciales, las técnicas que ha utilizado para manipularlas y la documentación que le ha sido útil para el desarrollo de la actividad.

1. La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la composición.
2. La búsqueda y recogida de información, se entregará con la obra final.
3. Que se refleje en la obra el proceso de creación.
4. La originalidad y la imaginación de las obras creadas así como el análisis de algunos cuadros.
5. La presentación y exposición de la obra en clase.

Conclusión de la WebQuest *El arte de descomponer*

Una vez desarrollada esta WebQuest, se llevará a cabo en el alumnado una reflexión sobre la utilidad del trabajo realizado, sobre lo aprendido y lo que esto le haya aportado. También, éste estará más informado y podrá analizar la estructura compositiva de ciertas las obras de arte y, así, entenderá mejor su contenido formal y su mensaje conceptual. Además, conocerá las obras de artistas clave del arte español y universal. De igual modo, tendrá conocimientos fiables de las técnicas y materiales de dibujo y pintura tradicionales. Asimismo, podrá proyectar sus propias obras plásticas prestando mayor atención a su estructura compositiva y alcanzará con facilidad la viabilidad de los planteamientos y la resolución de los problemas que puedan presentarle dichas obras, atendiendo a la citada particularidad.

4.1.3. WebQuest *Imágenes para soñar*

Introducción de la WebQuest *Imágenes para soñar*

Esta WebQuest está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2013/08/webquest-imagenes-para-sonar.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest el alumnado aprenderá los conceptos fundamentales del Diseño Gráfico aplicado a la ilustración en el campo literario y, concretamente, a una serie de ilustraciones sobre obras literarias. Comprenderá que hacer una buena ilustración conlleva un trabajo bien planteado y perfectamente desarrollado a partir de un proyecto previo, que dependerá de la intención de su creador y de cómo éste utilice los diferentes recursos artísticos específicos del Diseño Gráfico. Por tanto, a través de esta propuesta docente, aprenderá conceptos sobre este campo artístico aplicado a la ilustración que quizás no conozca y que no advertiría por sí mismo (Figura 4.7).

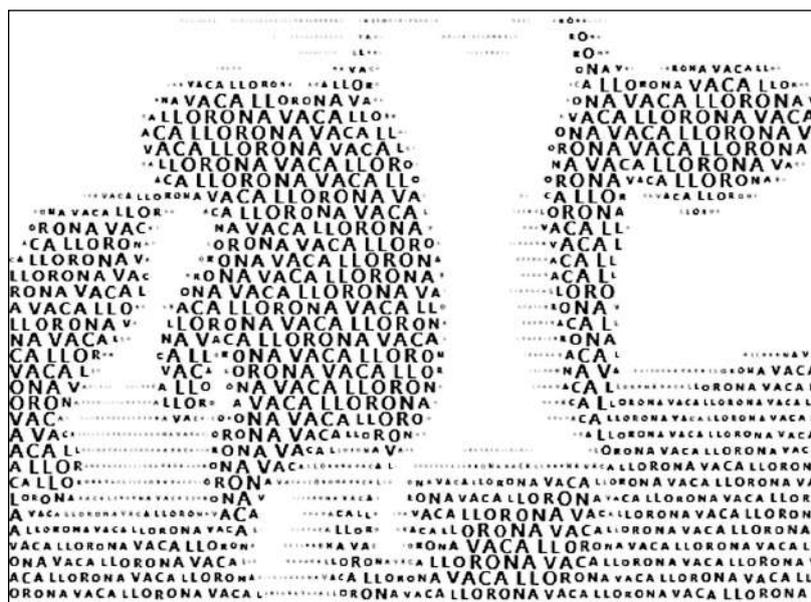


Figura 4.7. Imagen creada para el poema *La vaca llorona*. Fuente: elaboración propia.

- Para el profesorado.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA como introducción a la ilustración gráfica por medio de obras literarias. Se ha planificado para que tenga una duración de cuatro sesiones en 4º de ESO.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y que establece la ordenación y el currículo correspondiente a la ESO esta en esta comunidad de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos** y conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, queda expuesto que la ESO contribuirá a desarrollar en el estudiantado las capacidades que le permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan en esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, 3 de enero de 2015, p. 177)

Sobre los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, la Orden de 14 de julio de 2016, señala que la enseñanza en la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan en esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

Sobre los **objetivos** del curso en la asignatura de EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la ilustración gráfica aplicada a obras literarias.
- Descubrir la vida y obra de diferentes autores del campo literario.
- Fomentar el hábito lector por medio de las obras de la autora.
- Utilizar Internet como fuente de información.

- Realizar trabajos creativos e imaginativos.
- Estimar las producciones de diferentes artistas del campo de la literatura y del diseño; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, y atendiendo a las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, con el desarrollo de este proyecto los discentes podrán adquirir las siguientes (Tabla 4.8).

Tabla 4.8.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest <i>Imágenes para soñar</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos

Aprender a aprender (CAA)	concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por generar actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)	A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiante la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia con tados obtenidos del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

A su vez, detallamos la vinculación de estas competencias con los contenidos, criterios de evaluación, competencias clave y estándares de aprendizaje evaluables (Tablas 4.9. y 4.10) y extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (España, BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.9.

Bloque 1: Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales,	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más

<p>Técnicas de expresión gráficas:</p> <p>dibujo artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico:</p> <p>Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
--	--	---

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del BOJA, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.10.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Imágenes del entorno del diseño. Lenguajes visuales del diseño.</p> <p>Fundamentos del diseño.</p> <p>Ámbitos de aplicación.</p> <p>Tipografía.</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño.</p> <p>Tipos de programas: retoque fotográfico.</p> <p>Procesos creativos en el diseño.</p> <p>El lenguaje del diseño.</p> <p>Conocimiento de</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. CSC, SIEP, CEC.</p> <p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño. CD, CEC.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p> <p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a</p>

los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.	originales. CAA, SIEP, CEC.	cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
--	-----------------------------	---

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del BOJA, num. 25, de 29 de enero de 2015.

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- El diseño gráfico. La ilustración.
- La literatura y la ilustración.
- El análisis de ilustraciones.
- Proceso de creación de una obra gráfica.

Destrezas y habilidades:

- Descubrimiento de los elementos fundamentales de la ilustración gráfica.
- Creación de una ilustración a partir de fragmentos de la obra de un autor elegido.
- Observación y lectura de fragmentos de obras literarias.
- Selección de obras literarias.
- Experimentación con diferentes materiales, técnicas y soportes de diseño gráfico.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del diseño gráfico.
- Curiosidad y deleite de la pintura como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disfrute con la contemplación de obras literarias y gráficas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación Los elementos transversales abordados serán los que señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y que establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:
 - f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.
 - h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.
 - g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016)

Los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest están recogidos en ella en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Imágenes para soñar*

El alumnado va a descubrir el concepto de Diseño Gráfico aplicado a obras literarias a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de los elementos fundamentales del diseño. A partir de esta WebQuest los discentes realizarán dos actividades en el aula de EPVA: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

A. En primer lugar, ellos van a realizar un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre:

- Autores del campo de la literatura y de la ilustración.
- Alguna ilustración de un poema o cuento del autor anterior elegido.

También el alumnado debe averiguar, entre otros datos, lo siguiente:

- Vida y obra del autor.
- Características generales de la obra de dicho autor.
- Obras que les gusten y les llamen la atención.

Y, por último, el estudiante debe:

- Describir cómo está realizada alguna ilustración de las seleccionadas personalmente: autor, materiales, técnicas, carácter, significado, etc.

B. En segundo lugar, el alumnado realizará una ilustración de uno de las obras literarias escogidas por cada estudiante personalmente.

Los pasos que éste ha de seguir en su proyecto creativo personal son los siguientes: :

1. Planteamiento del problema.

2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.



Figura 4.8. Imagen de la web *El poder de la palabra* en su apartado dedicado a la literatura.

Proceso de la WebQuest *Imágenes para soñar*

Para seguir el proceso de la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el estudiantado debe:

A. En primer lugar:

- Acceder a los enlaces que se le ofrecen en esta WebQuest al final del presente apartado.

- Leer la información, seleccionar la más adecuada y crear un documento de texto en el que exponer la información más relevante y provechosa para las tareas propuestas. El alumnado debe incluir en él imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico empezará el trabajo práctico, dividido en dos partes.

Cada uno de los estudiantes deberá escoger dos ilustraciones y:

- Analizarlas atendiendo a lo visto en la teoría. En este trabajo debe indicar conceptos como:
 - Título.
 - Temática
 - Año de realización.
 - Técnicas y soporte.
 - Comentario concluyente sobre los aspectos expresivos y comunicativos de la ilustración.

B. En segundo lugar, el alumnado realizará una ilustración sobre las obras literarias seleccionadas. Para ello, podrá utilizar los materiales y técnicas descritas y deberá seguir el proceso de creación descrito anteriormente. El formato será no superior al A4.

Para que el alumnado pueda realizar con más seguridad las actividades deberán consultar las siguientes direcciones y utilizar las aplicaciones en línea:

<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/> El Centro Virtual Cervantes recoge el trabajo titulado *Cien años de ilustración española: ¿Qué pintan los cuentos?* (Figura 4.9) en donde presentar una visión global de la ilustración infantil española en los últimos 100 años. En ella podemos ver personajes, técnicas, tendencias, etc.

<http://www.epdlp.com/literatura.php> Cultura, arte, arquitectura, cinematografía y música.

<http://www.typoeffects.com/> La tipografía como medio de creación junto con la imagen.

<http://www.sumopaint.com/app/> Aplicación en línea para el tratamiento de imágenes.



Figura 4.9. Imagen de la web *Cien años de ilustración española*.

Evaluación de la WebQuest *Imágenes para soñar*

El trabajo teórico y práctico será evaluado siguiendo los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la ilustración gráfica.

- La búsqueda y recogida de información, que se entregará junto con la obra final.
- Que se refleje en la ilustración el proceso de creación de toda obra del campo del diseño gráfico.
- La originalidad y la imaginación de la ilustración creada así como el análisis de algunas ilustraciones.
- La presentación y exposición de la obra en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre la vida y obra de Gloria Fuertes, los conceptos de la ilustración y el análisis de la ilustración seleccionada.
- 60 % para la creación de la ilustración teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Imágenes para soñar*

Una vez desarrollada nuestra WebQuest por el alumnado haremos una reflexión en el grupo docente sobre la utilidad del trabajo realizado, sus ventajas e inconvenientes, atendiendo a lo aprendido y lo aportado a cada estudiante. Tras ello, éste conocerá la vida y obra de algunos creadores de la literatura universal y podrá valorar obras de ilustración. También, esto podrá haber contribuido a mejorar en él el hábito de leer y de ilustrar con sus imágenes relatos de otros autores o suyos propios, lo que le podrá iniciar como autor en el mundo de la ilustración artística.

4.1.4. WebQuest *Un retrato muy cubista*

Introducción de la WebQuest *Un retrato muy cubista*

Esta WebQuest está disponible en el siguiente link <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2013/08/webquest-un-retrato-muy-cubista.html>

- Para el alumnado.

En esta WebQuest los estudiantes van a descubrir la vida y obra de uno de los mayores creadores del arte como es Pablo Ruiz Picasso, que es considerado uno de los mayores artistas del siglo XX y que participó en el inicio de muchos movimientos artísticos que, posteriormente, se expandieron por el mundo, ejerciendo gran influencia sobre la obra de otros artistas (Figura 4.10.).



Figura 4.10. Picasso, P. (1954). *Jaqueline sentada*. Óleo sobre lienzo. Museo Picasso de Málaga.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA para iniciarse en el conocimiento del arte andaluz y el manejo de aplicaciones multimedia. Está planificada para que tenga una duración de siete sesiones. Recordemos que el horario semanal de la materia es de tres horas.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía establece la ordenación y el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos** y conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.

Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, 3 de enero de 2015, p. 177).

Atendiendo a los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, la Orden de 14 de julio de 2016, señala que la enseñanza en la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus

relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales del cubismo.
- Descubrir la vida y obra de Picasso.
- Utilizar Internet como fuente de información.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos utilizando las Tic.

- Estimar las producciones de diferentes artistas; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, de las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, los educandos podrán adquirir las expresadas seguidamente con el desarrollo de este proyecto (Tabla 4.11.).

Tabla 4.11.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias trabajadas en la WebQuest <i>Un retrato muy cubista</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para

	expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)	A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiante la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo.

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

A su vez, vamos a detallar la vinculación de estos contenidos con los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tabla 4.11. y 4.12.) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (España, BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491):

Tabla 4.12.

Bloque 1. Expresión plástica.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad.</p> <p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas.</p> <p>Técnicas de expresión gráficas: dibujo</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y</p>

<p>artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
---	--	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

Tabla 4.13.*Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia*

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- Picasso. Vida y obra.
- El Cubismo.
- Proceso de creación de una obra gráfica.
- Aplicaciones interactivas.

Destrezas y habilidades:

- Descubrimiento de la vida y obra de Picasso.
- Creación de un retrato cubista.
- Observación y análisis de diferentes obras de arte.
- Experimentación con programas de dibujo.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del arte.
- Curiosidad y deleite del arte como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disposición para explorar obras.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los elementos transversales abordados serán lo que señala la Orden de 14 de julio de 2016 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y que establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento. ((BOJA, 144, 28 de julio de 2016)

Los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest aparecen recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Un retrato muy cubista*

El estudiantado va a conocer mejor al artista Pablo Ruiz Picasso a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de los elementos fundamentales de su obra y la creación en general. A partir de esta WebQuest realizará dos actividades en el aula de EPVA, una de contenido teórico y otra de aplicación práctica, por dos medios diferentes: un digital y otro plástico.

En primer lugar, realizará un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre Pablo Ruiz Picasso y sus retratos cubistas. El alumnado debe averiguar y saber, entre otros datos, los siguientes en diferentes recursos indicados (Figura 4.11):

- Vida y obra de Pablo Ruiz Picasso.
- Características generales de su obra y del Cubismo.
- Obras que le gusten y le llamen la atención.
- Describir cómo están realizadas algunas obras:
 - Materiales
 - Dimensiones
 - Técnicas plásticas empleadas
 - Composición
 - Personaje que representa

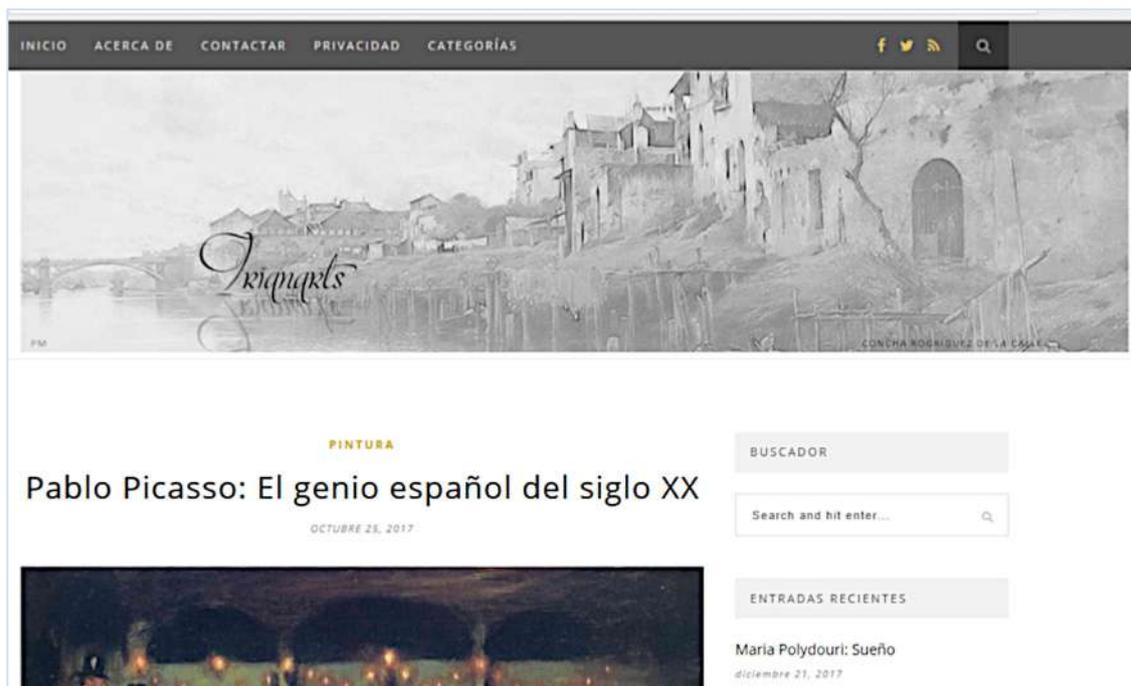


Figura 4.11. Página web Trianarts, que recopila la obra de Pablo Ruiz Picasso.

En segundo lugar, el alumando realizará por un lado, un retrato cubista, utilizando la aplicación <http://www.picassohead.com/create.html> y, por otro, un retrato cubista de copia hecho por medios tradicionales.

Para realizar el proyecto creativo, dicho estudiantado habrá de seguir los siguientes pasos:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Un retrato muy cubista*

A. En primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico, los discentes deben:

- Acceder a los enlaces que se les ofrece en esta WebQuest al final de este apartado.
- Leer la información y seleccionar la más adecuada. También deben crearán un documento de texto en el cual exponer la información más relevante obtenida en la búsqueda y que sea la más provechosa para realizar las tareas propuestas. Además, deben incluir imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico empezaran el trabajo práctico dividido en dos partes: la creación digital y la copia con medios tradicionales.

Seguidamente, cada uno de los y las estudiantes deberá escoger dos obras pictóricas de Picasso y analizarla atendiendo a lo visto en la teoría.

En este trabajo el alumando debe indicar conceptos como:

- Título de la obra y temática.
- Año de realización y ubicación.
- Técnicas y soporte.
- Aspectos más destacados de la obra.

B. En segundo lugar, el alumnado relizará una obra personal de carácter cubista.

Para que pueda realizar con más seguridad las actividades debe consultar las siguientes direcciones web:

<http://trianarts.com/> Web que contiene materias relacionadas con la pintura y los creadores del mundo del arte.

<http://www.picassohead.com/> Página que ofrece una aplicación para crear retrato cubista de forma amena y sencilla al alcance de los estudiantes de esas edades.

<https://historia-arte.com/movimientos/cubismo> Web con información sobre Picasso y el cubismo.

Evaluación de la WebQuest *Un retrato muy cubista*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos siguiendo los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos al cubismo.
- La búsqueda y recogida de información, que se entregará junto con la obra final.
- El reflejo en la obra final del proceso de su creación.
- La originalidad y la imaginación de la obra cubista por medios digitales, así como el análisis de algunas pinturas de Picasso.
- La calidad de la copia del retrato cubista por medios tradicionales.
- La presentación y exposición de las obras en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre la vida y obra de Picasso, los conceptos de cubismo y el análisis de las obras seleccionada.
- 60 % para la creación del retrato cubista tanto el digital como por medios tradicionales teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Un retrato muy cubista*

Como la importancia de la educación artística es, sin lugar a dudas, una de las bases esenciales del desarrollo intelectual y social del ser humano, el conocimiento de nuestro patrimonio cultural es algo fundamental y debemos hacer partícipes de ello a nuestro estudiantado y a toda la comunidad educativa. En este sentido, tras desarrollar esta WebQuest, habremos acercado a nuestro alumnado al conocimiento de su patrimonio más cercano, en este caso, la obra de Pablo Ruiz Picasso, pintor que está considerado uno de los grandes artistas españoles y universales del siglo XX. También le habremos mostrado la forma de comprender un movimiento artístico tan fundamental de la Historia del Arte como es el Cubismo, que permitió concebir el mundo desde varias perspectivas simultáneas. Además de haber iniciado al estudiantado en el conocimiento de diversas herramientas TIC, algo fundamental para él, puesto que esto enriquece sus habilidades informáticas y le favorece en la adquisición de conocimientos por medios virtuales.

4.1.5. WebQuest *Creando fosforescencias*

Introducción de la WebQuest *Creando fosforescencias*

Esta web está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplastica-tic.blogspot.com/2013/08/webquest-creando-con-una-caja-de.html>

- Para el alumnado.

En esta WebQuest ellos van a descubrir la vida y obra del pintor andaluz José Guerrero.



Figura 4.12. José Guerrero, *Intervalos negros*, 1971.

El título de la WebQuest hace referencia a la serie pictórica *Fosforescencias* (Figura 4.12). En principio, estas obras estaban basadas en la ordenación que presentan unos objetos de uso cotidiano: las cajas de cerillas de carterilla.

José Guerrero (1970) explicó así cómo surgió esta línea de trabajo en su obra:

Después de varios años, durante los cuales he sentido la libertad del expresionismo abstracto en América, busco ahora mayor construcción, mayor claridad y formas más concretas que antes. (...) Recientemente me han fascinado las líneas paralelas de las cerillas. Juntas forman modelos ordenados y rítmicos. Para mí constituyen infinitas variaciones sobre un mismo tema. Pero pronto las cabezas de las cerillas se independizaron para convertirse en arcos, alcazabas, penitentes, señales, solitarios, etc., tal y como podemos ver en ese extenso conjunto de su producción que cronológicamente se extiende desde 1970 hasta 1973 aproximadamente, y que está muy bien representado en la colección del Centro José Guerrero (Centro José Guerrero, s. p.).

Por tanto, con esta WebQuest los discentes conocerán la biografía y producción de José Guerrero y aplicaran las técnicas pictóricas a la creación de una obra plástica teniendo como referente una caja de cerillas. Entenderán que la elaboración de una obra artística requiere de un profundo trabajo de su autor, en base a la técnica que desarrolle y a los recursos plásticos que utilice. Por tanto, a través de ella aprenderán conceptos como composición, expresionismo abstracto o contraste de color y tendrán que hacer uso de Internet para responder a una serie de cuestiones sobre de José Guerrero. Además, realizarán un ejercicio práctico para despertar su imaginación e ingenio.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual como introducción al mundo del Arte, sus artistas y las técnicas pictóricas por medio de obras plásticas de artistas de reconocido prestigio internacional. Está planificada para que se realice en cinco sesiones.

Sobre a la normativa de referencia tenida en cuenta en el diseño de este proyecto hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, y por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, el artículo 3 dedicado a los **objetivos** y conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo [...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 177).

También sobre los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, Orden de 14 de julio de 2016, señalan que la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las

propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

En cuanto a los objetivos de nuestro curso en la asignatura de EPVA, enunciamos los siguientes:

- Trabajar los elementos del lenguaje plástico y visual.
- Conocer los conceptos fundamentales del proceso de creación de una obra.
- Sensibilidad por la riqueza cultural del mundo del Arte.
- Experimentar con las principales técnicas, materiales y soportes de dibujo y pintura.
- Descubrir la vida y obra de José Guerrero.
- Utilizar Internet como fuente de información.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.

- Estimar las producciones de diferentes artistas del campo de la creación pictórica; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto al tratamiento de los elementos transversales, como señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y que establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, éstos serán los expresados seguidamente (Tabla 4.14).

Tabla 4.14.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias trabajadas en la WebQuest <i>Creando Fosforescencias</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.

<p>Aprender a aprender (CAA)</p>	<p>Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.</p>
<p>Social y cívicas (CSC)</p>	<p>Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.</p>
<p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)</p>	<p>A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.</p>
<p>Conciencia y expresiones culturales (CEC)</p>	<p>Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiante la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia.</p>

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

A su vez, indicamos la vinculación entre estos contenidos, los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tabla 4.15.) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.15.

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad.</p> <p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales,</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más</p>

<p>Técnicas de expresión gráficas: dibujo artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
--	--	---

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- El Arte. La pintura.
- Vida y obra de José Guerrero.
- El análisis de obras pictóricas.
- Proceso de creación de una obra plástica.

Destrezas y habilidades:

- Indagar sobre la vida y obra de José Guerrero.
- Buscar estrategias creativas utilizando correctamente las técnicas, materiales y soportes de dibujo y pintura.
- Utilizar las fases de creación de una obra pictórica.
- Observación y lectura de obras plásticas.
- Experimentación con diferentes materiales, técnicas y soportes del mundo de la pintura.

Actitudes:

- Admirar el patrimonio cultural universal y andaluz.
- Curiosidad y deleite de la pintura como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disfrute con la contemplación de obras pictóricas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los contenidos comunes abordados serán los elementos transversales como señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo. (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016)

Respecto a los **criterios de evaluación** de nuestra propia WebQuest, son los que aparecen recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Creando fosforescencias*

Los educandos descubrirán al artista José Guerrero a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de los elementos fundamentales de su obra. A partir de esta WebQuest ellos realizarán dos actividades, una de contenido teórico y otra de aplicación práctica, en el aula de EPVA.

En primer lugar, realizarán un trabajo de investigación de carácter teórico que consistirá en buscar en Internet información sobre José Guerrero y su serie pictórica, titulada *Fosforescencias*.

Los discentes deben averiguar, entre otros datos, los siguientes:

- Vida y obra de José Guerrero.
- Características generales de su obra.
- Obras que les gusten y les llamen la atención de esta artista.
- Descripción de cómo están realizadas algunas obras del artista: materiales, dimensiones, técnicas, composición, significado, etc.

En segundo lugar, ellos realizarán una obra personal, teniendo como referente una caja de cerillas.

A continuación, recordamos los pasos para realizar el citado proyecto creativo:

- Planteamiento del problema.
- Documentación.
- Bocetos.
- Proyecto gráfico final.
- Presentación y exposición.
- Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Creando fosforescencias*

A.En primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el alumando debe:

- Acceder a los enlaces que se le ofrece esta WebQuest al final del presente apartado.
- Leer la información y seleccionar la más adecuada. Además, crear un documento de texto en el que recoger la información más relevante obtenida de las consultas hechas y más provechosa para hacer las tareas propuestas. También, deben incluir en este documento imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico empezará el trabajo práctico, que estará dividido en dos partes.

B. En segundo lugar, cada uno de los y las estudiantes escogerá dos ilustraciones y:

1. Deberá analizarlas atendiendo a lo visto en la teoría. En este trabajo deberá indicar conceptos como:

- Título de la obra y temática.
- Año de realización y ubicación.
- Técnicas y soporte.

2. Realizará una obra propia partiendo de una caja de cerillas. Para ello puede utilizar todo tipo de materiales y técnicas estudiadas. El formato será no superior al A4. Deberá seguir el proceso de creación descrito anteriormente.

Para que pueda realizar con más seguridad las actividades tiene que consultar las siguientes direcciones:

<http://www.centroguerrero.org/> Web oficial del Centro José Guerrero de Granada con toda la información sobre su vida, obra, publicaciones, exposiciones, etc.

<http://www.almendron.com/artehistoria/arte/pintura/las-claves-de-la-pintura/> Web sobre las claves de la pintura.

<https://pixlr.com/editor/> Podéis utilizar la aplicación gratuita de tratamiento de imágenes Pixlr.

<http://trianarts.com/jose-guerrero-expresionismo-abstracto-y-escuela-de-nueva-york/#sthash.4SRNeTlr.dpbs> Web con información del artista.

Evaluación de la WebQuest *Creando fosforescencias*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos atendiendo los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de la vida y obra de José Guerrero.
- La búsqueda y recogida de información entregar junto con el final.
- El reflejo en la obra personal de las fases su creación
- La calidad y originalidad de la obra creada así como el análisis de algunas obras del artista.
- La presentación y exposición de los trabajos en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 20% para la fase de investigación sobre la vida y obra de José Guerrero y el análisis de alguna de sus obras seleccionadas.
- 70 % para la creación de la obra partiendo de la caja de cerillas teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión WebQuest *Creando fosforescencias*

Una vez trabajada esta WebQuest íntegramente, el grupo docente llevará a cabo una reflexión sobre la utilidad del ejercicio realizado, sobre sus ventajas e inconvenientes, sobre lo aprendido y lo que le ha aportado individualmente a cada estudiante. Tras realizar esta actividad el estudiantado conocerá la vida y obra de uno de los creadores plásticos más interesantes de la pintura universal como es el granadino José Guerrero y estará informado de la importancia de su obra. También, podrá valorar obras pictóricas del expresionismo abstracto, así como entenderlas mejor y despertar el gusto por este tipo de arte, además conocerá mejor la cultura de su ciudad. Así mismo, sabrá el modo de abordar el planteamiento de una obra abstracta, su lenguaje plástico y su realización pictórica.

4.1.6. WebQuest *Aprendiendo Anatomía*

Introducción de la WebQuest *Aprendiendo Anatomía*

Esta web está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/11/webquest-aprendiendo-anatomia.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest se inicia al alumnado en el descubrimiento de la anatomía artística a través de la aplicación *Artanatomía* (Figura 4.13). Un área que pretende estudiar y analizar las estructuras del cuerpo que son responsables del aspecto y la forma de la figura humana. Su conocimiento ha permitido a los artistas representar y modificar figuras humanas atendiendo a la expresividad de las formas del cuerpo. El tema es el preferido de muchos autores plásticos. La publicidad, el cómic, la ilustración, etc. emplean la Anatomía en sus creaciones y su aplicación sobrepasa el mundo artístico.

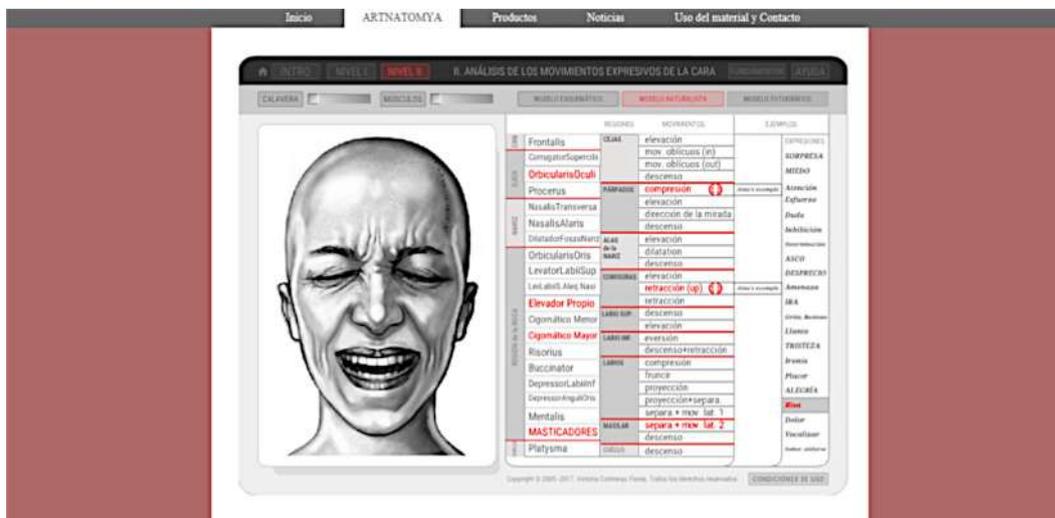


Figura 4.13. Diferentes herramientas que ofrece la aplicación *Artanatomía*.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA para iniciarse en el conocimiento de la anatomía artística, del mundo del arte y del manejo de aplicaciones multimedia. Está planificada para que tenga una duración de cinco sesiones aproximadamente. Recordemos que en ese curso el horario semanal de la materia es de tres horas.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.

Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, 3 de enero de 2015, p. 177)

A su vez, en cuanto a los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, la Orden de 14 de julio de 2016, la enseñanza de las Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía contribuirá a desarrollar en el estudiantado las capacidades que le permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus

relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016, pp. 276-277).

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la anatomía artística.

- Descubrir la figura humana como tema creativo.
- Utilizar las TIC como fuente de información y de trabajo.
- Iniciarse en los métodos de dibujo artístico.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.
- Estimar las producciones de diferentes artistas; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, de las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, los educandos podrán adquirir las expresadas seguidamente con este proyecto (Tabla 4.16).

Tabla 4.16.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias abordadas en la WebQuest <i>Aprendiendo Anatomía</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, materiales artísticos, mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.

Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa espíritu emprendedor (SIEP)	A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al alumno la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además,

desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

A su vez, detallamos la vinculación de estos contenidos con los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tabla 4.17) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491)

Tabla 4.17.

Bloque 1: Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos,

<p>visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad.</p> <p>Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.</p> <p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Concepto de volumen.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza,</p>	<p>subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten</p>	<p>empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso</p>
---	---	---

<p>conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.</p> <p>Imágenes de diferentes períodos artísticos.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. CCL, CSC, CEC.</p>	<p>de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>
---	---	--

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- Anatomía humana. El rostro y el cuerpo.
- Representaciones artísticas según las distintas épocas.

- El dibujo artístico aplicado.
- Recursos empleados para aprender anatomía.
- Proceso de creación de una obra.
- Aplicaciones interactivas.

Destrezas y habilidades:

- Descubrimiento de la anatomía artística.
- Creación de dibujos anatómicos.
- Estudio de diferentes elementos anatómicos de la figura humana.
- Observación y análisis de diferentes obras.
- Experimentación con herramientas de dibujo.
- Elaboración de obras basadas en la anatomía artística.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del dibujo.
- Curiosidad y deleite del arte como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disposición para explorar obras.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Respecto a los contenidos comunes, los elementos transversales como señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado serán los siguientes:

- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo. (JBOJA, 144, de 28 de julio de 2016)

Los **criterios de evaluación** de nuestra WebQuest están recogidos en la propia aplicación en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Aprendiendo Anatomía*

Con esta tarea el estudiantado abordará el mundo de la Anatomía artística a través de una serie de actividades encaminadas al estudio, descubrimiento y creación de esta forma de conocimiento y expresión. Con ello conocerá como la Anatomía permite crear obras que de otro modo no podrían generarse con la misma calidad. A partir de esta WebQuest realizará dos actividades en el aula de dibujo: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

A. En primer lugar, los educandos realizarán un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre:

- La anatomía artística y la representación del cuerpo en el arte.
- Autores y obras que reflejen la anatomía humana.

Ellos deben averiguar, entre otros datos, los siguientes:

- Vida y obra del artista.
- Características generales de su obra.
- Obras que les gusten y les llamen la atención al respecto.

- Cómo están realizadas algunas obras: materiales, dimensiones, técnicas, composición, canon, etc.

B. En segundo lugar, ellos realizan una serie de dibujos, al menos uno, sobre los tres temas primeros siguientes. El último será obligatorio (obra creativa):

- La figura humana.
- Estudio de la estructura y construcción del cuerpo humano.
- Partes del rostro y del cuerpo (orejas, ojos, nariz, manos, pies, etc.).
- Retrato y obra creativa anatómica (obligatorio).

Los pasos a seguir por el alumnado para realizar su proyecto creativo serán los siguientes:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Aprendiendo anatomía*

Los educandos deben tener presente la planificación temporal de WebQuest (cinco sesiones). Una vez aclarado esto, en primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico han de:

- Acceder a los enlaces que se les ofrecen en esta WebQuest al final del presente apartado (Figura 4.14).
- Leer la información y seleccionar la más adecuada, además de crear un documento de texto en el que deben resumir la información obtenida más relevante y provechosa para las tareas propuestas. También deben incluir en este documento imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría.

- Una vez completado el trabajo teórico los estudiantes empezaran el trabajo práctico. Cada uno de ellos deberá escoger una de las obras anteriores y:
 1. Realizará una interpretación de una obra artística que trate la Anatomía como tema principal los materiales y técnicas libres estudiadas.

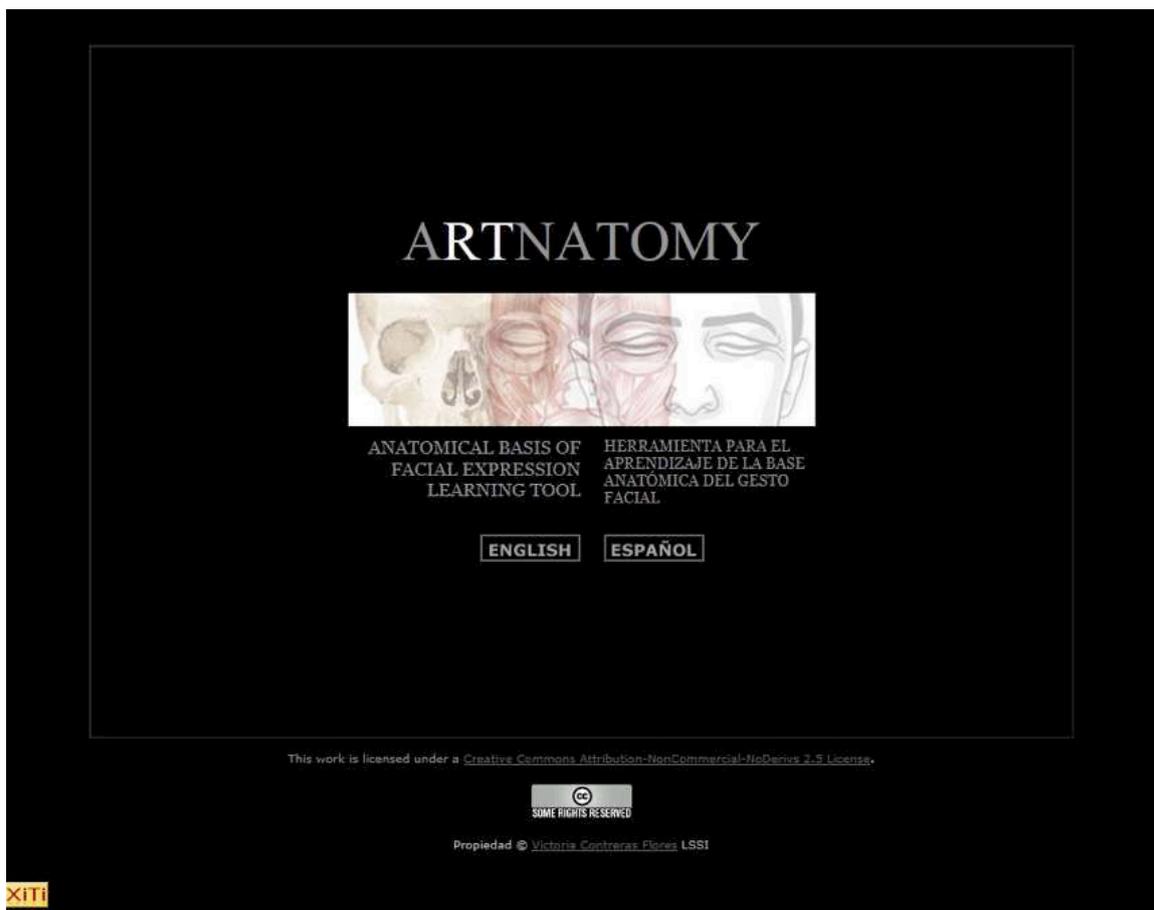


Figura 4.14. Página de inicio de la aplicación *Artanatomia*.

Para que el alumnado realice las actividades, debe consultar las siguientes direcciones web:

<http://www.artcyclopedia.com/> Web de Historia del Arte con toda la información sobre la vida de artistas, obras, etc.

<http://www.sumopaint.com/app/> Aplicación en línea para el tratamiento de imágenes.

<http://www.artnatomia.net/es/artnatomy2014.html> Para el estudio de la anatomía del rostro.

<http://www.juanfranciscocasas.com/> Web del artista Juan Francisco Casas.

http://nea.educastur.princast.es/repositorio/VIDEOS/2_1_nea_colab08_ESO_03%20Artes%20plasticas%20A.swf Aplicación que muestra las diferentes técnicas gráfico-plásticas.

Evaluación de la WebQuest *Aprendiendo Anatomía*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos considerando los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la anatomía artística.
- La búsqueda y recogida de información, que se entregará junto con la obra final.
- El reflejo en la obra final del proceso de creación de toda la obra.
- La originalidad y la imaginación de las obras creadas así como el análisis de algunos dibujos.
- La presentación y exposición de la obra en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre los conceptos de anatomía artística y el análisis de las obras seleccionadas.
- 60 % para la creación del retrato teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Aprendiendo Anatomía*

Una vez desarrollada esta WebQuest, habremos trabajado con el alumnado sobre un tema tan fundamental como es la Anatomía en el creación artística, enriqueciendo su formación y habiéndole dado a conocer herramientas digitales que le permitirán ampliar su creatividad en este sentido y su gusto por el mundo de la producción plástica. Así, habremos favorecido en él el gusto por el conocimiento de la expresión y el lenguaje corporal de las personas. También, habremos favorecido en él la adquisición de destrezas TIC y el conocimiento artístico, que es, sin lugar a dudas, una de las bases esenciales de su desarrollo personal y social. Las competencias adquiridas al desarrollar los contenidos de esta propuesta metodológica afianzarán su desarrollo en el campo de la asignatura abordada.

4.1.7. WebQuest *Asómate al arte andaluz*

Introducción

Esta Webquest está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2018/02/webquest-asomate-al-arte-andaluz.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest los discentes descubrirán las visitas 360º que ofrecen algunas aplicaciones web, en este caso, el portal *España es cultura* (Figura 4.15).



Figura 4.15. Captura de pantalla de la web *España es cultura* en el apartado Elementos 3D.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para estudiantes de 4º de ESO en la materia de EPVA para iniciarse en el campo del conocimiento del Patrimonio andaluz. Tendrá una duración de siete sesiones. Recordemos que la materia se imparte tres horas a la semana.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se

establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se plantean desarrollar en esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para

aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 177).

A su vez, los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, la Orden de 14 de julio de 2016, señala que la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se plantean desarrollar en esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las

propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia. (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016, pp. 276-277)

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los materiales y las técnicas de expresión de dibujo.
- Experimentar con los materiales de dibujo.
- Descubrir la línea como medio expresivo.
- Buscar estrategias creativas para crear composiciones artísticas.
- Incrementar sus recursos en el campo artístico.
- Educando la sensibilidad artística.
- Asumir el dibujo y sus técnicas como medio de expresión y creación.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como

para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, de las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, los educandos podrá lograr adquirir con este proyecto las expresadas seguidamente (Tabla 4.18).

Tabla 4.18.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencia abordadas en nuestro WebQuest <i>Asómate al arte andaluz</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, materiales artísticos, mezclas aditivas y sustractivas de colores, etc.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el

Aprender a aprender (CAA)	a alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por Genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa espíritu emprendedor (SIEP)	de A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	y Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiantes la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

A su vez, detallamos la vinculación entre estos contenidos, los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tablas 4.19 y 4.20) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.19.

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Texturas.	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC 2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. 2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. 3.1. Conoce y elige los materiales más

<p>Técnicas de expresión gráficoplásticas: dibujo artístico y pintura.</p> <p>Materiales y soportes.</p> <p>Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final.</p> <p>Aplicación en las creaciones personales.</p> <p>Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p> <p>Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.</p>	<p>diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP.</p> <p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
--	---	---

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.20.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos del *BOJA*, núm. 25 de 29 de enero de 2015.

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- Las visitas virtuales en 360°.
- El dibujo artístico.
- Instrumentos y soportes utilizados en el dibujo.
- El lápiz en el boceto y en la obra definitiva.
- El pincel en el dibujo.
- Técnicas de mancha y línea.
- El proceso de dibujo.
- El sombreado.

Destrezas y habilidades:

- Utilizar internet como medio de inspiración y descubrimiento.

- Descubrimiento de diferentes técnicas para crear dibujos.
- Elaboración de dibujos con técnicas propias de dibujo.
- Planificación de obras artísticas mediante los instrumentos y técnicas de dibujo.
- Practicar las técnicas de dibujo.
- Recopilación de obras del patrimonio artístico andaluz.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del dibujo.
- Curiosidad y deleite del diseño como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Disposición para explorar obras gráficas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los contenidos comunes abordados serán los referentes a los elementos transversales, como señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su

aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo. (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016)

Atendiendo a los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest, éstos aparecen recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Asómate al arte andaluz*

Con esta tarea el estudiantado podrán descubrir algunas de las obras más emblemáticas de nuestro patrimonio cultural mediante el portal web *España es cultura* y de las visitas a 360° que la herramienta le ofrece. A partir de esta WebQuest los discentes realizarán dos actividades en el aula de EPVA: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

En primer lugar, el alumnado realizará un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre alguna de las obras que recoge la web *España es cultura*.

Ellos debe averiguar, entre otros datos, los siguientes:

- Historia.
- Características generales.
- Ubicación.
- Autor.
- Modo de realización de las obras, etc.

En segundo lugar, realizará un dibujo artístico de una de las obras estudiadas anteriormente de su elección.

Los pasos para que dicho alumando pueda realizar su proyecto creativo son los siguientes:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Asómate al arte andaluz*

A. En primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el estudiantado deberá:

3. Acceder a los enlaces que le ofrece esta la WebQuest al final del presente apartado.
4. Leer la información, seleccionar la más adecuada y crear un documento de texto en el que recoger la información más relevante y provechosa para las tareas propuestas, además de incluir en él imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico, los educandos empezarán el trabajo práctico, que estará dividido en dos partes.

B. Cada uno de ellos deberá escoger dos obras y:

1. Analizarlas atendiendo a lo visto en la teoría. En este trabajo deben indicar conceptos como:
 - Título
 - Temática

- Año de realización
 - Dimensiones
 - Ubicación de la obra
 - Técnica
 - Comentario aspectos expresivos y estéticos de las obras
2. Realizar un dibujo artístico de cada una de las obras seleccionadas por ellos. Para esto pueden utilizar todo tipo de materiales y técnicas de dibujo. El formato será no superior al A4. Deberán seguir el proceso de creación descrito anteriormente.

Para que puedan realizar con más orientación las actividades, los estudiantes deben consultar las siguientes direcciones:

http://www.españaescultura.es/es/elementos_3D/index.html Web sobre obras de arte y visitas a 360°.

http://nea.educastur.princast.es/repositorio/VIDEOS/2_1_nea_colab08_ESO_03%20Artes%20plasticas%20A.swf. Técnicas de expresión.

<http://www.iaph.es/localizador-cartografico-patrimonio-cultural-andalucia/> Localizador cartográfico del patrimonio cultural andaluz.

<https://historia-arte.com/tecnicas> Enciclopedia online de Bellas Artes.

<http://www.juanfranciscocasas.com/> Web del artista Juan Francisco Casas.

Evaluación de la WebQuest *Asómate al arte andaluz*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos siguiendo los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos de análisis de obras.
- La búsqueda y recogida de información, que se entregará al final.
- El diseño el proceso de creación detallado en esta WebQuest.
- La originalidad y la creatividad de las obras creadas.
- La presentación y exposición de las dos obras en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 20% para la fase de investigación sobre los monumentos y el análisis de las dos obras elegidas.
- 70% para la creación de los dibujos teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Asómate al arte andaluz*

Desde nuestra perspectiva, el espacio donde se generan los procesos de enseñanza-aprendizaje desborda el marco del aula y debe abrirse al exterior para conseguir uno de los objetivos fundamentales de la educación, su función socializadora, que tiene una importante base en la educación artística. Por ello, hemos creído conveniente mostrar al alumnado la riqueza cultural incalculable que posee Andalucía, mediante el estudio y conocimiento de obras y artistas referentes del campo de las artes plásticas andaluzas. Con esta WebQuest, el estudiantado mejorará sus conocimientos sobre el Patrimonio andaluz y desarrollará habilidades artísticas basadas en el uso de las herramientas TIC.

4.1.8. WebQuest *La fotografía digital*

Introducción de la WebQuest *La fotografía digital*

Esta web está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/12/webquest-la-fotografia-digital.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest los estudiantes podrán conocer mejor la fotografía digital a través del artista Chema Madoz (Figura 4.16), un fotógrafo que muestra objetos cotidianos en los que altera su uso original y su significado de forma surrealista. Madoz utiliza la fotografía analógica en blanco y negro, pero sus trabajos vistos en Internet nos sirven para desarrollar esta WebQuest.



Figura 4.16. Web del autor *Chema Madoz* en el apartado de fotografías.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido diseñada para el alumnado de 4º de ESO en la materia de EPVA para iniciarse en el campo de la fotografía digital. Tendrá una

duración de cinco sesiones. Recordemos que la materia se imparte tres horas a la semana.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 177).

A su vez, en cuanto a los **objetivos relacionados con el currículo de la materia**, la Orden de 14 de julio de 2016 señala que la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirá a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016, pp. 276-277).

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

1. Conocer los conceptos fundamentales de la fotografía digital.
2. Descubrir la vida y obra de Chema Madoz.
3. Utilizar Internet como fuente de información y de inspiración.
4. Realizar trabajos creativos e imaginativos.

5. Valorar la fotografía como medio de expresión y de creación.

Respecto a las **competencias clave**, según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, de las competencias clave del currículo que mencionan estas normas, con el desarrollo de este proyecto por los discentes se podrá conseguir que ellos adquieran las siguientes (Tabla 4.21).

Tabla 4.21.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencia abordadas en nuestro WebQuest <i>La fotografía digital</i>	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, la fijación de la imagen fotográfica, materiales, descomposición de la luz, etc.
Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.

Aprender a aprender (CAA)	<p>a Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.</p>
Social y cívicas (CSC)	<p>Por Genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.</p>
Sentido de iniciativa espíritu emprendedor (SIEP)	<p>de y A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.</p>
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	<p>y Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiante la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.</p>

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

También, reseñamos la vinculación entre los contenidos, los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tablas 4.22- 4.23) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.22.

Bloque 1. Expresión plástica

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.</p> <p>Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.</p> <p>Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.</p> <p>Creatividad y subjetividad.</p> <p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>Texturas.</p> <p>Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico y pintura.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. CSC, SIEP, CEC</p> <p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. CD, SIEP.</p> <p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con</p>

<p>Materiales y soportes. Elaboración de un proyecto artístico: Fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.</p>	<p>elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización. CAA, CSC, SIEP. 4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>
--	--	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.23.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias básicas	Estándares de aprendizaje evaluables
Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores

<p>La fotografía: inicios y evolución.</p> <p>Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.</p> <p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la creación de imágenes plásticas.</p>	<p>audiovisuales y sus finalidades. CAA, CSC, CEC.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. CD, SIEP.</p>	<p>expresivos.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
--	---	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- La fotografía digital: historia, géneros, principios físicos, químicos y digitales.
- La cámara digital. Funcionamiento y partes.
- El laboratorio digital.
- Principales herramientas y funciones de su *software* y *hardware*.
- Tratamiento digital de la imagen.
- El artista Chema Madoz.

- Elementos y fundamentos del análisis de la imagen fotográfica. Captación y transformación de imágenes.
- El proceso de creación de fotografías digitales.

Destrezas y habilidades:

- Lectura y comprensión de imágenes fotográficas.
- Manejo y control de instrumentos fotográficos, dispositivos tecnológicos y aplicaciones informáticas.
- Tratamiento y creación de imágenes fotográficas.
- Búsqueda de software.
- Análisis de imágenes fotográficas.
- Creación de imágenes fotográficas.
- Empleo de la terminología específica de la fotografía digital.

Actitudes:

- Fomento del sentido estético y la actividad creativa por medio del análisis, obtención y creación de imágenes.
- Apreciación de la fotografía como instrumento de creación.

Atendiendo a los contenidos comunes, los elementos transversales como señala la Orden de 14 de julio de 2016 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado, serán los siguientes:

- f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las

diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo.

Los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest son los que están recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *La fotografía digital*

Con ella el estudiantado mejorará su conocimiento sobre la fotografía digital a través de una serie de actividades encaminadas al estudio de sus elementos fundamentales. A partir de esta WebQuest realizará dos actividades en el aula de EPVA: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

En primer lugar, realizará un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre:

- La historia de la fotografía. Origen y evolución. La fotografía contemporánea: Chema Madoz.

El alumnado debe averiguar, entre otros datos, los siguientes:

- Historia de la fotografía.
- Evolución y características generales.
- La fotografía digital.

- El autor Chema Madoz. Obras y características.

En segundo lugar, realizará una composición que integre las características de la obra del autor estudiado anteriormente.

Los pasos para que el estudiantado realice el citado proyecto creativo son:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *La fotografía digital*

A. En primer lugar, para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el alumnado debe:

- Acceder a los enlaces que se le ofrecen al final de este apartado.
- Leer la información y seleccionar la más adecuada. También tiene que crear un documento de texto en el que ha de recoger la información obtenida más relevante y provechosa para realizar las tareas propuestas. Debe, también, incluir en él imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría. Una vez completado el trabajo teórico empezará el trabajo práctico dividido en dos partes.

Cada uno de ellos deberá escoger una serie de obras y:

- Analizarlas atendiendo a lo visto en la teoría. En este trabajo debe indicar conceptos como:

- Título.
- Temática.
- Año de realización.
- Comentario sobre los aspectos expresivos y comunicativos.

B. En segundo lugar, cada estudiante realizará, como mínimo, una composición con las características de la obra del autor estudiado. El formato no será superior al A4. La técnica y los materiales también serán de elección personal, pudiendo utilizar recursos digitales aportados en esta WebQuest.

Para que los discentes puedan realizar con más seguridad las actividades, deberán consultar las siguientes direcciones:

www.sitographics.com/especial/cronocine/cronocine.html

Cronología de la historia de la fotografía.

<http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/index.html> Recurso sobre el mundo de la fotografía.

<http://www.chemamadoz.com/> Web del autor Chema Madoz.

<https://www.sumopaint.com/home/> Aplicación de retoque fotográfico.

Evaluación de la WebQuest *La fotografía digital*

El trabajo teórico y práctico lo evaluaremos atendiendo a los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la fotografía digital
- La búsqueda y recogida de información, que se entregará junto con la obra final.
- El reflejo en la obra del proceso de creación detallado en esta WebQuest.

- La originalidad y la creatividad de la fotografía, creada así como el análisis de algunas obras estudiadas.
- La presentación y exposición de la obra en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre la fotografía y el autor.
- 60% para la creación teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión WebQuest *La fotografía digital*

Con el desarrollo de esta WebQuest el alumnado podrá conocer mejor la fotografía, en especial la de formato digital. Con ello, enriquecerá su percepción del mundo y tendrá un mayor y mejor conocimiento de una herramienta de creación actual con la que podrá captar imágenes de la realidad, tener la sensación de haber congelando el tiempo en una imagen, crear obras artísticas y comunicarse con los demás de forma visual. La fotografía digital será para él un medio presente de comunicación y una herramienta más en su desarrollo académico que, posteriormente, le ayudará en su crecimiento profesional.

4.1.9. WebQuest Alzado, planta y perfil

Introducción de la WebQuest Alzado, planta y perfil

Esta web está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2014/01/WebQuest-alzado-planta-y-perfil.html>

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest se asientan en el estudiantado los contenidos iniciados en otros cursos sobre la representación de figuras en perspectiva caballera, así como nociones básicas sobre la visualización de figuras. Se trata de un tema muy necesario para desarrollar en él de la capacidad espacial y la abstracción (Figura 4.17).

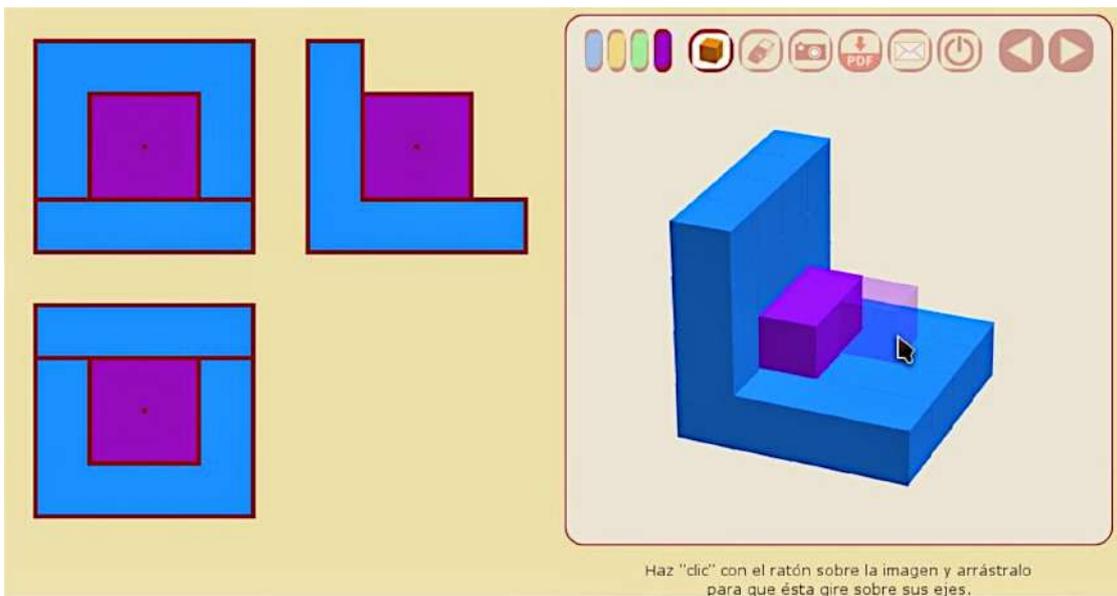


Figura 4.17. Imagen de uno de los Ejercicios de visualización y modelado en 3D de piezas a partir de sus vistas.

- Para el profesorado. Guía didáctica

Esta WebQuest ha sido pensada para el alumnado de 4º de ESO en la materia de EPVA para asentar el conocimiento de los sistemas de representación en

perspectiva caballera, la representación de vistas y en el manejo de aplicaciones multimedia. Está planificada para que tenga una duración de cuatro sesiones aproximadamente. Recordemos que en ese curso el horario semanal de la materia es de tres horas.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en el alumando las capacidades que le permita (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan en esta propuesta concreta):

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 177).

A su vez, **los objetivos relacionados con el currículo de la materia**, Orden de 14 de julio de 2016, señalan que la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirán a desarrollar en los y las estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan en esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016, pp. 276-277).

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, la EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la perspectiva caballera.
- Descubrir la representación de objetos en sus vistas principales.
- Utilizar las TIC como fuente de información y de trabajo.
- Descubrir la representación de figuras.

- Iniciarse en los métodos de dibujo técnico tanto por medios manuales como digitales.
- Conciencia de la importancia del dibujo técnico como lenguaje universal de expresión del pensamiento técnico.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, las competencias clave del currículo que mencionan estas normas y que serán trabajadas en este proyecto son las expresadas seguidamente (Tabla 4.24).

Tabla 4.24.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencia abordadas en nuestro WebQuest Planta , alzado y perfil	
Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, representación 3D. Se requiere igualmente el fomento de destrezas que permitan utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas, así como utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo; es decir, identificar preguntas, resolver problemas, llegar a una conclusión o tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.

Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales. Conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)	A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	[...] La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre la posibilidad de ser personas críticas a éstas. Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo aplicación en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

A su vez, vamos a detallar la vinculación con contenidos, los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tabla 4.25) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491).

Tabla 4.25.

Bloque 2. Dibujo Técnico

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Descripción objetiva de las Formas. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC 3. Utilizar diferentes programas de	2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. 2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. 2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

<p>de la información y comunicación: Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.</p>	<p>dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>
---	---	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- Entornos de aplicación de los sistemas de representación.
- El sistema diédrico. Fundamentos y elementos principales.
- Tipos de proyecciones.
- Vistas diédricas de sólidos sencillos.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.

Destrezas y habilidades:

- Análisis de piezas técnicas para interpretar sus vistas.
- Vistas diédricas de piezas.
- Acotación y normalización de piezas sencillas.
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de objetos.
- Observación y análisis de representaciones técnicas, industriales y arquitectónicas en proyección diédrica.

- Utilización de la terminología propia del dibujo técnico.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del dibujo técnico.
- Conciencia de la importancia del dibujo técnico como lenguaje universal de expresión del pensamiento técnico.
- Interés por la importancia de la perspectiva caballera para la construcción de objetos reales.

Los contenidos comunes abordados serán los elementos transversales que señala la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, que regula determinados aspectos de la atención a la diversidad y establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

f) El fomento de la tolerancia y el reconocimiento de la diversidad y la convivencia intercultural, el conocimiento de la contribución de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas al desarrollo de la humanidad.

h) La utilización crítica y el autocontrol en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y los medios audiovisuales, la prevención de las situaciones de riesgo derivadas de su utilización inadecuada, su aportación a la enseñanza, al aprendizaje y al trabajo del alumnado, y los procesos de transformación de la información en conocimiento.

g) El desarrollo de las habilidades básicas para la comunicación interpersonal, la capacidad de escucha activa, la empatía, la racionalidad y el acuerdo a través del diálogo (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016).

Los **criterios** de evaluación de nuestra WebQuest serán los que están recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest Alzado, planta y perfil

Se retoma el estudio de vistas diédricas de sólidos sencillos a través de una serie de actividades encaminadas al estudio, descubrimiento y creación de esta forma de expresión y conocimiento. A partir de esta WebQuest se realizarán dos actividades en el aula de dibujo: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

En primer lugar, los estudiantes desarrollarán un trabajo de investigación de carácter teórico que consiste en buscar en Internet información sobre las vistas principales de un objeto, siguiendo los enlaces aportados. En segundo lugar, realizarán una serie de prácticas sobre:

- Vistas diédricas nivel elemental.
- Vistas diédricas nivel medio.
- Modelado de piezas 3D.

En segundo lugar, los discentes realizarán una composición que integre las características de las obras estudiadas.

Los pasos para que el estudiantado realice su proyecto creativo son:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest Alzado, planta y perfil

Para realizar la actividad referente al trabajo de investigación planteado de carácter teórico los discentes han de:

- Acceder a los enlaces que se les ofrece esta WebQuest al final de este apartado.
- Leer la información y seleccionar la más adecuada. Y crear un documento de texto en el que incluir la información obtenida más relevante y provechosa para la realización de las tareas propuestas. En él también deben mostrar imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría.
- Una vez completado el trabajo teórico, empezarán el trabajo práctico. Cada uno de ellos deberá seleccionar tres piezas y realizar su construcción mediante la aplicación presentada. A su vez, deben modelar dos piezas partiendo de su alzado, planta y perfil. A su vez, deberán presentarlas en un archivo digital mediante una captura de pantalla.

Para que realicen las actividades los y las estudiantes deben consultar las siguientes direcciones:

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_3x3.html Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Ejercicios de vistas. Nivel medio.

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/vistas_3d_2x2.html Sistema diédrico. Vistas: alzado, planta, perfil. Ejercicios de vistas. Nivel elemental.

http://www.educacionplastica.net/3dcube_model/3dvoxels_0.htm?no=00 Visualización y Modelado de piezas en 3D.

<http://vistas.joseantoniocuadrado.com/> Aplicación interactiva sobre la representación de piezas.

Evaluación de la WebQuest Alzado, planta y perfil

El trabajo teórico y práctico será evaluado atendiendo a los criterios siguientes:

- La comprensión de los conceptos referidos a la visualización de piezas.
- La búsqueda y recogida de información sobre la perspectiva.
- La corrección en los trazados.
- La presentación de los trabajos en clase al profesorado.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre la perspectiva.
- 60 % para la resolución de las vistas.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Alzado, planta y perfil*

Una vez diseñada y desarrollada esta WebQuest por el alumnado, habremos logrado acercarle al mundo del Dibujo Técnico, enriqueciendo su formación y habiéndole dotado de herramientas útiles para desarrollar su capacidad espacial. Esto le preparará para poder interpretar el espacio mediante el uso de la perspectiva caballera, lo que le facilitará la comunicación visual y la comprensión de la espacialidad circundante. También podrá dibujar e interpretar figuras en este sistema de representación gráfica con una mayor facilidad y destreza.

4.1.10. WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

Esta web está disponible en el siguiente link: <https://blogquestplasticatic.blogspot.com/2018/02/WebQuest-los-secretos-de-la-perspectiva.html>

Introducción de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

- Para el alumnado.

Con esta WebQuest se inicia al estudiantado en el conocimiento de la perspectiva. Una forma de representar el espacio empleada por los artistas a lo largo de los siglos que consiste en representar en una superficie plana la tercera dimensión de los objetos, dando sensación de profundidad y volumen. Así, éste conocerá y comprenderá los fundamentos de la perspectiva y los utilizarán para elaborar soluciones creativas en el campo de la creación artística (Figura 4.18).

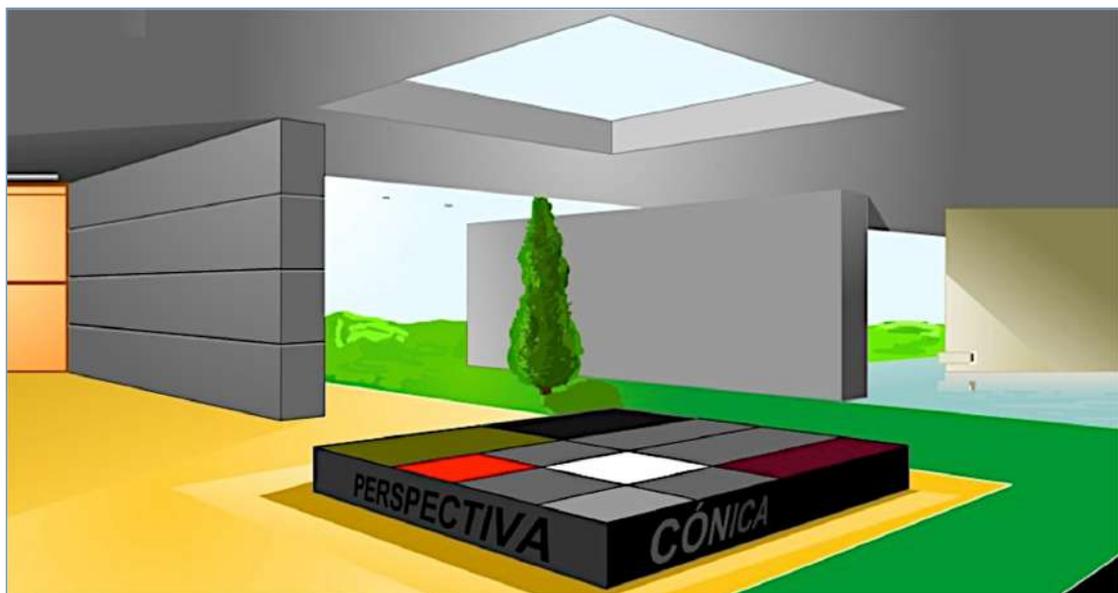


Figura 4.18. Captura de la aplicación interactiva creada por José Antonio Cuadrado.

- Para el profesorado. Guía didáctica.

Esta WebQuest ha sido pensada para el alumnado de 4º de ESO en la materia de EPVA como introducción al mundo del arte, algunos de sus artistas y algunas de sus obras más emblemáticas. Está planificada para que se realice en cinco sesiones.

En cuanto a la normativa de referencia empleada en el diseño de este proyecto, hemos tenido presente el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, de conformidad con lo dispuesto en la mencionada Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, tras haber sido modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, y por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. A tales efectos, el citado documento integra las normas de competencia autonómica con las de competencia estatal, a fin de proporcionar una expresión sistemática del régimen jurídico aplicable.

Una vez aclarado esto y teniendo en cuenta lo anterior, en el artículo 3 dedicado a los **objetivos**, conforme a lo dispuesto en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, se detalla que la ESO contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
[...]

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura (BOE, 3, de 3 de enero de 2015, p. 177).

A su vez, respecto a los objetivos relacionados con el currículo de la materia, la Orden de 14 de julio de 2016, señala que la enseñanza de la ESO en Andalucía contribuirá a desarrollar en los estudiantes las capacidades que les permitan (recogemos aquellos objetivos que se desarrollan con esta propuesta concreta):

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el dialogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia (BOJA, 144, de 28 de julio de 2016, pp. 276-277).

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la asignatura que abordamos, EPVA, enunciamos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la anatomía artística.
- Descubrir la figura humana como tema creativo.
- Utilizar las TIC como fuente de información y de trabajo.
- Iniciarse en los métodos de dibujo artístico.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.

- Estimar las producciones de diferentes artistas; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística.

Respecto a las **competencias clave**, recordemos que según la denominación adoptada por el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. Según lo establecido en el artículo 2 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, las competencias clave del currículo que mencionan estas normas y que desarrollará el estudiantado con este proyecto son las seguidamente expuestas (Tabla 4.26).

Tabla 4.26.

Competencias abordadas en nuestra WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Competencias abordadas en nuestro WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

Comunicación lingüística (CCL)	Mediante el conocimiento del lenguaje específico de la materia, al verbalizar conceptos, explicar ideas, sentimientos, redactar escritos, exponer argumentos.
---------------------------------------	---

Competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología (CMCT)	Por medio del trabajo de aspectos espaciales de representación en el estudio de las relaciones matemáticas de los diferentes trazados geométricos y en el conocimiento de fenómenos naturales y físicos: percepción visual, perspectiva, puntos de vista, planos de proyección, etc.
--	--

Digital (CD)	A través de la utilización de las TIC y en concreto de los recursos audiovisuales y digitales tanto en el uso específico de la imagen y de los contenidos audiovisuales y del análisis de las diferentes imágenes artísticas. Creación de producciones y conocimiento y dominio de programas básicos informáticos.
Aprender a aprender (CAA)	Resolviendo problemas y aplicando los conocimientos a los casos concretos. Desarrollando la comunicación creativa, el alumnado utilizara un sistema de signos para expresar sus ideas, emociones, significados y conceptos, dándole sentido a lo que percibe y pudiendo expresarlo por sus propios medios.
Social y cívicas (CSC)	Por genera actitudes y hábitos de convivencia, orden y limpieza en el trabajo desarrollado. La realización de actividades grupales supone favorecer el acercamiento, valoración, debate, respeto y dialogo entre diferentes identidades y culturas. La resolución de conflictos debe contribuir a la disminución de prejuicios, estereotipos y estigmatizaciones culturales y sociales.
Sentido de iniciativa espíritu emprendedor (SIEP)	de y A la hora de elegir proyectos y temáticas de trabajo a partir de su propio interés. Reflexión sobre este proceso y su resultado. La exposición y puesta en común de ideas, iniciativas, proyectos y trabajos individuales o grupales potencian el desarrollo personal y la posibilidad de contrastar y enriquecer las propuestas propias con otros puntos de vista.
Conciencia y expresiones culturales (CEC)	y Gracias a la formación del alumnado en el campo de la imagen como lenguaje plástico. La posibilidad de aprender a apreciar las diferentes cualidades estéticas de las distintas manifestaciones visuales de los lenguajes plásticos, abre al estudiante la posibilidad de ser personas críticas a éstas.

Además, desde el conocimiento y apuesta en práctica de las habilidades y destrezas desarrolladas, se les inicia a utilizarlas como lenguaje y forma de expresión propia, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas.

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

A continuación, vamos a detallar la vinculación de estos contenidos con los criterios de evaluación, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables (Tabla 4.27.) extraídos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre (España, BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015, pp. 490-491):

Tabla 4.27.

Bloque 1. Expresión plástica.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Conocimiento y valoración del	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación	5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

patrimonio artístico de la CAA	de las obras de arte. CCL.	
--------------------------------	----------------------------	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015.

Tabla 4.28.

Bloque 2. Dibujo Técnico.

Contenidos	Criterios de evaluación y competencias clave	Estándares de aprendizaje evaluables
Descripción objetiva de las Formas. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes.	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. CMCT, CSC, CEC 3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas	2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado. 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. 3.1. Utiliza las tecnologías de la

Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces.	sencillas en los diferentes sistemas de representación. CMCT, CD, SIEP	información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
--	--	--

Fuente: elaboración propia con datos tomados del *BOJA*, núm. 25, de 29 de enero de 2015

En cuanto a los **objetivos** de nuestro curso en la EPVA curso, enunciaremos los siguientes:

- Conocer los conceptos fundamentales de la perspectiva cónica.
- Descubrir la perspectiva en obras de pictóricas.
- Conocer las claves que resuelven la profundidad en una obra bidimensional.
- Utilizar las TIC como fuente de información y de trabajo.
- Realizar trabajos creativos e imaginativos.
- Estimar las producciones de diferentes artistas; así como la de sus propios compañeros, educando la sensibilidad artística
-

Los **contenidos** propios de nuestra WebQuest quedan así:

Conocimientos:

- La perspectiva en la Historia de la pintura.
- Orígenes y evolución de la perspectiva en el arte: tecnología de los grandes genios de la pintura: velo de Alberti, cámara oscura, cámara clara, etc.
- Fundamentos básicos y elementos de la perspectiva cónica.
- Tipos de perspectiva.

- Proceso de creación de una obra.
- Aplicaciones interactivas.

Destrezas y habilidades:

- Análisis de la perspectiva en obras de arte.
- Experimentación con herramientas de dibujo.
- Elaboración de obras basadas en la perspectiva.
- Aplicación de la perspectiva en proyectos creativos.

Actitudes:

- Incremento de la capacidad de expresión a través del lenguaje del dibujo.
- Curiosidad y deleite del arte como instrumento de conocimiento, comunicación y forma de expresión.
- Reconocimiento de la perspectiva cónica y de sus aplicaciones en las manifestaciones artísticas
- Valoración de la importancia que tiene la elección del punto de vista para la obtención de perspectivas.
- Interés y valoración de las nuevas tecnologías para la educación y el entretenimiento.

Los **criterios** de evaluación son los que aparecen recogidos en la propia WebQuest en su apartado correspondiente.

Tarea de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

Con esta tarea el estudiantado podrán conocer del mundo de la perspectiva artística a través de una serie de actividades encaminadas al estudio, descubrimiento y creación de esta forma de conocimiento y expresión. Veremos también cómo el hecho de conocer las reglas de la perspectiva permite crear obras que de otro modo no podrían generarse. A partir de esta WebQuest se realizarán dos actividades en el aula de dibujo: una de contenido teórico y otra de aplicación práctica.

En primer lugar, los discentes ejecutarán un trabajo de investigación de carácter teórico, que consiste en buscar en Internet información sobre:

- La perspectiva y sus elementos.
- Autores y obras que reflejen la perspectiva cónica en sus obras.

Para ello, deberán averiguar, entre otros datos, los siguientes:

- Vida y obra del artista.
- Características generales de su obra.
- Obras que les gusten y les llamen la atención.
- Cómo están realizadas algunas obras: materiales, dimensiones, técnicas, composición, canon, etc.

En segundo lugar, realizarán una serie de trabajos sobre:

- La perspectiva cónica en obras arquitectónicas islámicas.
- Estudio de perspectivas en espacios urbanos.
- Obra creativa en perspectiva con técnicas de dibujo.
- Fotografía digital en perspectiva.

A continuación recordamos los pasos para realizar sus proyectos creativos:

1. Planteamiento del problema.
2. Documentación.
3. Bocetos.
4. Proyecto gráfico final.
5. Presentación y exposición.
6. Breve memoria final.

Proceso de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva.*

Para realizar la actividad referente al trabajo de investigación de carácter teórico el alumnado debe:

- Acceder a los enlaces que le ofrece esta WebQuest.

- Leer la información y seleccionarla. También debe crear un documento de texto en el que recoger la información obtenida más relevante y provechosa para la realización de las tareas propuestas. Además, debe incluir en él imágenes explicativas que hagan más comprensible la teoría.
- Una vez completado el trabajo teórico empezará el trabajo práctico. Para ello, cada estudiante deberá escoger una de las obras anteriores y: realizarán una interpretación de una obra artística que trate la perspectiva como tema principal con materiales y técnicas libres.

Para que el estudiantado pueda realizar con más seguridad las actividades debe consultar las siguientes direcciones web:

<http://conica.joseantoniocuadrado.com/> Aplicación interactiva sobre los fundamentos de la perspectiva cónica.

<http://www.discoverislamicart.org/?lng=es> Museo virtual sobre el arte y la arquitectura islámica.

<https://www.almendron.com/index.php> Página web que descubre algunas claves de la pintura entre ellas la utilización de la perspectiva.

Evaluación de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

El trabajo teórico y práctico será evaluado atendiendo a los criterios siguientes:

- La claridad y comprensión de los conceptos referidos a la perspectiva.
- La búsqueda y recogida de información.
- El reflejo en la obra final del proceso de creación de toda ella.
- La originalidad y la imaginación de las obras creadas, así como el análisis de algunas obras de autores.
- La presentación y exposición de la obra hecha en clase.

El porcentaje para obtener la nota media será el siguiente:

- 30% para la fase de investigación sobre los conceptos de perspectiva y el análisis de las obras seleccionadas.
- 60 % para la creación de obras en perspectiva teniendo en cuenta el proceso creativo expuesto.
- 10% para la descripción oral en clase de su trabajo.

Conclusión de la WebQuest *Los secretos de la perspectiva*

Una vez realizada la actividad propuesta en la presente WebQuest habremos dado a conocer al alumnado la importancia y el valor de la perspectiva en el mundo del arte. Ello le enriquecerá en su formación y le dotará de herramientas fundamentales para desarrollar su creatividad y su gusto por el mundo de la creación plástica. Así, la percepción del espacio y la representación espacial de objetos sólidos le dotará de herramientas que le permitirán conocer mejor la realidad visual del ser humano. Además, gracias a los recursos en línea que ofrece el docente al estudiante en esta WebQuest, el primero podrá acercar la riqueza cultural al discente y lograr que éste emplee las TIC de forma responsable y madura.

CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

T
 ρ

CAPÍTULO 5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Debido a la multitud de datos que se han manejado en este trabajo, hemos decidido estructurarlos en los siguientes apartados: a) Análisis de resultados de valoración del pre-test, b) Análisis de resultados de valoración del post-test, c) Análisis de resultados de valoración del BlogQuest como recurso didáctico en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, d) Análisis de resultados de valoración de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest, e) Análisis de resultados de valoración de las WebQuests y f) Análisis de resultados de la observación directa.

Antes de comenzar nuestro análisis de resultados del pre-test y post-test, cabe mencionar que los tests utilizados permiten realizar un examen encaminado a diferentes intereses de investigación, debido a la gran cantidad de datos que hemos recogido en ellos, pero, en nuestro caso, el empleo de dichas herramientas ha sido con el propósito **obtener información antes y después** de poner en práctica el uso del BlogQuest en el aula de EPVA para poder valorar el estado previo de la cuestión y el posterior a nuestra intervención en el alumnado y, así, estimar unos resultados más ponderados de su aplicación.

También, hemos sido conscientes de que han quedado variables sin recoger, por ejemplo, el empleo que el alumnado hace de las TIC, las diferencias de competencias TIC entre los chicos y las chicas, la utilización de Internet dependiendo de la ratio de edad, etc., pero estas otras posibilidades de estudio no interfieren en nuestros objetivos.

Respecto a las frases de opiniones razonadas o de respuestas abiertas hechas al estudiantado (datos cualitativos) en el pre-test y el post-test, indicamos que, aunque estas estén escritas entre comillas, no están contenidas en las

Referencias Bibliográficas de esta Memoria por ser datos de resultados de la investigación, no publicados y no ser citas de autor.

Para establecer la relación necesaria entre las preguntas del pre-test y del post-test y sus respectivas respuestas, hemos numerado estas últimas con el mismo dígito que corresponde a sus preguntas, disponibles en el Apéndice I.

5.1. Análisis de resultados de valoración pre-test

Para el análisis de los datos obtenidos del pre-test, hemos expuesto los números de las respuestas obtenidas en cada opción posible de respuesta (Tablas 5.1.-5.3), teniendo en cuenta que la muestra fue de 50 estudiantes, y las hemos analizado en %, de mayor a menor numeración alcanzada en el desarrollo de los análisis que prosiguen en este apartado. Las opciones de respuesta fueron diversas en cada pregunta (test disponible en el Apéndice I). Así pues, vistas sus variables y teniendo en cuenta que hemos trabajado, en gran medida, con datos subjetivos y objetivos mostrados por los educandos y recogidos por el profesor-investigador, presentamos los resultados que seguidamente se detallan (Tablas 5.1.1-5.1.3).

Análisis de resultados del 1er bloque del test, relativo al uso del ordenador (20 ítem)

Los siguientes resultados pueden observarse en la Tabla 5.1, que presenta el número de respuesta obtenidas del test analizado.

1. En primer lugar, hemos detectado que el 96% del alumnado disponía de ordenador propio, mientras el 4% no lo tenía.
2. El 100% de estudiantes tenía acceso a un ordenador, ya que el que no poseía ese medio podía acceder a uno en el departamento, el aula de Educación

Plástica, Visual y Audiovisual o la biblioteca de los centros estudiados que sí disponían de este recurso.

3. De forma similar sucedió con la utilización del ordenador para ayudarse en las tareas escolares, a lo que respondieron positivamente un 94% de los estudiantes.

4. Teniendo en cuenta el lugar en el que ellos utilizaban el ordenador, el 82% de ellos lo utilizaba en casa, frente al 14% y el 4% que lo hacía en el instituto o en la biblioteca, respectivamente.

5. De manera análoga el 94% de los educandos afirmó aprovechar el tiempo de clase cuando usaba el ordenador, frente al 6% que indicó lo contrario.

6. Respecto a la realización de un trabajo teórico con el ordenador, el 74% del alumnado manifestó que cortaba y pegaba los textos e imágenes y el 26% que rehacía los documentos de Internet

7. El 98% de los estudiantes afirmó saber instalar un *software* en su ordenador. El 100% aseguró saber guardar trabajos en dicho ordenador.

9. Sin embargo, el 82% de estas personas no habían usado ninguna vez un *software* específico en clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, frente al 18% que afirmó lo contrario.

10. En relación al software que ellos habían instalado en sus ordenadores, estos apuntaron a Photoshop, Office y WhatsApp como los más usuales.

11. Atendiendo al trabajo con el ordenador, el 92% del estudiantado manifestó creer que dicha herramienta les facilitaba el aprendizaje de la materia en cuestión, ante el 8% que no lo consideró así.

12. Respondiendo a la cuestión de si ellos creían que utilizar el ordenador y todos sus recursos podía y podría ayudarles en su vida académica presente y futura, el 96% indicó que sí y el restante 4% opinó que no. A continuación hemos incluido algunos de los comentarios razonados que el alumnado dejó

escritos a acerca de las ventajas del uso del ordenador y todos sus recursos en el aula de EPVA:

- "Puedo buscar trabajo enviando mi currículum".
- "Selecciono contenidos que me facilitan el estudio".
- "Me informo de salidas profesionales".
- "Puedo aprender mucho, por lo que el límite lo pone cada uno".
- "Usando el ordenador matas dos pájaros de un tiro: el tema de estudio y el propio manejo del ordenador".
- "Ciertos contenidos son más fáciles a través de ejemplos visuales".
- "Se te quedan mejor las cosas y no estás todo el rato copiando".
- "El ordenador hace el estudio divertido".
- "Siempre intentas aprender para llegar al final y resolverlo todo".
- "El ordenador aporta imágenes en movimiento y música que hacen el estudio más llevadero".
- "La clase se hace más amena, ya que sales de la monotonía de copiar".
- "Al ser más entretenido, es más fácil aprender".
- "Hoy día lo digital es lo que sirve".
- "Las herramientas digitales ayudan si tienen menos habilidad para el dibujo".

Por el contrario, en la misma pregunta 12, el 4% del alumnado respondió que el uso del ordenador no les podía ayudar en su vida académica presente y futura.

- "La Red es muy lenta y hay demasiada información para aprender".
- "Con el profe como guía queda todo mejor explicado. Si lo [el ordenador] uso solo, me pierdo".

-“Pueden robar tus datos y saber de ti”.

13. El 94% de los educandos afirmó que sí le gustaría trabajar con el ordenador en clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Por el contrario, 6% pensó que no.

14. En cuanto a si otros docentes habían puesto en práctica con el estudiantado actividades multimedia para enseñarle Educación Plástica, Visual y Audiovisual, el 16% manifestó que sí y el 84% confirmó que no.

15. Respecto a los fines con que los estudiantes usaban el ordenador en sus estudios, el 22% lo hacía para aclarar dudas, el 42% para realizar trabajos, el 16% para repasar y el 14% para ver la web del instituto. El 6% restante veía videos, resolvía ejercicios paso a paso, consultaba apuntes y buscaba información para hacer trabajos.

16. En cuanto a si ellos y ellas sabían utilizar el ordenador, el 84% opinó que bastante, el 12% expresó que mucho, el 4% afirmó que algo, mientras las opciones poco o nada obtuvieron ambas el 0%.

17. Respecto a cómo los educandos habían aprendido a utilizar dicho ordenador, el 68% indicó que lo había hecho solo, el 8% aclaró que con el apoyo de sus padres, el 14% afirmó que lo había hecho con la ayuda de compañeros o/y compañeras, el 10% manifestó que con formación y, así, el 0% constó como que no sabía usarlo, por lo que todos sabían usarlo (a diferente nivel).

18. Atendiendo a los problemas a los que los encuestados creían que se iban a enfrentar al usar el ordenador de clase, el 50% de ellos estuvo de acuerdo en que los equipos estaban anticuados u obsoletos. El 20% opinó que el respectivo *software* era limitado, el 14%, determinó que el fallo de los equipos era frecuente, el 12% expresó que la lentitud de los mismos era mucha y, por último, el 4% advirtió otras deficiencias técnicas, como fallo en la conexión con Internet o la falta de ratón en el aula de Informática.

19. Al analizar los problemas que ellos realmente encontraron al usar el ordenador de clase, los resultados fueron muy similares a los anteriores. El más común de estas dificultades siguió siendo que los equipos estaban obsoletos (68%), seguidos del *software* limitado (24%), el común fallo de los equipos (4%) y, por último, su lentitud de trabajo (4%).

20. Finalmente, a la pregunta de si los/las estudiantes necesitaban más formación sobre el uso de ordenadores, el 56% pensó que no necesitaba formación sobre el uso del ordenador, el 30% opinó que sí necesitaba algo de formación, el 8% consideró que necesitaba poca formación y el 6% afirmó que necesitaba bastante formación sobre esta materia.

Tabla 5.1.

1er bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso del ordenador con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados.

	Sí	No			
1. ¿Dispones de ordenador propio?	48	2			
2. ¿Tienes acceso a un ordenador?	50	0			
3. ¿Utilizas el ordenador para ayudarte en tus tareas escolares?	47	3			
	Casa	Instituto	Biblioteca	Otros	No
4. ¿En qué lugar utilizas el ordenador?	41	7	0	0	0
	Sí	No			
5. ¿Aprovechas el tiempo de clase cuando te dejan usar el ordenador?	47	3			
	Corto y pego		Rehago los documentos		
6. A la hora de realizar un trabajo teórico....	37	13			
	Sí	No			

7. ¿Sabes instalar software en tu ordenador?	49			1		
8. ¿Sabes guardar trabajos en el ordenador?	50			0		
9. ¿Has usado alguna vez software específico en clase de EPVA?	41			9		
Escribe cuáles						
10. ¿Qué software has instalado en tu ordenador?	Photoshop, Office, WhatsApp					
	Sí			No		
11. Trabajar con el ordenador, ¿crees que te facilitaría el aprendizaje de la materia?	46			4		
12. ¿Utilizar el ordenador y todos sus recursos puede ayudarte en tu vida académica presente y el futura? Razona tu respuesta.	48	Opiniones varias disponibles en análisis		2	Opiniones varias disponibles en el análisis	
13. ¿Te gustaría trabajar con el ordenador en clase de EPVA?	47			3		
14. ¿Han utilizado actividades multimedia para enseñarte EPVA? ¿Cuál?	8			42		
	Aclarar dudas	Realizar trabajos	Repasar	Web instituto	Otras	
15. ¿Con qué fines usas el ordenador en tus estudios?	11	21	8	7	3	
	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho	
16. ¿Sabes utilizar el ordenador?	0	0	2	42	6	
	Solo	Padres	Compañeros	Formación	No sé usarlos	
17. ¿Cómo has	34	4	7	5	0	

aprendido a utilizarlo?	Lentitud	Fallo equipo	Software limitado	Equipo obsoleto	Otros
18. ¿A qué problemas crees te enfrentarás al usar el ordenador de clase?	6	7	10	25	2
19. ¿Qué problemas encontraste al usar el ordenador de clase?	2	2	12	34	0
	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
20. ¿En qué medida necesitas más formación en el uso del ordenador?	4	28	15	3	0

Fuente: elaboración propia.

Como puede extraerse de este análisis, el estudiantado no presentó problemas sobre la disposición de un ordenador. En cuanto al trabajo académico, su uso, mayoritariamente, se limitaba a “cortar y pegar” la información obtenida y desconocían las posibilidades de *software* específicos para las clases de la materia (EPVA). A su vez, coincidieron en que los equipos eran obsoletos, el *software* limitado y el fallo técnico muy frecuente, los cuales eran los problemas más usuales al utilizar este recurso, afirmando que necesitan poca o ninguna formación para su uso.

Análisis de resultados del 2º bloque del test, dedicado al uso Internet y sus herramientas (28 ítem)

Los siguientes resultados pueden observarse en la Tabla 5.2, que presenta el número de respuestas obtenidas del test analizado, a partir de los mismos encuestados y de un tipo de análisis como el anterior, en el que el número de respuestas obtenidas (de los 50 encuestados) se analiza en %.

21. Respondiendo a la pregunta sobre si los estudiantes disponían de conexión por Red a Internet en casa, el 100% de ellos respondió afirmativamente.
22. También el 100% de las personas encuestadas afirmó tener acceso Wifi a Internet en su domicilio.
23. Del mismo modo, los educandos respondieron unánimemente a la cuestión sobre si la utilización de Internet les ayudaba en sus tareas escolares (100% de respuestas afirmativas).
24. Sobre si el alumnado aprovechaba el tiempo de clase cuando le dejan navegar por Internet, el 92% de él respondió que sí, frente al 8%, que expresó que no.
25. A la pregunta sobre hacer búsquedas en Internet para realizar un trabajo, el 86% del estudiantado indicó que usaba la primera web que salía en la búsqueda, por contra, el 14% seleccionaba la web más acorde a su trabajo.
26. A su vez, a la hora de realizar un trabajo de clase, los educandos que buscaban información navegando por Internet fueron un 96%. Sin embargo, los que afirmaron que buscaban en la biblioteca del instituto fueron el 4% restante.
27. El 74% de ellos consideró que navegar por Internet les ayudaba en sus estudios, mientras que el 26% creyó que esto les distraía más de lo que les ayuda.
28. Sobre la pregunta de si conocían alguna enciclopedia de Internet, la respuesta fue contundente, pues el 100% de los encuestados conocía *Wikipedia*.
29. Al 94% del estudiantado le gustaría ver sus trabajos publicados en Internet, por el contrario, al 6% no lo consideró así.
30. En cuanto a si los y las estudiantes conocían alguna página web relacionada con la materia, el 90% indicó que no, frente al 10% que afirmó que sí. De éstas, la web del Museo del Prado y las plataformas de redes sociales de Instagram y YouTube fueron las que los educandos afirmaron conocer.

31. Teniendo en cuenta la cuestión relativa a utilizar Internet y si sus recursos podían ayudar al alumnado en su vida académica presente y futura, el 92% opinó que sí y el 8% consideró que no. Del razonamiento de las anteriores respuestas, se obtuvieron del alumnado las siguientes expresiones:

Positivas:

- “Porque la sociedad actual es tecnológica”.
- “Porque ayudan a resolver dudas de clase”.
- “Porque encuentras apuntes y materiales de todas las materias”.
- “Porque en la universidad te piden los trabajos a ordenador”.
- “Porque puedo buscar qué estudiar”.
- “Porque no tiene un horario como el instituto por lo que puedes acceder cuando mejor te venga”.
- “Porque creo que se aprende más rápido y de forma autónoma”.
- “Porque motiva y hace el estudio más ameno.”
- “Porque debes dominar la tecnología para que te contraten.”
- “Porque puedo ampliar los contenidos que me ofrece el profesor.”

Negativas:

- “No quiero seguir estudiando”.
- “No sé buscar información de forma correcta”.
- “Me distraigo. “
- “Me duele la cabeza al fijar la vista”.
- “La información es poco fiable”.

32. Acerca de si a los encuestados les gustaría trabajar con los recursos de Internet en clase de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, el 96% indicó que sí, frente al 4% que expuso lo contrario. Seguidamente exponemos algunos de los comentarios que dejaron escritos los alumnos y las alumnas acerca del uso de Internet y todos sus recursos en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. El grupo que respondió que sí, lo hizo argumentando lo siguiente:

- “Internet me permite buscar trabajo desde casa enviando mi currículum a las empresas”.
- “Selecciono páginas con contenidos de las materias que más me cuestan para ayudarme a estudiar”.
- “Me informo de carreras o ciclos que puedo hacer”.
- “Puedes aprender en cualquier momento sin límite de horario”.
- “Veo vídeos que explican ciertos contenidos difíciles”.
- “Internet hace el estudio más ameno”.
- “Al ser más entretenido es más fácil aprender”.
- “Ayudan a resolver dudas de clase”.
- “Encuentras apuntes y materiales de todas las materias”.
- “El envío de trabajos desde cualquier sitio”.
- “Creo que se aprende más rápido y de forma autónoma”.
- “Puedo ampliar los contenidos que me ofrece el profesor”.
- “La rapidez en obtener información”.

Por el contrario, el grupo que respondió que no, lo hizo objetando lo siguiente:

- “Hay que seleccionar webs y no siempre elijo la más importante”.
- “Hay demasiada información y no sé elegir bien”.

-“Sin el profesor como guía, me pierdo y me distraigo cuando pasa un rato”.

-“Necesitas de buena conexión. De lo contrario pierdes todo el trabajo”.

33. En cuanto a si los estudiantes habían visitado algún museo virtual, el 74% indicó que sí y el 26% expresó que no lo había visitado nunca. Podemos comentar que entre las personas del primer grupo que afirmaron haber visitado algún museo virtual, destacaron tres de ellos: el Museo del Prado, el Museo Picasso Málaga y el Parque de las Ciencias de Granada.

34. Por otra parte, el 96% del alumnado sabía lo que era un Blog y el 4 % no.

35. Al mismo tiempo, el 84% señaló que nunca un profesor o profesora había usado un Blog en otra asignatura y el 16% indicó que algún docente sí había empleado este recurso para enseñarle su disciplina.

36. Igualmente, el 84% del estudiantado respondió que no había realizado actividades *online* ninguna vez y el 16% expuso que sí las había efectuado.

37. Atendiendo a la tipología WebQuest, el 60% de los encuestados respondió no conocerla y el 40% afirmó conocerla.

38. A la pregunta sobre si el alumnado sabía buscar y seleccionar la información disponible en Internet, la respuesta fue unánime, pues el 100% indicó que sí sabía.

39. Lo mismo sucedió con la pregunta referida a si el estudiantado había accedido de forma fortuita a contenidos inadecuados en Internet al buscar un tema concreto.

40. Así mismo, el 94% de los encuestados no estaba nada familiarizado con el formato BlogQuest y el 6% lo estaba poco.

41. De igual manera, el 60% de los participantes en el estudio no estaba nada familiarizado con el formato WebQuest, el 24% lo estaba poco y el 16% lo estaba bastante.

42. En cuanto a la cuestión relativa a la finalidad de uso de Internet en sus estudios, podemos indicar que el 52% del alumnado lo usaba para obtener apuntes, el 24 % para contrastar información, mientras que el 14% lo hacía para aclarar dudas y el 10% para ampliar información.

43. Sobre la pregunta referida a si los discentes sabían usar Internet, el 90% consideró que sabía bastante y el 10% consideró que mucho.

44. Además, el 84% de los encuestados pensó que su nivel de conocimiento en el uso de Internet era bastante y el 16% que era mucho.

45. Por otro lado, sobre los problemas que estas personas encontraban al navegar por Internet en sus tareas escolares, el 72% expresó que era la excesiva información encontrada, el 14% indicó que era la distracción, el 6% manifestó que se debía al fallo del sistema, el 6% respondió que la causa era la lentitud y el 2% opinó que el problema era no encontrar lo que buscaba.

46. Además, las dificultades que los educandos hallaban al conectarse a Internet en clase siguieron siendo: la excesiva información, en un 70%, seguido de distracción, en un 20%, el fallo en Internet, en un 2%, la lentitud, en un 4% y el no encontrar lo que buscan, en el 4%.

47. En otro orden de cosas, el 70 % de estos estudiantes afirmó haber aprendido a utilizar Internet solo o sola, mientras que el 12% indicó que lo había hecho con sus padres. El resto señaló haberlo hecho con la ayuda de otro u otra estudiante (14%) y el resto declaró haber recibido formación específica (4%).

48. Sobre la última cuestión hecha al alumnado sobre el conocimiento de los recursos disponibles en Internet y sus herramientas, el 42 % indicó que conocía *Wikipedia* (búsqueda de información), el 40% expuso que *YouTube* e *Instagram*

(redes sociales), el 10% señaló los Blogger (información) y el 8% indicó que *Google Play* (juegos) y *Netflix* (películas y series).

Tabla 5.2.

2º bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso de Internet y sus herramientas con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados

	Sí	No
21. ¿Dispones de conexión por Red a Internet en casa?	50	0
22. ¿Tienes acceso Wifi a Internet en casa?	50	0
23. ¿Utilizas Internet para ayudarte en tus tareas escolares?	50	0
24. ¿Aprovechas el tiempo de clase cuando te dejan navegar por Internet?	46	4
	Uso la primera web que sale en la búsqueda	Selecciono la web más acorde con mi trabajo
25. A la hora de realizar un trabajo: Indica el motivo	43	7
	En la biblioteca del instituto	Navego por Internet
26. A la hora de realizar un trabajo de clase, busco información...	2	48
	Te ayuda en tus estudios	Te distrae más de lo que te ayuda
27. Navegar por Internet...	37	13
	Sí	No
28. ¿Conoces alguna enciclopedia de Internet? ¿Cuál?	50 Wikipedia	0
	Sí	No
29. ¿Te gustaría ver tus trabajos publicados en	47	3

	Sí	No
30. ¿Conoces alguna web relacionada con la materia EPVA? ¿Cuál?	5 Museo del Prado, Instagram, YouTube	45
31. ¿Utilizar Internet y sus recursos puede ayudarte en tu vida académica presente y futura? Razona tu respuesta.	46 Opiniones varias disponibles en el análisis	4 Opiniones varias disponibles en el análisis
32. ¿Te gustaría trabajar con los recursos de Internet en clase de EPVA? Razona tu respuesta	48 Opiniones varias disponibles en el análisis	2 Opiniones varias disponibles en el análisis
33. ¿Has visitado algún museo virtual? ¿Cuál?	37 Museo del Prado Museo Picasso Málaga Parque de las Ciencias de Granada	13
	Sí	No
34. ¿Sabes lo que es un Blog?	48	2
35. ¿Algún profesor ha empleado el Blog para enseñarte su materia?	8	42
36. ¿Has realizado actividades <i>on line</i> alguna vez?	8	42
37. ¿Conoces la tipología WebQuest?	20	30
38. ¿Sabes buscar y seleccionar la información disponible en Internet?	50	0

39. ¿Has accedido de forma fortuita a contenido inadecuado en Internet al buscar un tema concreto?	50			0	
	Nada	Poco	Bastante	Mucho	
40. ¿Estás familiarizado con el formato BlogQuest?	47	3	0	0	
41. ¿Estás familiarizado con el formato WebQuest?	30	12	8	0	
	Aclarar dudas	Obtener apuntes	Ampliar infor.	Contrastar infor.	Otros
42. ¿Con qué fines usas Internet en tus estudios?	7	26	5	12	0
	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
43. ¿Sabes utilizar Internet?	0	0	0	45	5
44. ¿Cuál es tu nivel de conocimientos en el uso de Internet?	0	0	0	45	5
	Lentitud	Fallo Internet	Distracción	Excesiva información	No encuentro
45. ¿Qué problemas encuentras al navegar por Internet en tus tareas escolares?	3	3	7	36	1
46. ¿Qué problemas encuentras al conectarte al Internet de clase?	2	1	10	35	2
	Solo o sola	Padres	Formación específica	Estudiant.	
47. ¿Cómo o con quién has aprendido a utilizar Internet?	35	6	2	7	
	Wikipedia	Redes social.	Blogger	Google Play/Netflix	
48. Marca los recursos disponibles en Internet que conozcas	21	20	5	4	

Fuente: elaboración propia.

Respecto a los resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hacen referencia al uso Internet y sus herramientas, prácticamente todos los estudiantes disponían de Internet y lo usaban para sus tareas escolares como principal fuente de consulta. A su vez, consideraron que lo sabían manejar y que les podía servir para su vida académica. Esto nos da una idea de lo integrado que está esta tecnología en sus vidas. Por el contrario, cuando se les refirió términos relativos a algunas de las herramientas educativas que ofrece la Web como son las WebQuest o el BlogQuest, ese conocimiento fue menor. Los principales problemas para ellos a la hora de navegar por la Red fueron considerados la excesiva información y la distracción que les produce, respecto al estudio.

Análisis de resultados del 3er bloque del test, dedicado al uso de las TIC (12 ítems)

Los siguientes resultados pueden observarse en la Tabla 5.3, que presenta el número de respuesta obtenidas del formulario analizado, a partir los mismos encuestados, mientras su análisis lo hemos hecho también en % de resultados.

49. En cuanto al uso de las TIC, hemos encontrado que el 86% de educandos creyeron que se empleaban poco los recursos TIC en sus clases, frente al 14% que pensó que no poco.

50. Respecto a la importancia de aprovechar las herramientas TIC, el 94% del alumnado creyó que sí y, sin embargo, el 6% que opinó lo contrario. De los datos cualitativos (respuesta abierta) recogidos a través de la solicitud del razonamiento del porqué de sus respuestas, escribieron los siguientes comentarios:

-“Vivimos en una sociedad tecnológica”.

-“Hay más información a tu disposición”.

-“En Internet puedes comprar, ver pelis, escuchar música, etc.”.

-Me comunico con gente de otros lugares. Puedes descargar contenidos.

-“Se hace todo en un clic”.

-“A la hora de buscar trabajo te van a pedir que las manejes [las TIC]”.

-“Es interactivo, por lo que rompe la monotonía”.

-“Puedo ampliar los contenidos que me ofrecen los profesores”.

-“Descubren programas con los que puedes crear”.

-“Me ofrece la posibilidad de subir videos y guardar mis trabajos”.

-“Me comunico con mis compañeros y mis profesores”.

51. Todo el alumnado mencionó conocer el buscador Google y la enciclopedia *online* Wikipedia como herramientas de la Web 3.0, también alguno añadió tener conocimiento de Youtube.

52. En lo relativo a si los recursos TIC disponibles en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual eran suficientes, el 14% de los encuestados consideró que sí lo eran. Entre sus motivos los educandos destacaron que con el ordenador del profesor y el proyector de clase eran suficientes. Por el contrario, el 86% indicó que estos recursos no eran suficientes, precisando que sería necesario tener en clase, al menos, un ordenador individual por persona, un escáner y una mesa de luz.

53. Atendiendo a los útiles electrónicos que habían empleado estos chicos y chicas habitualmente para usar las TIC, el teléfono móvil se posicionó como el primero, con un 84%, seguido del ordenador y la Tablet que presentaron un empate, establecido en el 8% para cada uno de ellos.

54. Acerca de la frecuencia con la que ellos y ellas empleaban los recursos TIC en clase, el 70% afirmó que los utilizaba algo, el 14% consideró que los usaba poco, el 10% que lo hacía bastante y, solamente, el 6% pensó que los aplicaba mucho.

55. Conforme a valorar el nivel propio del alumnado sobre el dominio que tenía de las TIC aplicadas a la educación, el 78% expresó que tenía bastante dominio, el 12% afirmó que tenía mucho y el 10% indicó tener algo de dominio.

56. También, de entre los y las participantes en la encuesta, el 78% estimó que era necesario manejar bastante las TIC, el 14% opinó que era necesario hacerlo mucho y el 8% pensó que era necesario manejarlas algo.

57. Sobre cuánto los participantes crían que las TIC podían ayudarles a seguir con su formación académica, el 72% consideró que podían ayudarle bastante, el 18% afirmó que podían ayudarle mucho y el 10% pensó que podían ayudarle algo.

58. A su vez, el 38% de los educandos pensaron que era muy necesario ofrecer la enseñanza virtual frente a la presencial, el 36% afirmó que era bastante preciso y el 24% opinó que era algo necesario.

59. En relación a necesitar más formación en el manejo de las TIC para cursar sus estudios, las opiniones de los encuestados fueron: bastante necesario (28%), poco necesario (30%), algo preciso (24%), nada necesario (14%) y muy preciso (4%).

60. La última pregunta abordó a si el alumnado estaría de acuerdo en recibir formación sobre el uso de las TIC para finalizar su etapa educativa. Las respuestas al respecto revelaron que el 78% apuntó que estaba muy de acuerdo en recibir esta formación, el 16% opinó que estaba bastante de acuerdo y el 6% expresó que solo estaba algo de acuerdo.

Tabla 5.3.

3er bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso de las TIC con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados.

	Sí	No			
49. ¿Crees que se emplean poco los recursos TIC en tu clase?	43	7			
50. ¿Consideras importante aprovechar las herramientas TIC? ¿Por qué?	47 Opiniones varias disponibles en el análisis	3			
51. ¿Puedes mencionar alguna herramienta de la Web 3.0? ¿Cuál?	50 Wikipedia, Google, Youtube	0			
52. ¿Consideras que son suficientes los recursos TIC disponibles en tu aula de EPVA?	7	43 Ordenador individual Escáner, Mesa de luz			
	Teléf.	Tablet	Ordenador	Ninguno	Otros
53. ¿Qué dispositivos TIC usa habitualmente?	42	4	4	0	0
	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho/Muy
54. ¿Con qué frecuencia se emplean los recursos TIC en tus clases?	0	7	35	5	3
55. ¿Cómo valorarías tu nivel de dominio de las TIC aplicadas a la educación?	0	0	5	39	6
56. ¿Cuánto piensas que es de necesario manejar las TIC para tu formación?	0	0	4	39	7
57. ¿Cuánto crees que las TIC pueden ayudarte a seguir con tu formación académica?	0	0	5	36	9
58. ¿Cuánto es necesario ofrecer la enseñanza virtual frente a la presencial?	0	0	12	18	19

59. ¿En qué relación necesitas más formación en el manejo de las TIC para cursar tus estudios?	7	15	12	14	2
60. ¿Cuánto estarías de acuerdo en recibir formación sobre el uso de las TIC para finalizar tu etapa educativa?	0	0	3	8	39

Fuente: elaboración propia.

Atendiendo a los resultados del formulario relativo a la valoración pre-test que hace referencia al uso de las TIC, hemos podido comprobar que la visión que tiene el estudiantado encuestado es que se emplean poco en clase y la mayoría de él considera importante aprovecharlas. Además, coincide en el conocimiento de herramientas de la Web 3.0 como son Youtube o Wikipedia y en considerar insuficientes los recursos disponibles en su aula de EPVA. También opina que estas tecnologías pueden ayudarle en su formación académica y que estaría dispuesto a recibir más formación sobre su uso y manejo.

5.2. Análisis de resultados de valoración post-test

Los resultados de valoración post-test están centrados en cinco grandes apartados, dedicados: a la manejabilidad de Internet (ítems del 1-3); al diseño y la operatividad del BlogQuest (ítems del 4 al 6); a las ventajas para mejorar los hábitos de estudio (ítems del 7 al 8); a las ventajas de estudio con el uso de las nuevas TIC en clase (ítems del 9 al 12); y a las preferencias y actitudes del alumnado sobre el uso de las nuevas tecnologías TIC en clase (ítems del 13 al 16). Este test y sus resultados están disponibles en el Apéndice II.

Para establecer la relación necesaria entre las preguntas de nuestro post-test y sus respuestas, hemos numerado éstas últimas con el mismo dígito que corresponde a su pregunta, disponible en el Apéndice II, dedicado al post-test. Hemos expuesto los datos en gráficos que expresan el número respuestas

obtenidas por cada ítem (Figuras 5.1-5.5), teniendo en cuenta que la muestra de participantes fue de 50 estudiantes, y los hemos analizado de forma escrita transformándolos en el %. Hemos ordenado el análisis de la mayor a la menor puntuación alcanzada en los diferentes ítem. Las opciones de respuesta fueron: **nada, poco, algo, bastante o mucho.**

Respecto a las opiniones de respuestas abiertas hechas al estudiantado encuestado, indicamos que, aunque éstas estén escritas entre comillas, no están contenidas en las Referencias bibliográficas de esta Memoria por ser datos no publicados, obtenidos de los resultados de la investigación, y no ser citas de autor.

Manejabilidad de Internet

1. A la pregunta dedicada a conocer si el acceso a Internet en clase dio problemas al alumnado, un 84% de éste respondió que nada, un 12% que poco y un 4% indicó que algo (Figura 5.1).
2. A la cuestión referente al hecho de que si el no tener que instalar un *software* en el ordenador resultó un acierto para el alumnado, el 74% expresó que mucho, el 14% opinó que bastante y el 6% indicó que algo y poco (Figura 5.1).
3. En el caso del interrogante sobre si a los discentes les dieron problemas los enlaces aportados en las WebQuests, el 88% de ellos indicó que no tuvo nada de problemas, el 8% expresó que le sobrevinieron algunos y el 4% señaló que se le presentaron pocos (Figura 5.1).

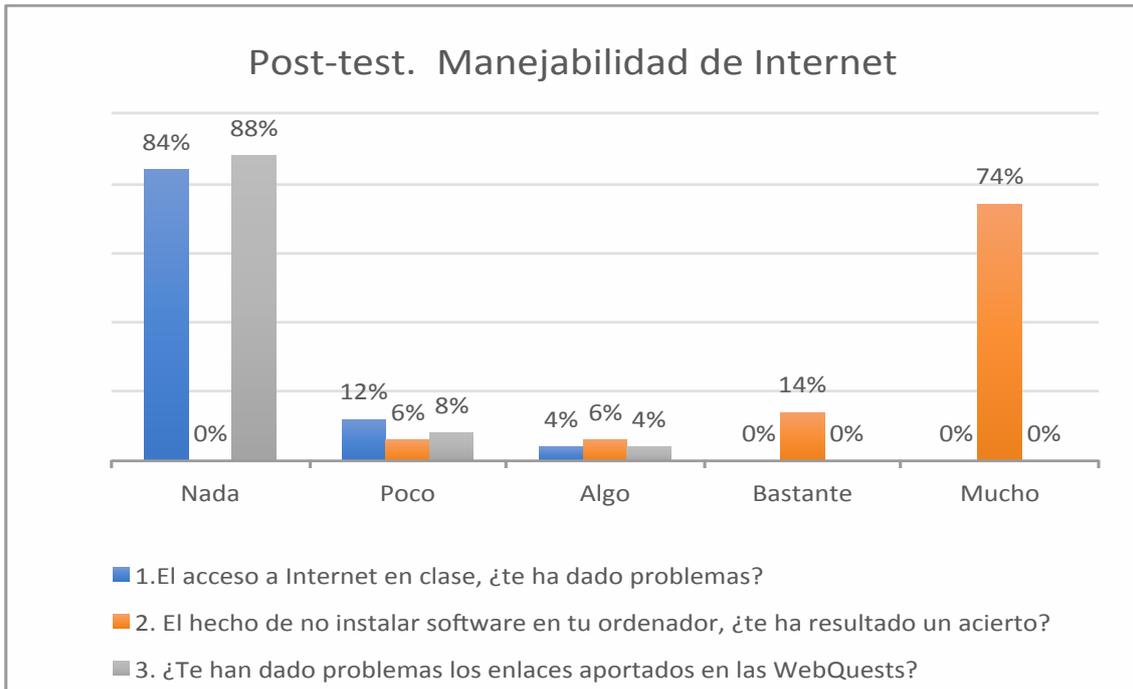


Figura 5.1. Resultados de la valoración de las respuestas al formulario post-test en su grupo de ítems dedicados a la manejabilidad de Internet por el alumnado. Fuente: elaboración propia.

Diseño y operatividad del BlogQuest

4. A la pregunta que trata sobre la claridad del diseño del BlogQuest, el 74% de las personas encuestadas indicó que era un diseño bastante claro, el 24% opinó que era un diseño muy claro y 2% respondió que era un diseño algo claro (Figura 5.2).

5. Atendiendo a la facilidad de navegación por el BlogQuest, el 82% afirmó que resulta muy fácil, 14% que era bastante fácil y el 4% que era fácil (Figura 5.2).

6. En cuanto a si a la hora de estudiar en clase a los participantes les había resultado práctico el formato BlogQuest, el 78% de ellos respondieron que mucho, el 14% que bastante y el 8% que algo (Figura 5.2).

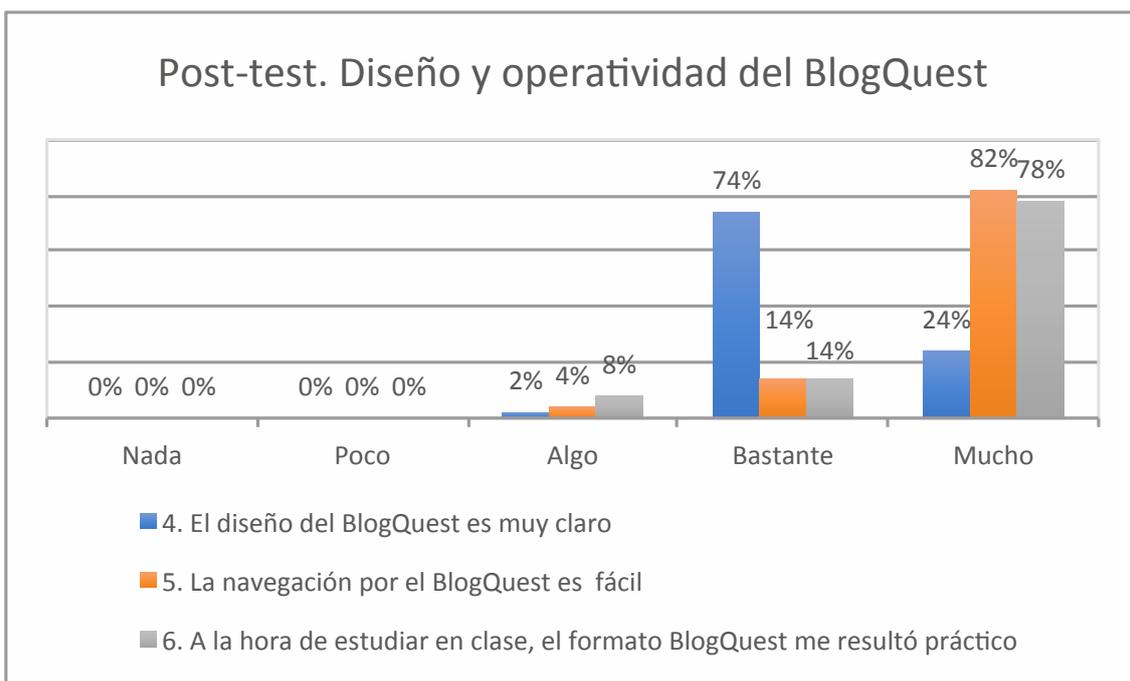


Figura 5.2. Resultados de la valoración de las respuestas al formulario post-test en el grupo de ítems dedicados al diseño y la operatividad del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

Ventajas para mejorar los hábitos de estudio con las TIC y el BlogQuest

7. Sobre las ventajas que los encuestados detectaron en la mejora de sus hábitos de estudio, estos respondieron que permanecían más tiempo concentrados en la tarea cuando empleaban el BlogQuest en la siguiente proporción: mucho el 38%, bastante el 40%, algo el 14% y el 10% que poco (Figura 5.3).

8. Acerca de si los discentes habían aprovechado el tiempo de estudio en clase con el empleo de TIC, el 54% se declinó por bastante, el 38% expresó que mucho y el 8% indicó que algo (Figura 5.3).

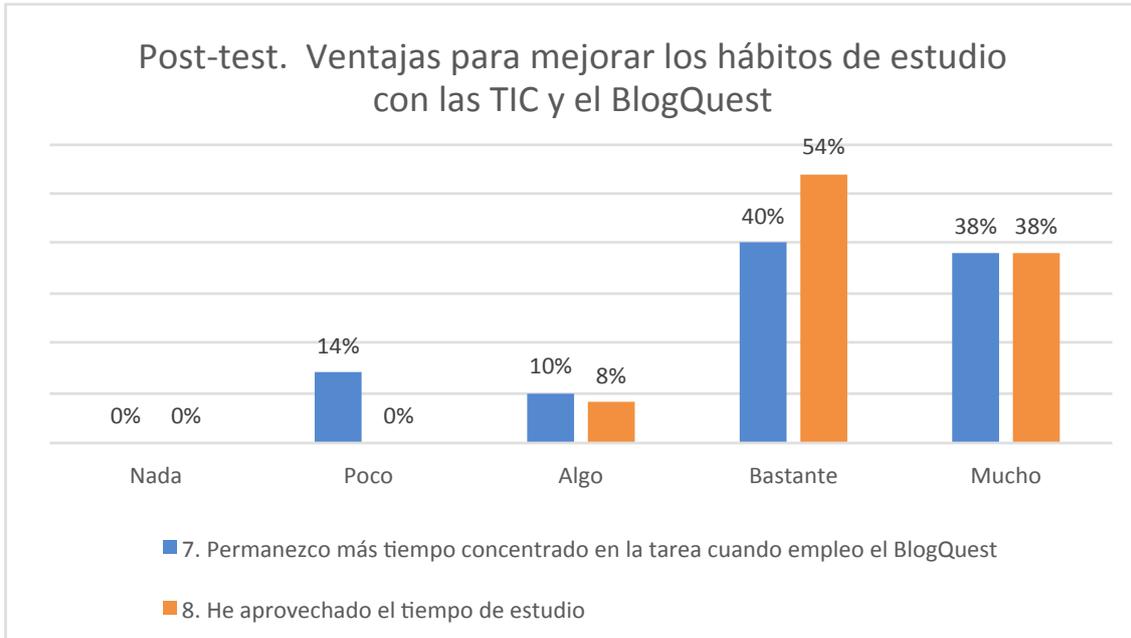


Figura 5.3. Resultados de la valoración de las repuestas al formulario post-test en el grupo de ítems dedicados a las ventajas que implican la mejora del hábito de estudio en el alumnado con las TIC y BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

Ventajas de estudio con el uso de las nuevas TIC en clase (BlogQuest y WebQuests)

9. A la cuestión relacionada con el uso del BlogQuest y la facilidad de la asimilación de los contenidos de la materia, el 74% del alumnado respondió que mucho mejor, el 18% opinó que bastante mejor y 8% expresó que algo mejor (Figura 5.4).

10. Sobre si los recursos del BlogQuest había al ayudado al estudiantado en la realización de actividades, el 70% indicó que mucho, 20% que bastante y 10% que algo (Figura 5.4).

11. Acerca del interés de los contenidos que al alumnado le ofreció el BlogQuest, al 52% le resultó muy interesantes, al 46% le pareció bastante interesantes y el 2% lo consideró poco interesante (Figura 5.4).

12. Sobre la cuestión relativa a si el trabajo realizado mediante las WebQuests facilitó al alumnado la asimilación de los contenidos de la materia, los

resultados arrojan que el 72% de los estudiantes encuestados opinaron que se lo facilitó mucho, el 22% que lo hizo bastante y el 6% que se lo facilitó algo (Figura 5.4).

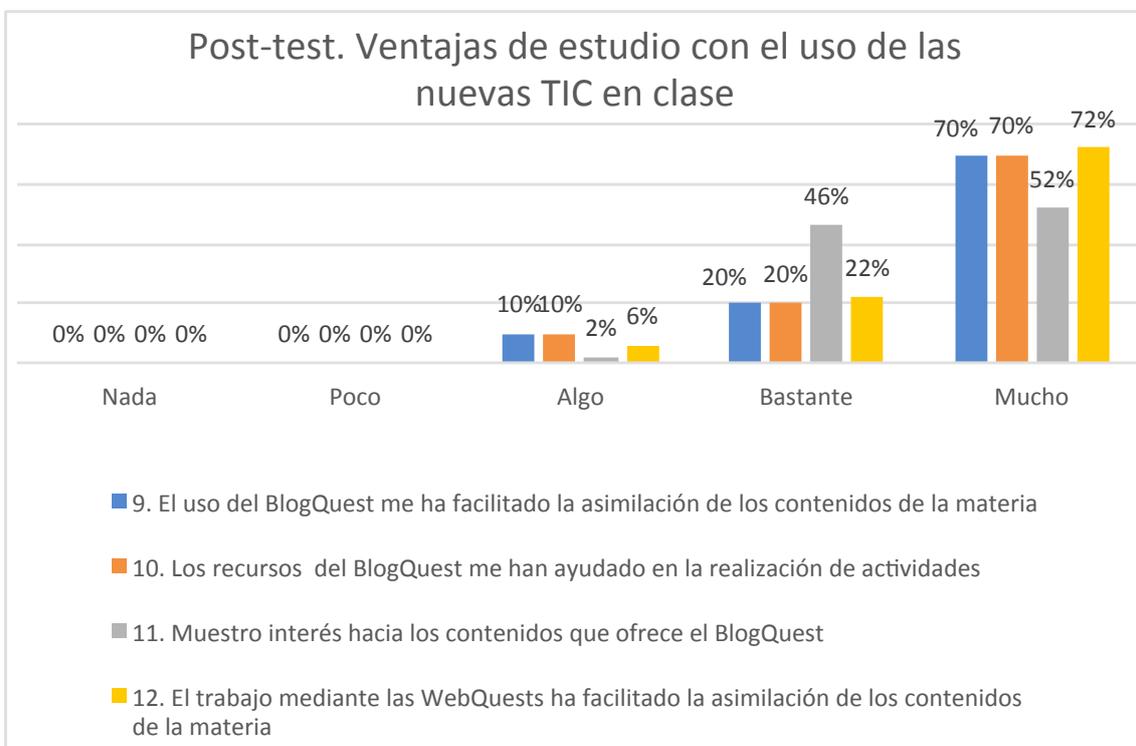


Figura 5.4. Resultados de la valoración del formulario post-test en el grupo de ítems dedicados a las ventajas de estudio que ofrecen el uso de las TIC en clase de EPVA. Fuente: elaboración propia.

Preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC en clase de EPVA

13. A la pregunta sobre si las tareas WebQuests resultaron a los educandos más interesantes que las tareas tradicionales ofrecidas por un libro de texto, las respuestas mostraron que el 74% opinó que les resultaron mucho más interesantes, el 20% afirmó que les fueron bastante más interesantes y solo el 6% expresó que les parecieron poco interesantes (Figura 5.5).

14. Las respuestas a la pregunta hecha para conocer si el alumnado se sentía animado en la realización de las actividades mediante el BlogQuest, un 38% respondió que mucho, un 58% que bastante y un 4% que algo (Figura 5.5).

15. De la respuestas referidas a la preferencia del alumnado de la versión digitalizada de las actividades frente al formato papel, se obtuvo que el 52% manifestó que lo prefería bastante, el 18% expresó que mucho, el 4% optó por algo, el 1% enunció que poco y el 1% expresó que nada (Figura 5.5)

16. A la cuestión cuya finalidad era valorar la presentación de las WebQuests dentro del formato BlogQuest, el 68% lo valoró mucho, el 30% lo valoró bastante y el 2% lo hizo algo (Figura 5.5).

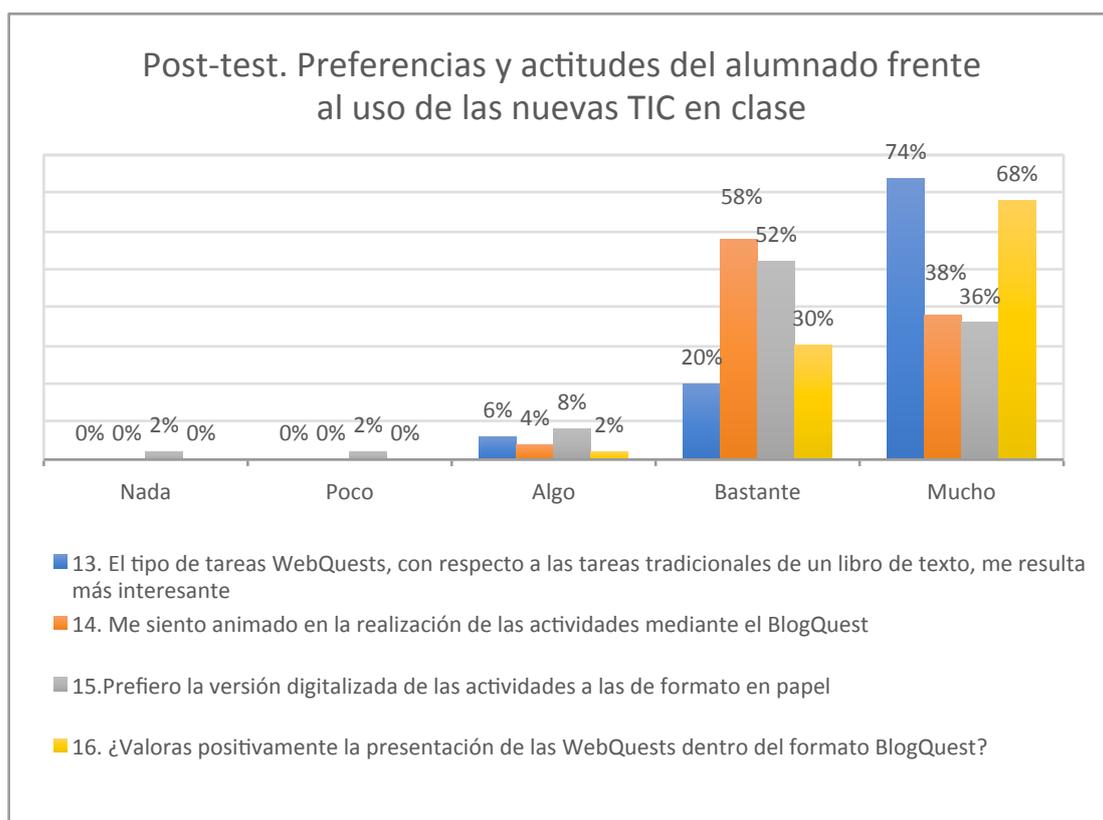


Figura 5.5. Resultados de la valoración del formulario post-test en el grupo de ítems dedicados las preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC en clase de EPVA. Fuente: elaboración propia.

Otros comentarios a favor de la mejora del diseño del BlogQuest fueron:

- “Incluir música de fondo y dejar poner comentarios”.
- “Aportar a los recursos, por ejemplo vídeos.”
- “Presentar un apartado con apuntes tipo *Slideshare*”.
- “Añadir una hoja con las calificaciones de los trabajos de cada alumno”.
- “Crear un apartado con artistas actuales que nos sirvan de inspiración”.

5.3. Análisis de los resultados de valoración del BlogQuest como recurso didáctico en Educación Plástica, Visual y Audiovisual

La valoración del BlogQuest se centró en tres grandes apartados: aquellos referidos a sus aspectos técnicos (8 ítems: 1-8), los que hacían mención a la mejora del aprendizaje (8 ítems: 9-16), sus aspectos estéticos (2 ítems: 17-18) y su análisis global, además de otros aspectos (2 ítem: 19-20). Éstos han sido valorados por los encuestados con **excelente**, **alto/a**, **bajo/a**, **pésimo/a** o **no sabe/no contesta**, en cada caso correspondiente.

Los encuestados para este cuestionario fueron las mismas personas y número de ellas que en los anteriores tests (50 participantes). El cuestionario y sus resultados están disponibles en el Apéndice III. El número de la pregunta del cuestionario representa el ítem de la respuesta analizada. Hemos expuesto los datos en gráficos, que expresan el número de respuestas obtenidas por cada ítem, teniendo en cuenta que la cantidad de personas que formaron la muestra fue de 50, y los hemos transformado y analizado de forma escrita en %.

Análisis de resultados de los aspectos técnicos del BlogQuest

1. Los estudiantes consideraron que la claridad de contenidos y el lenguaje comprensible usado en el BlogQuest eran excelentes en un 82%, que eran altos en un 14% y que eran bajos en el 4% restante (Figura 5.6).
2. La facilidad de uso del recurso llegó a excelente en el 92% de opiniones de los encuestados, sin embargo, lo consideraron alta el 6% y baja el 2%.
3. La sencillez en la navegación obtuvo un resultado excelente, con una valoración del 84%, siendo alta para el 14% y baja para 2% (Figura 5.6).
4. La velocidad de acceso también fue indicada por los discentes como excelente en un 82%, alta en un 10% y baja en un 8% (Figura 5.6).
5. La alta interactividad fue bien considerada por el estudiantado, obteniendo la valoración de alta en un 64%, excelente en un 34% y baja en un 2% (Figura 5.6).
6. La originalidad de la aplicación fue valorada como excelente para el 38% de los encuestados, alta para el 60% de ellos y baja para el 25% de los mismos (Figura 5.6).
7. La posibilidad de impresión en papel de los resultados de las actividades del BlogQuest hechas por el alumnado, fue señalada por él como excelente, con 94%, mientras el resto del mismo opinó que era alta, en un 6% (Figura 5.6).
8. En cuanto a la calidad de la herramienta de búsqueda que ofreció el BlogQuest, fue puntuada como excelente por el 88% del alumnado encuestado y el resto de los participantes en el estudio optó por responder que eran alta (12%) (Figura 5.6).

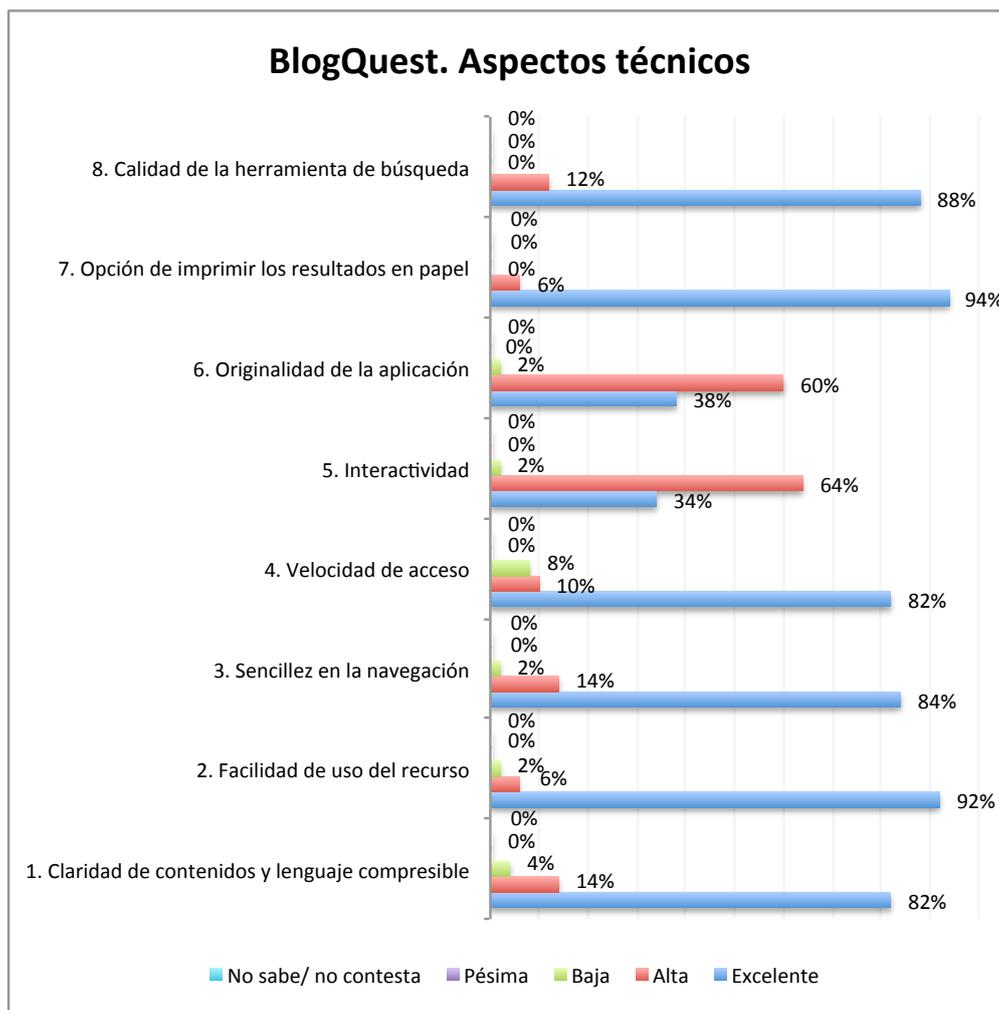


Figura 5.6. Gráfico de resultado de los aspectos técnicos del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

Análisis de resultados de los aspectos que mejoran el aprendizaje con el BlogQuest

9. Respecto a si el interés de los contenidos y los servicios que ofreció el BlogQuest, el 92% de los encuestados los valoró de excelentes, mientras el 8% lo hizo indicando que eran de alto interés (Figura 5.7).

10. En cuanto al uso de un índice para presentar los contenidos, el 70% de los participantes indicó que era una opción excelente, mientras el 30% consideró esta particularidad como de alta calidad (Figura 5.7).

11. Sobre el uso del BlogQuest para mejorar el estudio y los resultados académicos del alumnado, el 88% del mismo expresó que era una opción excelente, el 10% opinó que era una opción de alta solvencia y el 2% ésta era baja relevancia (Figura 5.7).

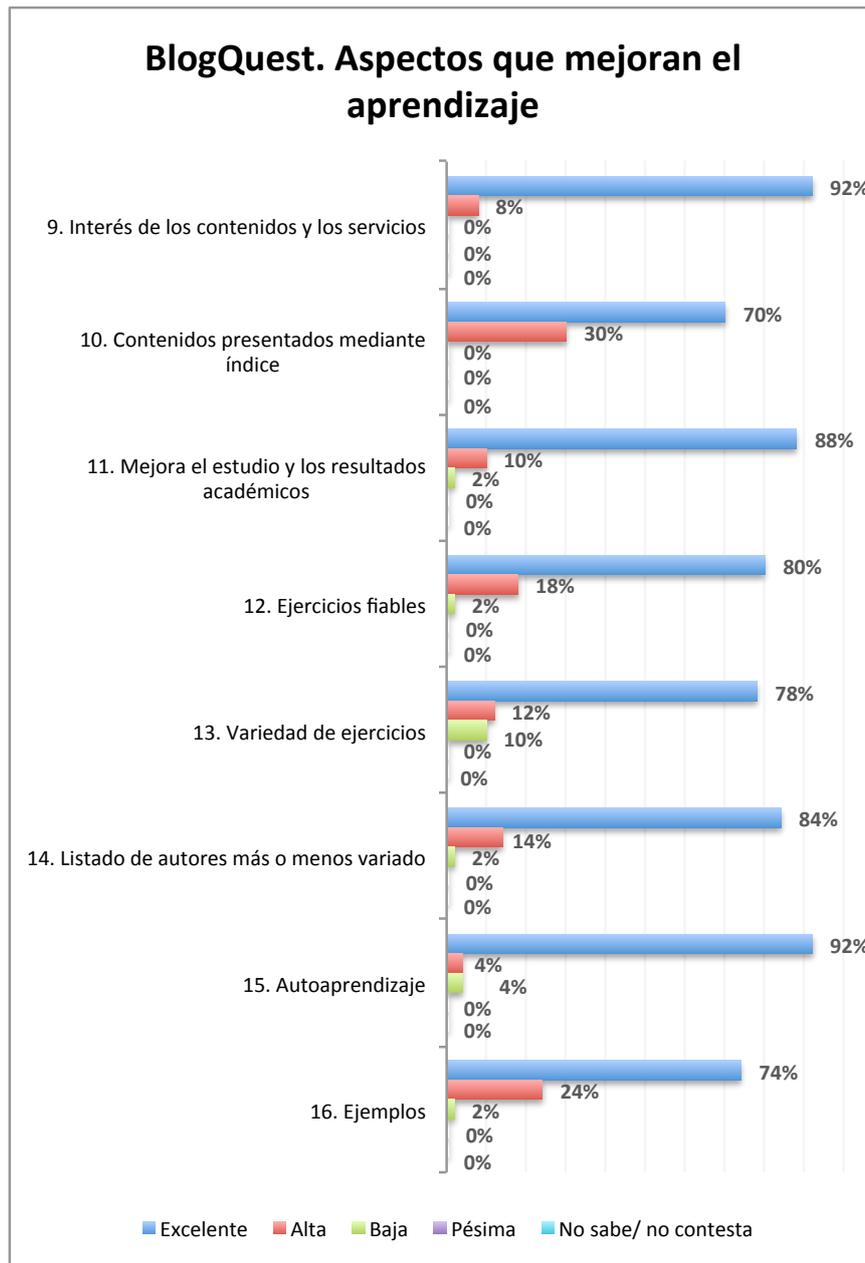


Figura 5.7. Gráfico de resultado de los aspectos que mejoran el aprendizaje con el BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

12. Respecto a si los ejercicios propuestos en el BlogQuest eran fiables, el 80 % consideró que su grado de fiabilidad era excelente, frente al 18% que opinó que eran altamente fiables y solo el 2 % indicó que su fiabilidad era baja (Figura 5.7).

13. Acerca de la variedad de ejercicios presentes en el BlogQuest, el 78% opinó que era excelente, el 12% afirmó que era alta y el 10% indicó que era baja (Figura 5.7).

14. Referente a si el listado de autores era más o menos variado, el 84% opinó que era muy alto, el 14% lo consideró alto y el 2% expresó que era bajo (Figura 5.7).

15. En cuanto al autoaprendizaje, el 92% de los y las estudiantes opinó que fue excelente, el 4% indicó que fue alto y el 4% expresó que fue bajo (Figura 5.7).

16. Por último, sobre el número y la calidad de los ejemplos empleados, el 74% de los encuestados se declinó por opinar que fueron excelentes, el 24% eligió la opción de que dicho número y calidad fueron altos y solo el 2% seleccionó la opción bajos, como respuesta a esta pregunta (Figura 5.7).

Análisis de resultados de los aspectos estéticos del BlogQuest

17. Sobre los aspectos estéticos del BlogQuest, los educandos valoraron el atractivo del entorno audiovisual (diseño) con un resultado de excelente, en un 82%, y de altos, en un 18% (Figura 5.8).

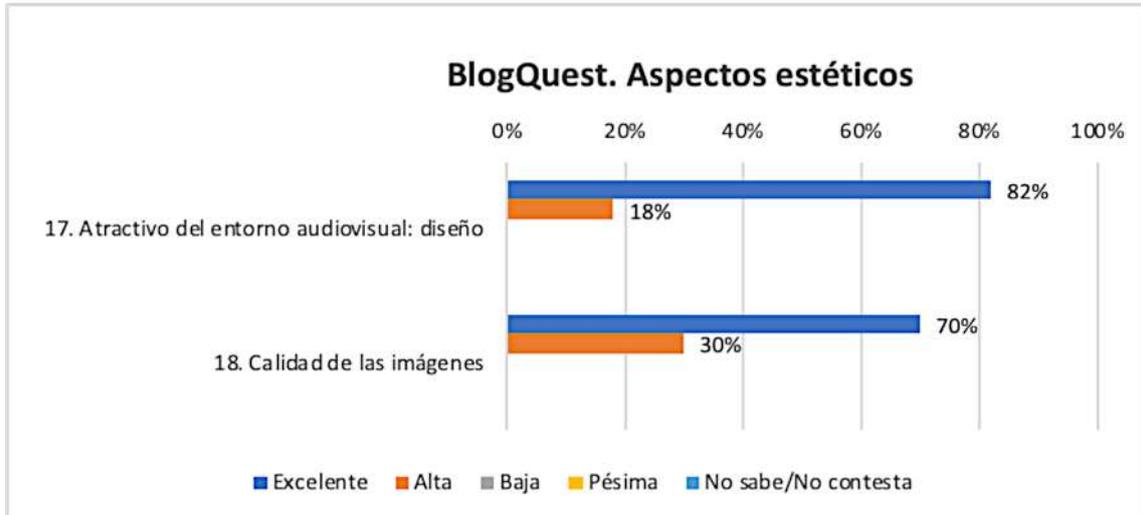


Figura 5.8. Gráfico de resultados de los aspectos estéticos del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

18. La calidad de las imágenes fueron valoradas como excelentes por el 70% de los encuestados y de alta calidad por el 30% de los mismos (Figura 5.8).

Análisis del resultado global y otros aspectos del BlogQuest

19. En este caso, el 84% de los estudiantes consideraron el BlogQuest como un recurso excelente, ante el 16%, que lo calificó como de alto valor.

20. Respecto a otras consideraciones y sugerencias hechas a través de la formulación de una pregunta abierta -en la que les pedimos a los y las estudiantes que enumerasen otras consideraciones y sugerencias en cuanto al uso del BlogQuest como recurso didáctico en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual-, éstos escribieron distintas frases que han revalidado el método de enseñanza propuesto. Seguidamente hemos incluido algunas de estas frases:

-“Con el BlogQuest la enseñanza de la materia se hace más interesante que con un libro de texto. En el libro todo es cerrado, al contrario que con el BlogQuest.”

-“No parece que estés estudiando ya que haces una investigación por medio de Internet usando además aplicaciones que motivan.”

-“Mi atención se mantiene por más tiempo que en una clase tradicional en la que tengo que escuchar al profesor toda la clase.”

-“El trabajo lo tiene que desarrollar cada uno con las herramientas que el profesor facilita en el BlogQuest.”

-“Cada vez que planteábamos una nueva actividad los recursos aportados en el BlogQuest me sorprendían.”

-“No solo es un aprendizaje teórico, sino que puedes aprender mediante el uso de herramientas digitales y, encima, son gratuitas.”

-“Las clases de dibujo se han transformado.”

-“No era consciente de mis capacidades, ya que siempre me valoraron la copia de una lámina sin ofrecerme alternativas”.

-“Tenerlo todo en línea hace que sea muy fácil de trabajar la materia. Además, los contenidos y recursos son novedosos y me motivan.”

-“Puedo verlo desde el móvil. Es como tener un diario de clase portátil.”

-“El soporte BlogQuest tiene todo lo que se va a trabajar en clase, lo que me hace la materia más asequible.”

-“La idea de usar el BlogQuest me parece acertada porque salgo de la rutina del libro de texto.”

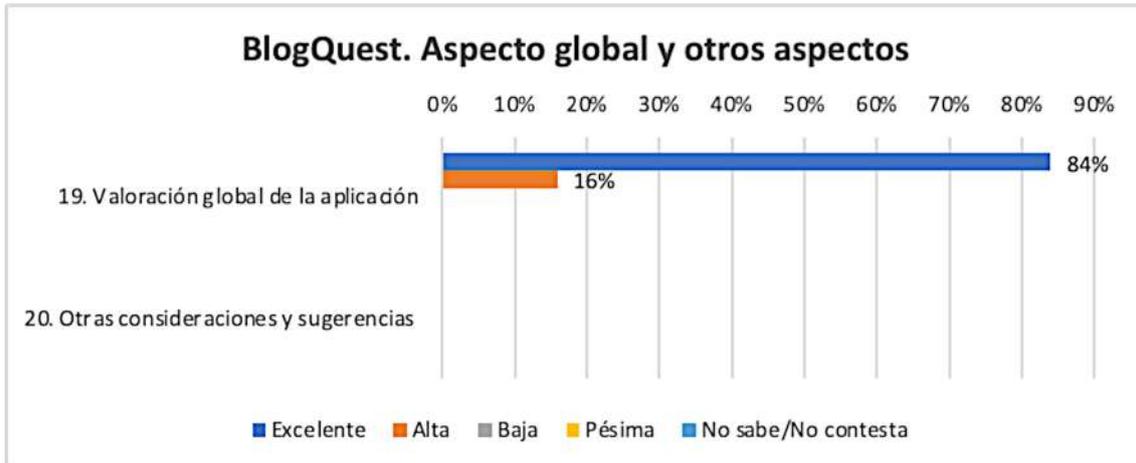


Figura 5.9. Gráfico de resultado del aspecto global y otros aspectos del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

Como resumen, la apreciación que hizo el estudiantado del BlogQuest como recurso didáctico, en general, la determinamos como muy positiva. En el análisis global de resultados de este recurso didáctico se obtuvo una puntuación excelente, con un 84%. Además, el alumnado expuso que el BlogQuest mejoró su estudio y sus resultados académicos, tal y como se ha explicado a partir de los datos cualitativos recogidos en este apartado.

Los aspectos más valorados del BlogQuest con la opción de excelente en las diferentes partes del cuestionario fueron: entre los aspectos técnicos destacó el poder imprimir sus resultados (94%); entre los aspectos que mejoraron el aprendizaje, sobresalieron dos de ellos, uno el interés de los contenidos y los servicios ofrecidos(92%) y otro, el favorecer el autoaprendizaje (92%); entre los aspectos estéticos, la puntuación más reseñable fue el atractivo del entorno visual mediante el diseño del BlogQuest (42%); y la valoración global del recurso fue muy elevada (84%), como ya hemos indicado.

5.4. Análisis de resultados de valoración de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest

Los resultados de los datos obtenidos a partir de los cuestionarios de valoración que los educandos han respondido sobre los recursos didácticos incluidos en el BlogQuest –disponible en el Apéndice IV- (cuatro enciclopedias virtuales de arte, doce aplicaciones educativas en línea, nueve páginas web especializadas y tres museos virtuales de arte), nos permitieron presentar el siguiente análisis, representado en las Figuras 5.10-5.15. Sus datos están expresados en barras gráficas, que responde al número de respuestas obtenidas de los 50 encuestados y la valoración obtenida por cada recurso ha sido analizada de forma escrita en %. Los apartados en los que hemos dividido el análisis corresponden a los que hicimos en el cuestionario previamente: 1.Enciclopedias virtuales (ítem del 1.1-1-4); 2.Aplicaciones en línea (ítem del 2.1- 2.12); 3.Páginas web especializadas (ítem del 3.1.-3.9); y 4.Museos virtuales (ítems del 4.1-4.3).

Para establecer los niveles de valoración de dichos ítems, las opciones de respuesta fueron **nada, poco, algo, bastante** o **mucho** y, también, los encuestados expresaron los aspectos positivos y negativos de cada recurso.

En el análisis de resultados optamos por considerar las puntuaciones obtenidas por cada WebQuest en las opciones **mucho** y/o **bastante** para considerar el orden de valoración de cada una de ellas en los diferentes ítem sobre los que se preguntó a los participantes en nuestro estudio.

Enciclopedias de arte virtuales

El gráfico que ofrece la valoración de las enciclopedias virtuales incluidas en el BlogQuest (Figura 5.10) indica en barras identificadas el número de respuestas obtenidas por cada una de ellas, su análisis ha sido hecho transformado estas cantidades al %.

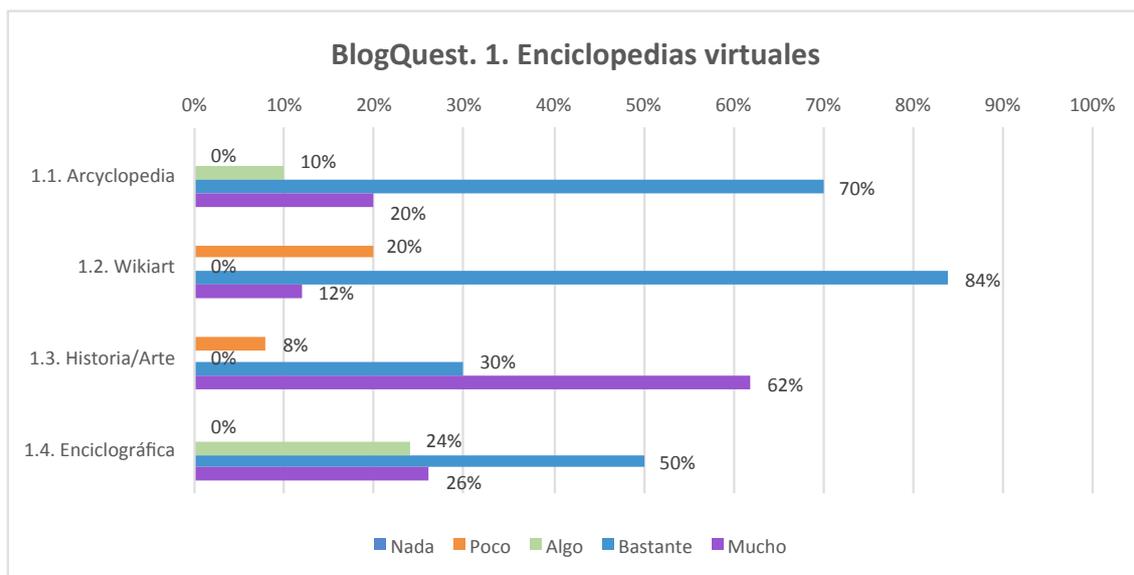


Figura 5.10. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre enciclopedias virtuales incluidas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

Al extraer las respuestas de los educandos, *Wikiart* (Figura 5.10) se posicionó como la enciclopedia virtual más valorada, con un 12% como mucho y como un 84% como bastante (96% total), debido a los siguientes aspectos positivos: índice muy claro, no tener publicidad y recoger una gran variedad de autores. Por el contrario, uno de los aspectos negativos que indicaron de ellas fue la poca información sobre obras y artistas que contiene.

La segunda herramienta *online* de este tipo más estimada por los educandos fue *Historia/Arte*, con el 62% en la opción de mucho y un 30% en la de bastante (92% total) (Figura 5.10). Sus aspectos positivos más destacados fueron: ofrecer facilidad de navegación, no tener publicidad y presentar un diseño atractivo. Sin embargo, su posicionamiento argumentado fue debido a sus aspectos negativos: presentar información muy justa o escueta.

La tercera enciclopedia más valorada fue *Arcyclopedia* (Figura 5.10), con un 20% en la opción de mucho y un 70% en la de bastante (90% total) (Figura 5.10) y, según el alumnado presenta los siguientes aspectos positivos: resulta muy

gráfica, tiene sencillez de uso, no tiene publicidad y su lenguaje es muy accesible. Sin embargo, lo más negativo de ella es que no posee interactividad.

La cuarta herramienta analizada, *Enciclográfica* fue la peor valorada con la opción de mucho, con un 26%, pero fue bien valorada con bastante, con un 50% (76% total) (Figura 5.10). A pesar de poseer varios aspectos positivos, como que facilita el autoaprendizaje intuitivo, que no posee publicidad y que presenta un diseño estructurado, el tener un contenido y manejo monótonos hizo que estos aspectos negativos resaltaran sobre los positivos citados.

Como resumen, de las cuatro enciclopedias de arte virtuales presentes en esta investigación, la que obtuvo mayor valoración con la suma de los datos de las opciones **mucho** y **bastante** fueron *Wikiart* (96%), seguida de *Historia/Arte* (92%), *Arcyclopedia* (90%) y *Enciclográfica* (76%). Y entre sus aspectos positivos destacaron: tener un índice muy claro, presentar un diseño estructurado, no incluir publicidad, recoger una gran variedad de autores, resultar muy gráfica, tener un diseño muy atractivo, ofrecer sencillez de uso y facilidad de navegación, usar un lenguaje muy accesible y facilitar el autoaprendizaje intuitivo.

Aplicaciones educativas en línea

De las doce aplicaciones educativas *online* analizadas, *Artecompo* (Figura 5.11) fue la que obtuvo mejor valoración en la opción mucho, con un 90% de respuestas. Sus aspectos más positivos fueron: sencillez de uso, facilidad para autoaprendizaje intuitivo, no tener publicidad y permitir la posibilidad de publicar trabajos. Entre los aspectos negativos de ella, los encuestados apuntaron: no contemplar artistas actuales de la *Historia del Arte*, tener mucha teoría, no tener música y poseer un contenido y manejo monótonos.

En segundo lugar se situó la aplicación *Vistas. Juan Antonio Cuadrado* (Figura

5.11), con un 86% en la opción mucho. Según los encuestados esta web presenta los siguientes aspectos positivos: ser interactiva y tener ejercicios en línea autoevaluables. Y entre los aspectos negativos ellos consideraron que sus piezas geométricas son muy sencillas y que la web tiene poco atractivo visual.

En tercera posición se situó la aplicación *Artnatomía* (Figura 11), con un 82% de puntuación en la opción mucho. Sus aspectos positivos son: ofrecer información muy científica y permitir ejecutar movimientos de partes de los rostros humanos diseñados con ella. Pero, como negativos, figura su aspecto visual.

El cuarto puesto lo ocupó la aplicación *Pixlr Editor* (Figura 11), con el 82 % de puntuación en la opción mucho. En ella, la sencillez de uso, el autoaprendizaje intuitivo que permite y el no tener publicidad fueron sus aspectos positivos más destacables. Y el ser una herramienta de edición limitada fue su aspecto negativo más señalado.

En quinto nivel se situó la aplicación *Sumopaint* (Figura 5.11), con un 74% en la opción mucho. En sus aspectos positivos destacan el poder guardar los trabajos hechos con ella y el permitir muchas opciones de idioma. Cabe destacar como sus aspectos negativos el presentar publicidad y tener cierta dificultad de manejo.

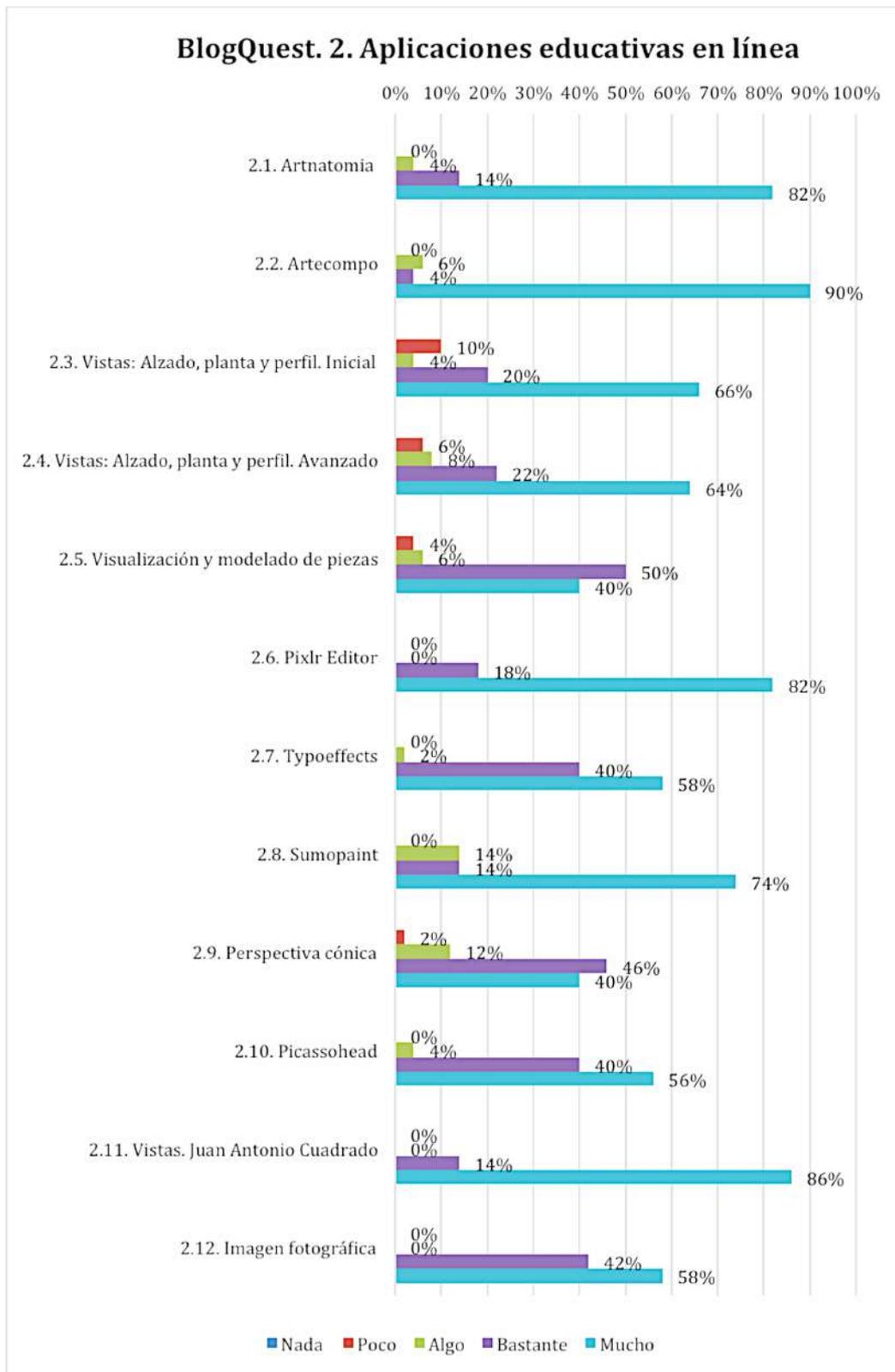


Figura 5.11. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre las aplicaciones en línea usadas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

El sexto y séptimo lugar fueron ocupados por las aplicaciones *Vistas: Alzado, planta y perfil. Inicial* (66%) y *Vistas: Alzado, planta y perfil. Avanzado* (64%) (Figura 5.11), que obtuvieron estas posiciones, respectivamente, en cuanto a la valoración de los estudiantes en la opción mucho. En ambas herramientas, su sencillez de uso, la facilidad que ofrecen para el autoaprendizaje intuitivo y autónomo, así como no tener publicidad fueron destacados como sus aspectos positivos, aunque el número de piezas muy limitado y el hecho de no contener nada de teoría hicieron de la monotonía de sus contenidos un hándicap que definió sus aspectos negativos.

En el octavo puesto se situó la *Imagen fotográfica* (Figura 5.11) con un 58% en la opción mucho, debido al aspecto positivo de su atractivo visual, aunque la monotonía que presenta en la navegación resultó ser lo más destacada en cuanto a su aspecto negativo.

La novena posición la ocupó *Typeeffects* (Figura 5.11), con un 58% en la opción mucho. Entre sus aspectos positivos, los educandos consideraron que ofrece resultados muy rápidos y facilidad de uso. Y como negativos, destacaron que es una herramienta de edición limitada y con marcas de agua.

En el décimo nivel, se estableció *Picassohead* (Figura 5.11), con el 56 % de puntuación en la opción mucho. Esta aplicación virtual presenta entre sus aspectos positivos: facilidad de uso, facilidad de trabajo ameno, diversión y difusión de las creaciones. Por el contrario, sus aspectos negativos son que: tienen poca variedad de ejercicios, incluye publicidad, posee herramientas de creación limitada, es demasiado infantil y está en inglés.

Las dos webs educativas menos valoradas fueron *Visualización y modelado de piezas* (en lugar undécimo), con el 40%, y *Perspectiva cónica* (en la posición duodécima), con 40% (Figura 5.11), ambas en la opción mucho. Atendiendo a la primera, los aspectos más positivos que destacan en ella son: sencillez de uso, facilidad para el autoaprendizaje intuitivo y autónomo y no tener publicidad.

Además, como las anteriores aplicaciones relacionadas con el dibujo técnico, sobresalen en ella como aspectos negativos: poseer un número de piezas muy limitado y no contener nada de teoría. Por último, en la aplicación *Perspectiva cónica* destacó como sus características positivas: presentar la teoría de forma animada, incluir multitud de ejemplos y tener apuntes adaptados al nivel de los educandos; y como negativas: ofrecer poca variedad de ejercicios prácticos.

Como resumen de este apartado, las 6 aplicaciones educativas en línea incluidas en las WebQuest más valoradas correlativamente en la opción **mucho** fueron *Artecompo* (90%) *Vista. Juan Antonio Cuadrado* (86%), *Arnatomía* (82%) y *Pixlr Editor* (82%), *Sumopaint*, (74 %) y *Vistas: alzado, planta y perfil. Inicial* (66%). Todas ellas destacan convenientemente por sus aspectos positivos, entre los que se encuentran: sencillez de uso, facilidad el autoaprendizaje intuitivo y autónomo, no tener publicidad, ofertar la opción de poder guardar los trabajos hechos, permitir la posibilidad de publicar trabajos, ser interactivas, tener ejercicios en línea autoevaluables, ofrecer información muy científica, permitir ejecutar movimientos de partes de los rostros humanos diseñados o posibilitar usar muchas opciones de idioma de trabajo.

Páginas web especializadas en arte

La página web especializada que obtuvo en la encuesta una mayor valoración entre la nueve utilizadas en las WebQuests, fue *Localizador cartográfico patrimonio* (Figura 5.12) que alcanzó una puntuación del 80% en la opción mucho, esto fue debido a presentar los aspectos positivos de interactividad y atractivo visual, pero, a pesar de ello, los educandos también consideraron la monotonía en la navegación como su aspecto negativo.

La siguiente web más valorada por los alumnos y alumnas fue la del fotógrafo madrileño *Chema Madoz* (Figura 5.12), que obtuvo 80% de puntuación en la opción mucho. Entre sus características positivas destacan el exponer toda la

trayectoria del artista y su obra; mientras que el único aspecto negativo que presenta es la monotonía que supone navegar por ella.

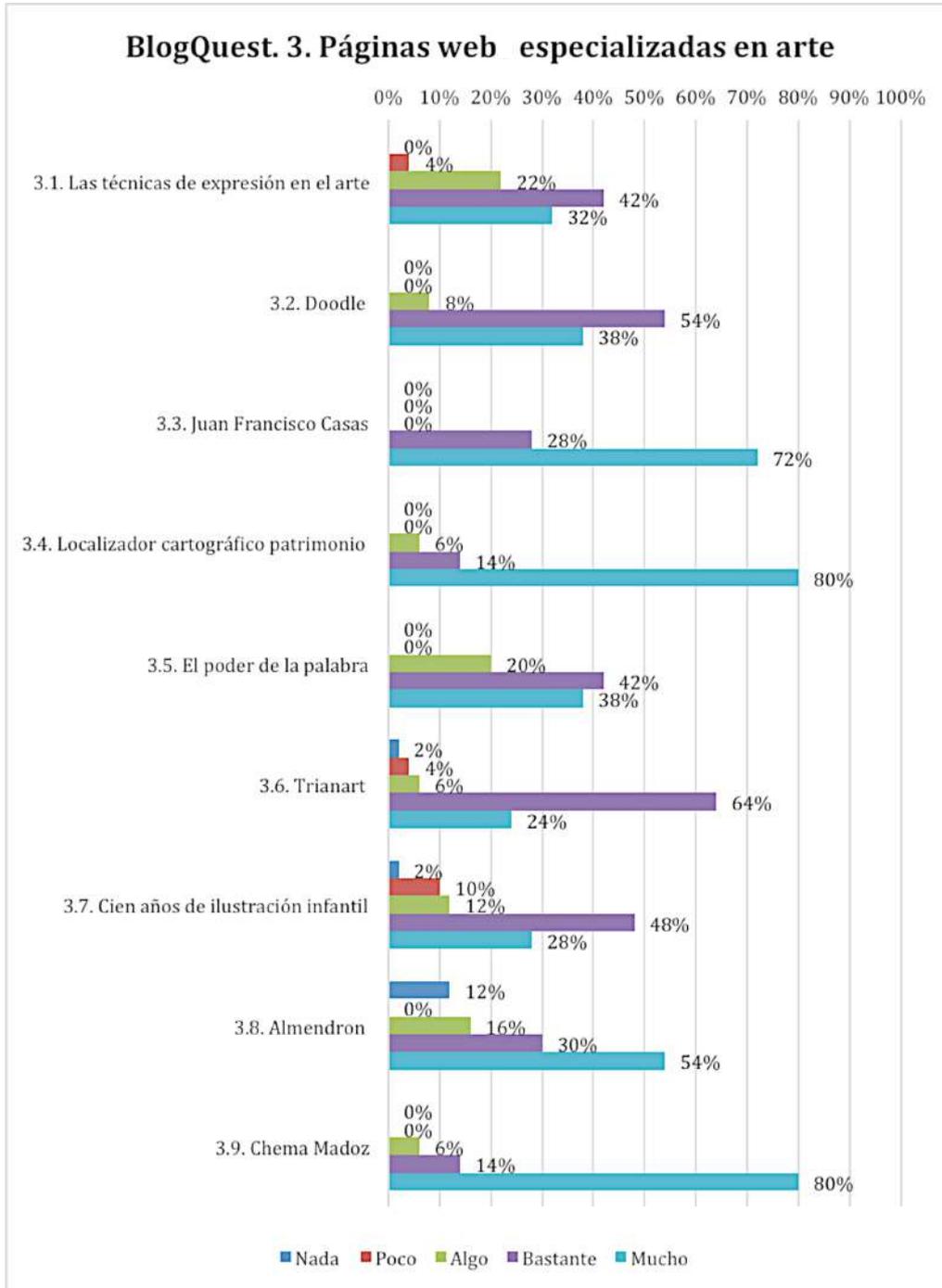


Figura 5.12. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre webs especializadas de arte incluidas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

La tercera web más valorada fue la del artista jiennense *Juan Francisco Casas* (Figura 5.12), que obtuvo un 72% de puntuación en la opción mucho. En particular, los aspectos positivos que destacan en ella son: la recopilación de toda la obra del autor, incluyendo imágenes de mucha calidad. Sin embargo, la monotonía en la navegación es el aspecto negativo más destacable en esta herramienta *online*.

En cuarta posición se ubicó la web *Almendron* (54%, opción mucho) (Figura 5.12), acorde con los aspectos positivos de claridad de los contenidos e índice muy claro que posee, a pesar de los dos aspectos negativos que muestra, que son una cantidad excesiva de teoría y monotonía en su navegación.

En quinto lugar se situó la web de *Google* dedicada a los *Doodle* (Figura 5.12), habiendo obtenido un 38% (opción mucho) de puntuación, debido a que destaca en ella como aspecto positivo la gran cantidad de ejemplos que presenta y el poseer un buscador temático, aunque, también, ofrece la consideración negativa de almacenar multitud de información.

En sexto lugar se ubicó *Las técnicas de expresión en el arte* (32%, opción mucho) (Figura 5.12), que tiene como aspectos positivos la interactiva y los contenidos asequibles al nivel del alumno, a pesar de poseer dos aspectos negativos, como son que no profundiza en las técnicas y que muestra pocos ejemplos.

La web valorada en séptimo lugar fue *Cien años de ilustración infantil* (28%, opción mucho) (Figura 5.12). Entre sus aspectos positivos destacan sus contenidos muy estructurados y claros. Con todo, tiene también dos aspectos negativos: no trata autores actuales y presenta monotonía en su navegación.

La octavo web en lista de valoración fue *Trianart* (Figura 5.12), con un 24% de puntuación en la opción mucho. En ello repercute que sus aspectos positivos más destacados son: contenidos muy bien desarrollados y atractivos visualmente. Y sus aspectos negativos son: límite restringido de autores e

imágenes con marca de agua (aspecto negativo más comentado).

La novena web valorada fue *El poder de la palabra* (38%, opción mucho) (Figura 5.12). En ella destaca positivamente el abarcar múltiples temas y la actualización de sus contenidos, aunque la monotonía en su navegación y el uso de un lenguaje, en ocasiones, muy técnico son los aspectos negativos más mencionados por parte de los educandos.

Como resumen de esta aparatado, las 6 webs mejor valoradas de las incluidas en el BlogQuest fueron: *Localizador cartográfico* (80%) y *Chema Madoz* (80%), *Juan Francisco Casas* (72%), *Almendron* con el 54%, *Doodle* (38%) *El poder de la palabra* (38%). Y de ellas destacaron sus aspectos positivos, tales como: tener contenidos bien desarrollados y atractivos visualmente, exponer toda la trayectoria de los artistas y sus obra, hacer esto con buena calidad de imágenes, tener gran cantidad de ejemplos, poseer un buscador temático, ofertar un buen número de contenidos actualizados y ofrecer un índice muy claro.

Museos virtuales de arte

El museo virtual *España es cultura* fue valorado por los educandos con un 74% de puntuación en la opción mucho (Figura 5.13) y de él destacaron que presenta los aspectos positivos siguientes: información veraz, navegación interactiva y visitas virtuales a 360°; y, por el contrario posee un único aspecto negativo: simplicidad en su aspecto visual.

Respecto a las visitas virtuales a 360°, el estudiantado las considera muy positivas, por lo que pensamos que:

España es Cultura [*Spain Is Culture*] es una herramienta idónea e innovadora para este fin, dado que puede ser usada con aprovechamiento en la Educación artística y la divulgación del

Patrimonio cultural; especialmente, la opción que esta web ofrece de visitas virtuales 3D a 360° resulta muy ventajosa para el conocimiento del arte, pues ofrece un tipo de interactividad que atrae y estimula el interés del usuario, ya que con su uso, éste cambia su papel pasivo de receptor de la información por el de una persona activa que diseña y disfruta de su propio autoaprendizaje, mediante los medios digitales (TIC), convirtiéndose en un cibervisitante interactivo y estudioso del Patrimonio cultural español (Álvarez Rodríguez, Bellido-Márquez y Atencia-Barrero, 2016, p. 64).

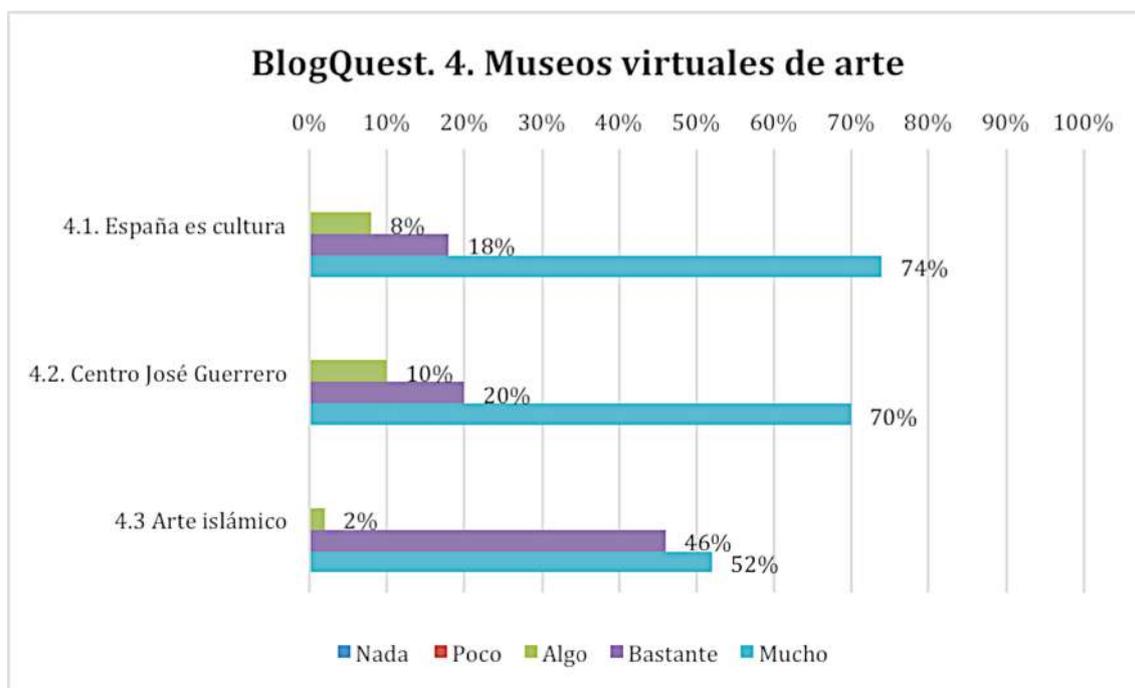


Figura 5.13. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre museos virtuales de arte visitados online en las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

Por su parte, el museo virtual del *Centro José Guerrero* obtuvo el 70% de los resultados expresados por los encuestados en la opción mucho (Figura 5.13), ocupando la segunda posición de los incluidos en las WebQuests diseñadas

para esta investigación. Del él, el estudiantado destacó como aspectos positivos: el hecho de contener toda la colección de este artista que posee dicho centro de arte y su facilidad de navegación. Y señaló como sus aspectos negativos: la monotonía en la navegación y el uso de un lenguaje muy técnico y especializado.

En lo referente al museo virtual de *Arte islámico*, el alumnado participante en esta investigación lo valoró con un 52% en la opción mucho (Figura 5.13). De él, enumeró como sus aspectos positivos: la calidad de sus imágenes y la variedad de sus contenidos. Por otro lado, opinión que sus aspectos negativos eran: excesiva información y monotonía de uso.

Como resumen, de los tres museos virtuales de arte presentados en esta investigación, el que mejor fue valorado por el alumnado en la opción mucho fue *España es cultura*, con un 74% de respuestas, seguida del *Centro José Guerrero*, con un 70% de ellas y, por último, *Arte islámico*, que consiguió un 52% de valoraciones (Figura 5.10-5-15). Y los aspectos más positivos a destacar de estas webs fueron: ofrecer una información veraz, poseer una navegación interactiva, posibilitar visitas virtuales a 360°, incluir imágenes de calidad, estar diseñada con variedad de contenidos, mostrar toda la colección de obras del artista titular (José Guerrero) y poseer facilidad de navegación.

5. 5. Análisis de resultados de la valoración de las WebQuests como recurso didáctico

La valoración de las WebQuests por el alumnado participante se obtuvo mediante un cuestionario de 15 preguntas cerradas y 1 abierta, disponibles en el Apéndice V. El siguiente análisis de resultados y su discusión lo hemos organizado siguiendo el orden de dichas preguntas, que poseen su respectiva numeración, y los resultados de cada pregunta han quedado reflejados en sus gráficos referentes (Figuras 5.14 -5.28). Los resultados de opción obtenidos de

los educandos sobre cada ítem de estudio han sido expresadas en los gráficos y analizado de forma escrita en %.

1. El título de la WebQuest te resulta... (Figura 5.14).

Como elección a este ítem, la mayor puntuación de las cuatro posibles opciones de respuesta (**indiferente, motivador, atractivo o descriptivo**) que obtuvieron las diferentes WebQuests diseñadas y trabajadas en clase fueron las siguientes (Figura 5.14):

-Indiferente: 9. *Alzado, planta y perfil* obtuvo un 28%, 8. *La fotografía digital* alcanzó el 6% y 4. *Creando Fosforescencias* obtuvo el 4%.

-Motivador: como puntuaciones más altas y destacadas, 6. *Aprendiendo anatomía* llegó el 54%, 1. *Un diseño con mucho arte* arrojó un 46% y 10. *Los secretos de la perspectiva* alcanzó el 38%.

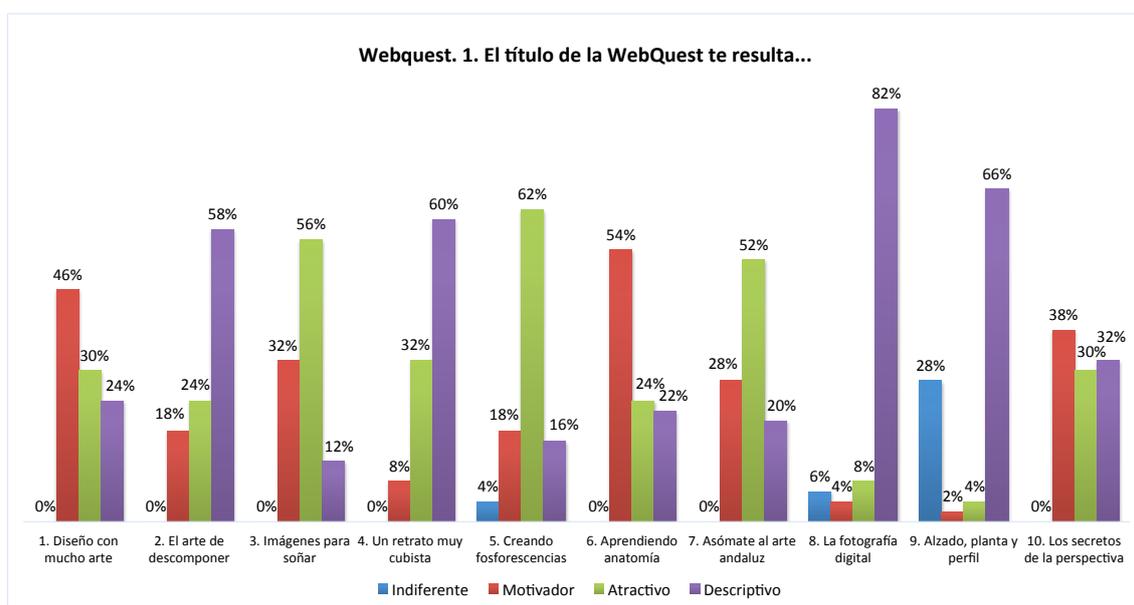


Figura 5.14. Gráfico de resultados de la valoración del título de las diferentes WebQuests diseñadas para esta investigación. Fuente: elaboración propia.

-Atractivo: en esta opción, 5. *Creando fosforescencias* consiguió 62% de las respuestas, 3. *Imágenes para soñar*, el 56% de ellas y 7. *Asómate al arte andaluz* logró el 52% de las mismas.

-Descriptivo: en esta elección, 8. *La fotografía digital* destacó, con un 82%, 4. *Un retrato muy cubista* llegó al 60% y 2. *El arte de descomponer* consiguió un 58%.

La opción mejor valorada en este ítem fue que el título fuera descriptivo, en la que 8. *La fotografía digital* obtuvo el 82%. La segunda opción mejor puntuada fue que éste fuera atractivo, en la que 5. *Creando Fosforescencias* obtuvo el 62%. El tercer puesto lo ocupó el aspecto motivador del mismo, en el que destacó 1. *Un diseño con mucho arte*, que llegó al 42% y, la última característica valorada fue tener un título indiferente con un 0% en todas las WebQuests. Así que lo que destacó en ellas fue tener un título atractivo y motivador (Figura 5.14).

2. La introducción es motivadora y despierta el interés por el tema de estudio, motiva al desarrollo del trabajo (Figura 5.15).

En este ítem, las cuatro opciones posibles siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las WebQuests que están incluidas en esta Tesis (Figura 5.15):

-Le falta ser más motivadora: en esta opción 9. *Alzado, planta y perfil* logró el 10% de respuestas, 4. *Un retrato muy cubista* obtuvo el 6% y 8. *La fotografía digital* llegó al 4%.

-Es aceptablemente motivadora: 9. *Alzado, planta y perfil* consiguió el 46% de los porcentajes, 6. *Aprendiendo anatomía* logró el 42% y 10. *Asómate al arte andaluz* obtuvo el 36%.

-Motiva al desarrollo del trabajo: 1. *Un diseño con mucho arte* alcanzó el 48%, 3. *Imágenes para soñar* obtuvo también el 48% y 3. *Alzado, planta y perfil* llegó al 46%.

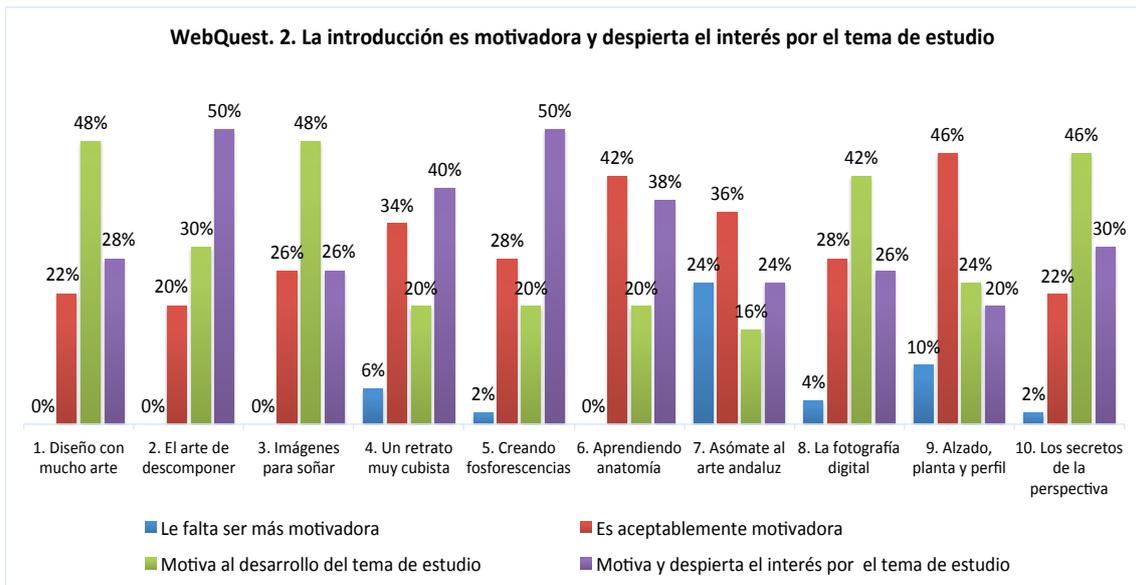


Figura 5.15. Gráfico de resultados de la valoración de las características de la introducción de las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

-Motiva y despierta el interés por el trabajo: 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias* llegaron a alcanzar el 50%. Siguiendo en orden de respuestas obtenidas la WebQuest 4. *Un retrato muy cubista*, que obtuvo el 40% de puntuación.

La característica mejor valorada en este ítem fue que la introducción motivó y despertó el interés por el tema de estudio, con un 50% en las WebQuests 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias*. La segunda opción más valorada fue que la introducción incentivó al desarrollo del trabajo, con las WebQuests 1. *Un diseño con mucho arte* y 3. *Imágenes para soñar*, que obtuvieron, ambas, el 48%. La tercera opción fue que las WebQuests eran aceptablemente motivadoras, destacando entre ellas 9. *Alzado, planta y perfil* y, en último lugar, estuvo que a dichas introducciones les faltaban ser más motivadoras, siendo ésta la respuesta que obtuvo un 0% de porcentajes en cuatro de los casos y en la que solo destacó 4. *Un retrato muy cubista*, con el 6% máximo de respuestas obtenidas.

De ello, se obtuvo que lo que destacó en las introducciones de las WebQuests fue que causaron y despertaron el interés por el tema del estudio y que motivaron su desarrollo de aprendizaje (Figura 5.15).

3. La introducción prepara con eficacia al alumnado en el asunto principal de la actividad (Figura 5.16).

En este ítem, las cuatro elecciones siguientes obtuvieron la mayor puntuación acerca de las diferentes WebQuests incluidas en el BlogQuest que aborda esta investigación (Figura 5.16):

-No refleja el contenido de la actividad: ninguna WebQuest fue puntuada en este sentido.

-Indica la actividad a realizar pero no claramente: 6. *Aprendiendo anatomía* obtuvo los máximos resultados, con un 28% de porcentaje, seguidas de 3. *Imágenes para soñar* y 4. *Un retrato muy cubista*, que alcanzaron el 24% en ambos casos.

-Indica claramente en qué consiste la actividad: 7. *Asómate al arte andaluz* consiguió el 76% en esta respuesta, seguida de 6. *Aprendiendo Anatomía*, con un 60% y 8. *La fotografía digital*, con el 58% de respuestas obtenidas.

-Explica claramente en qué consiste la actividad y prepara al alumnado para desarrollarla: en esta opción, la máxima puntuación la logró 10. *Los secretos de la perspectiva*, con un 74%, seguida de 2. *El arte de descomponer*, con un 70% y de 5. *Creando fosforescencias*, que tuvo un 60 %.

De todo ello, lo que más destacó en estos resultados fue que la introducción de las WebQuests indicó en qué consistió claramente la actividad (7. *Asómate al arte andaluz*, 76%) y preparó al alumnado para desarrollarla, en cada caso (*Los secretos de la perspectiva*, con 74%, y 2. *El arte de descomponer*, con el 70%) (Figura 5.16).

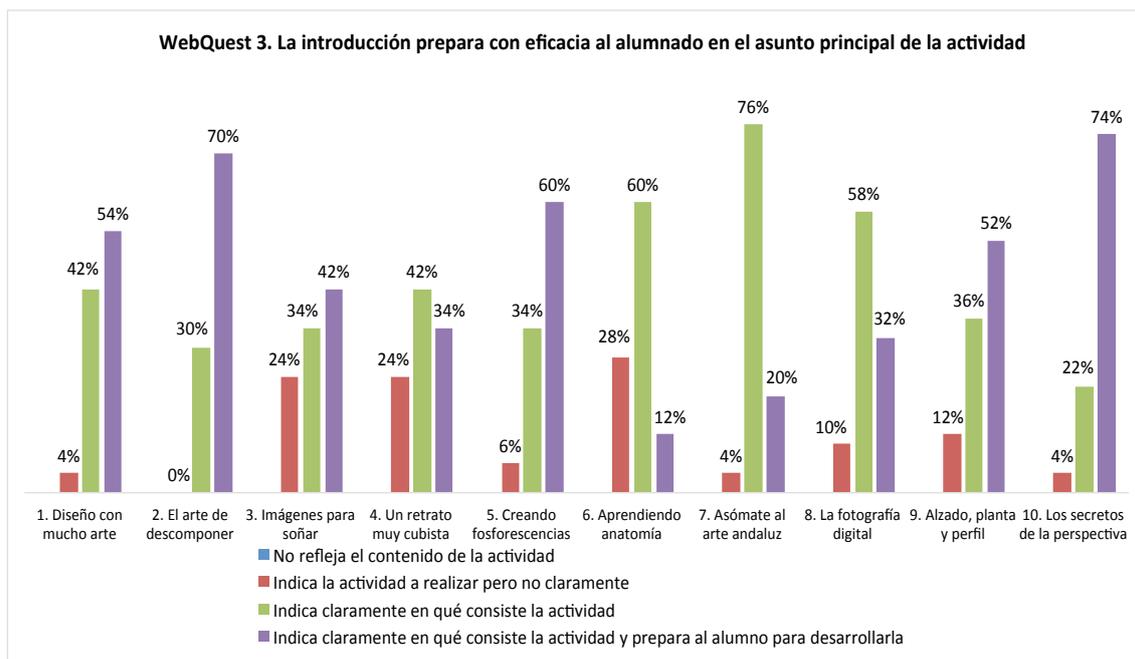


Figura 5.16. Gráfico de resultados de la valoración de la eficacia de la introducción de las WebQuests en la preparación del alumnado en el asunto principal de la actividad. Fuente: elaboración propia.

4. La tarea está claramente conectada con lo que el alumnado debe saber, según los contenidos, y ser capaz de hacer al finalizar la actividad (Figura 5.17).

En esta cuestión, las cuatro posibles opciones siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests estudiadas (Figura 5.17):

-En desacuerdo: ningún ni ninguna estudiante seleccionó esta opción, con 0% de puntuación en todas las WebQuests.

-Parcialmente de acuerdo: el porcentaje más alto de esta opción fue el 24% obtenido por 3. *Imágenes para soñar* y 9. *Alzado, planta y perfil*, seguido de 7. *Asómate al arte andaluz*, con un 6%. En cualquiera de los casos, en esta opción las WebQuests obtuvieron puntuaciones más bien bajas.

-De acuerdo: los resultados más altos en esta opción fueron los de 6. *Aprendiendo Anatomía*, con un 68% y 7. *Asómate al arte andaluz*, con el 56%, seguido de 1. *Diseño con mucho arte*, con un 46%.

-Totalmente de acuerdo: en esta respuesta se obtuvieron los porcentajes del 78% por dos WebQuests, que fueron 5. *Creando Fosforescencias* y 10. *Los secretos de la perspectiva*, seguida del 72% registrada por 4. *Un retrato muy cubista*.

Con todo ello, la opción más elegida fue que la mayor parte del alumnado estaba de acuerdo en que la tarea estaba claramente conectada con lo que debía saber, según los contenidos curriculares, y ser capaz de hacer al finalizar la actividad, destacando en esto las WebQuests: 7. *Creando Fosforescencias* (78%), 10. *Los secretos de la perspectiva* (78%) y 4. *Un retrato muy cubista* (72%). Contrariamente, ningún miembro del estudiantado estuvo en desacuerdo con este ítem (Figura 5.17).

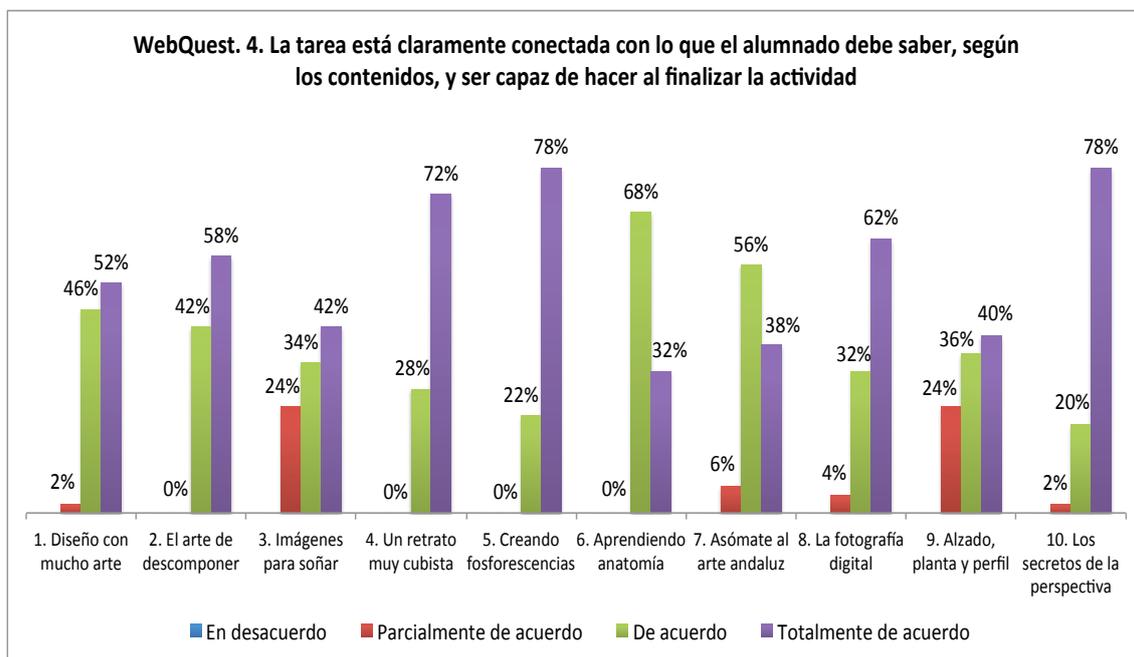


Figura 5.17. Gráfico de resultados de la valoración de la conexión de la tarea con los contenidos y la finalidad de la actividad. Fuente: elaboración propia.

5. La tarea requiere la combinación de varias fuentes de información, necesita la implicación del alumnado y da lugar a una producción plástica personal (Figura 5.18).

En esta cuestión, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación acerca de las diferentes WebQuests diseñadas, trabajadas y estudiadas en esta investigación (Figura 5.18):

-En desacuerdo: las respuestas de esta opción fueron del 0% en todas las WebQuests.

-Parcialmente de acuerdo: los resultados más destacados de esta posible respuesta fueron muy bajos, alcanzado solo el 2% en cuatro casos, 2. *El arte de descomponer*, 6. *Aprendiendo Anatomía*, 8. *La fotografía digital* y 9. *Alzado, planta y perfil*.

-De acuerdo: 9. *Alzado, planta y perfil* obtuvo en esta opción el 62%, 8. *La fotografía digital* alcanzó el 46% y 3. *Imágenes para soñar*, junto 7. *Aprendiendo anatomía* lograron el 44% respectivamente.

-Totalmente de acuerdo: 10. *Los secretos de la perspectiva* obtuvo el 76%, 7. *Asómate al arte andaluz* consiguió el 72% y 1. *Un diseño con mucho arte* logró el 70%.

Los resultados más destacados por haber obtenido una mayor puntuación en este ítem (Figura 5.18) fueron que el alumnado estaba totalmente de acuerdo o de acuerdo en que la tarea requería del uso combinado de varias fuentes de información, necesitaba la implicación del mismo y que permitía producir una obra plástica personal. En esta opción destacaron la mayoría de las WebQuests, como 10. *Los secretos de la perspectiva* (76%), 7. *Asómate al arte andaluz* (72%) y 1. *Diseño con mucho arte* (70%). A esta elección le siguió, mayoritariamente, la de estar de acuerdo, mientras que la posibilidad de estar en desacuerdo con este ítem no fue elegida en ningún caso (Figura 5.18).

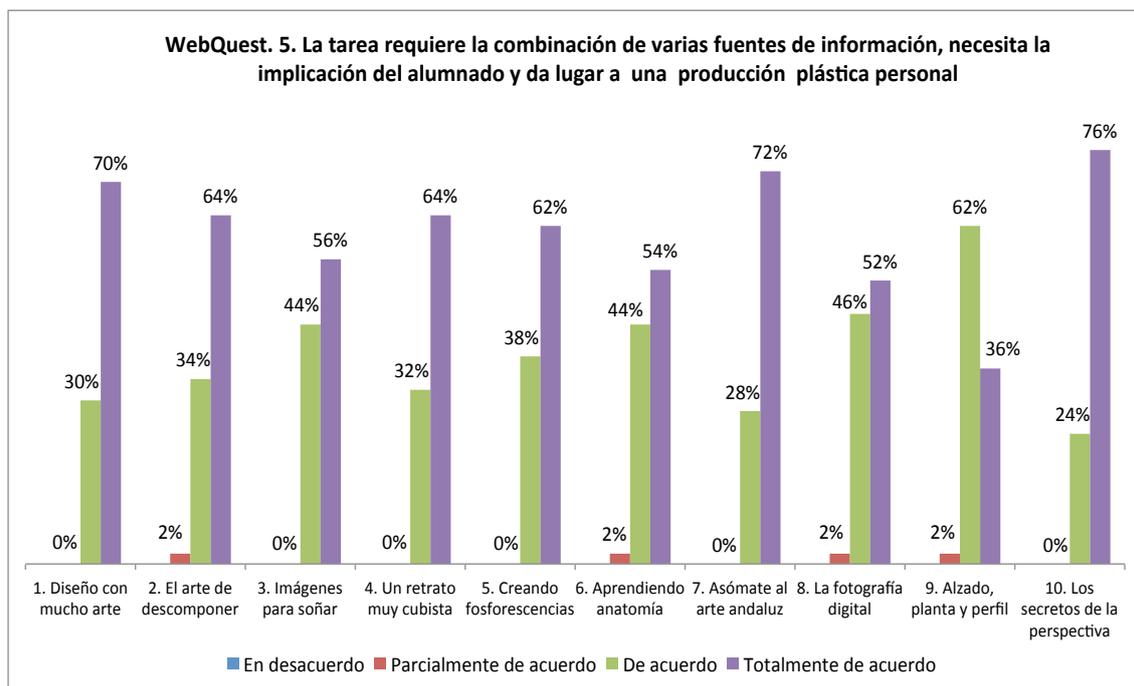


Figura 5.18. Gráfico de resultados de la valoración de la tarea: necesidad de usar y conectar la información de varias fuentes, implicación del alumnado en el trabajo y potenciación de realización de una obra plástica personal. Fuente: elaboración propia.

6. En el proceso, se le indica al alumnado con claridad cada paso que debe seguir, de manera que en todo momento sepa lo que debe hacer (Figura 5.19).

En este ítem, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests diseñadas, trabajadas en clase y estudiadas en esta investigación (Figura 5.19):

-En desacuerdo: el alumnado al completo mostró no estar en desacuerdo con esta respuesta, con un 0% de puntuación obtenida.

-Parcialmente de acuerdo: de forma parecida dicho estudiantado optó por estar parcialmente de acuerdo, con un 6% de los resultados obtenidos por las WebQuests: 6. *Aprendiendo Anatomía*, 8. *La fotografía digital* y 9. *Alzado, planta y perfil*.

-De acuerdo: 7. *Asómate al arte andaluz* obtuvo el 70%, 10. *Los secretos de la perspectiva* logró el 52% y 8. *La fotografía digital* llegó al 32%.

-Totalmente de acuerdo: 3. *Imágenes para soñar* consiguió el 82%, seguida de 1. *Un diseño con mucho arte*, con el 80% y, conjuntamente, 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias* se posicionaron en tercer lugar con un 76% en cada caso.

Las respuestas con más puntuación fueron las de estar totalmente de acuerdo sobre si, en el proceso, las diferentes WebQuests les indicaban a los discentes cada paso a seguir y en cada momento lo que debían hacer en todos los casos. En esta opción destacaron: 3. *Imágenes para soñar* (82%), 1. *Un diseño con mucho arte* (80%), 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias* (76%). La segunda opción más destacada la ocupó el estar de acuerdo. En el sentido opuesto la opción de estar en desacuerdo con este ítem no fue seleccionada en ningún caso (Figura 5.19).

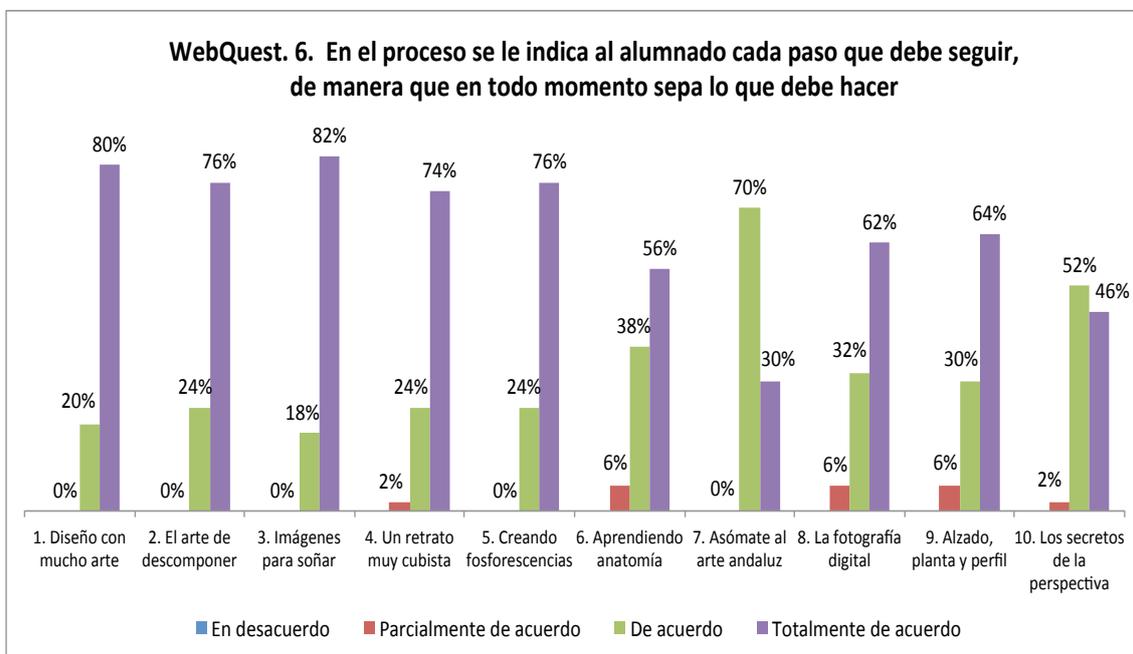


Figura 5.19. Gráfico de resultados de la valoración sobre si el proceso de las distintas WebQuests indicó al alumnado los pasos a seguir y, con ello, éste supo lo que debía

hacer en todo momento durante el desarrollo de la actividad. Fuente: elaboración propia.

7. En el proceso, todas las actividades planteadas están claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta (Figura 5.20).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre el caso de las diferentes WebQuests de esta investigación (Figura 5.20):

-En desacuerdo: 9. *Alzado planta y perfil* obtuvo el 12%, 6. *Aprendiendo Anatomía* y 3. *Imágenes para soñar* lograron el 8% y 2. *El arte de descomponer* y *Un retrato muy cubista*, el 6%.

-Parcialmente de acuerdo: 3. *Imágenes para soñar*, 6. *Aprendiendo Anatomía* y 9. *Alzado, planta y perfil* contaron con el 24%.

-De acuerdo: 2. *El arte de descomponer* consiguió el 54%, 5. *Creando fosforescencias* obtuvo el 50% y 6. *Aprendiendo Anatomía* llegó el 38%.

-Totalmente de acuerdo: 7. *Asómate al arte andaluz*, 8. *La fotografía digital* y 10. *Los secretos de la perspectiva* alcanzaron el 62% de las respuestas en los tres casos.

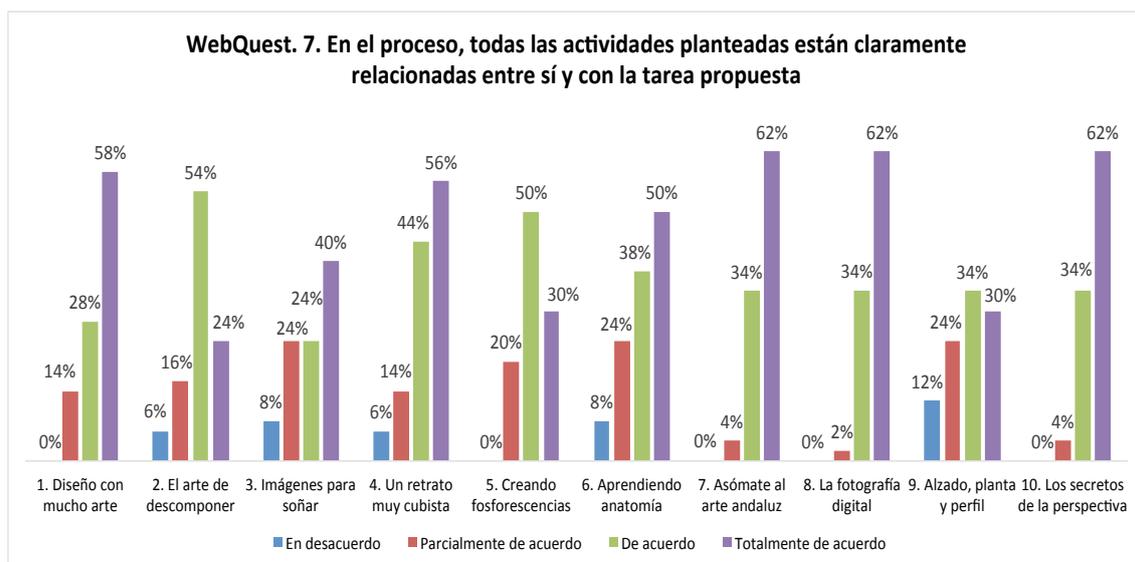


Figura 5.20. Gráfico de resultados de la valoración sobre si, en el proceso, todas las actividades planteadas en cada WebQuest estuvieron claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta en ellas. Fuente: elaboración propia.

En este análisis de datos, resultó que el alumnado estuvo mayoritariamente de acuerdo en que en el proceso de desarrollo de las WebQuests, todas las actividades planteadas estuvieron claramente relacionadas entre sí y con las tareas propuesta en cada una de ellas. En este particular, destacaron las WebQuest 7. *Asómate al arte andaluz*, 8. *La fotografía digital* y 10. *Los secretos de la perspectiva*, con un 62%. El segundo puesto lo ocupó la opción de estar de acuerdo con este ítem, mientras el 0% del alumnado manifestó estar en desacuerdo con él (Figura 5.20).

8. Se indica el número de actividades ajustadas al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada al nivel del alumnado (Figura 5.21).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación acerca de las diferentes WebQuests de este estudio (Figura 5.21):

-En desacuerdo: en esta opción de valoración solo fue puntada 8. *Aprendiendo anatomía*, que obtuvo un 6%, el resto de WebQuests mantuvieron un 0%, al respecto.

-Parcialmente de acuerdo: 6. *Aprendiendo Anatomía* alcanzó en esta opción el 24% de resultados, seguida de 9. *Alzado, planta y perfil*, con un 10%, junto a 4. *Un retrato muy cubista* y 10. *Los secretos de la perspectiva*, que se posicionaron en tercer puesto, con un 6%.

-De acuerdo: 10. *Los secretos de la perspectiva* obtuvo el 48%, 9. *Alzado, planta y perfil* logró el 40% y 6. *Aprendiendo Anatomía* consiguió el 38%.

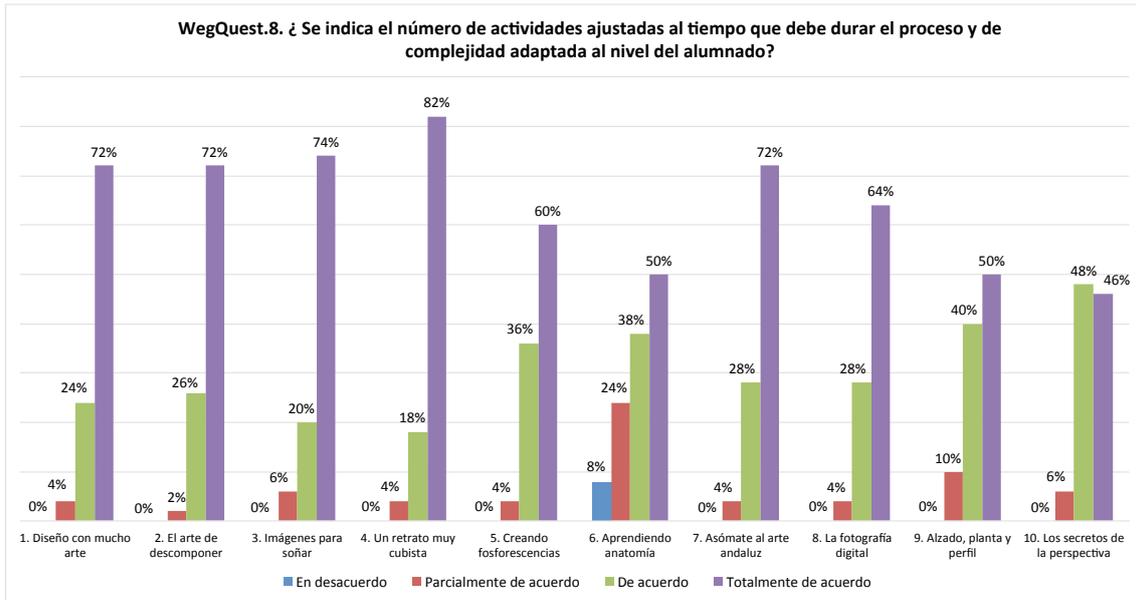


Figura 5.21. Gráfico de resultados de la valoración sobre si el número de actividades realizadas en las WebQuests estuvo ajustado al tiempo que debía durar el proceso y su complejidad estuvo adaptada al nivel de conocimiento del alumnado. Fuente: elaboración propia.

-Totalmente de acuerdo: 4. *Un retrato muy cubista* recabó el 84% de los resultados, 3. *Imágenes para soñar* alcanzó el 74% y ,conjuntamente, 1. *Un diseño con mucho arte*, 2. *El arte de descomponer* y 7. *Asómate al arte andaluz* consiguieron el 72%.

El dato más reseñable de la valoración de este ítem permitió conocer que el alumnado opinó que el número de actividades propuestas en las WebQuests estaba ajustado al tiempo del desarrollo de sus procesos y su complejidad lo estaba también al nivel de sus conocimientos. En este resultado destacaron las WebQuests 4. *Un retrato muy cubista* (84%) y 3. *Imágenes para soñar* (74%), junto a 1. *Un diseño con mucho arte*, 2. *El arte de descomponer* y 7. *Asómate al arte andaluz* (72% en los tres casos). La segunda posición de respuestas obtenidas la ocupó el estar de acuerdo, mientras ningún educando consideró estar en desacuerdo respecto a este ítem(Figura 5.21).

9. Hay clara relación entre recursos seleccionados, tareas y actividades propuestas (Figura 5.22).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests de esta investigación (Figura 5.22):

-En desacuerdo: esta elección tuvo un 0% de resultados.

-Parcialmente de acuerdo: esta opción también tuvo un 0% de resultados.

-De acuerdo: 2. *El arte de descomponer*, 8. *Aprendiendo Anatomía* y 10. *Los secretos de la perspectiva* obtuvieron, respectivamente, el 8% de resultados como máxima puntuación.

-Totalmente de acuerdo: 5. *Creando fosforescencias* y 9. *Alzado, planta y perfil* lograron el 98%, respectivamente. Y, también, 3. *Imágenes para soñar*, 4. *Un retrato muy cubista*, 7. *Asómate al arte andaluz* y 8. *La fotografía digital* llegaron a conseguir el 96% en cada caso.

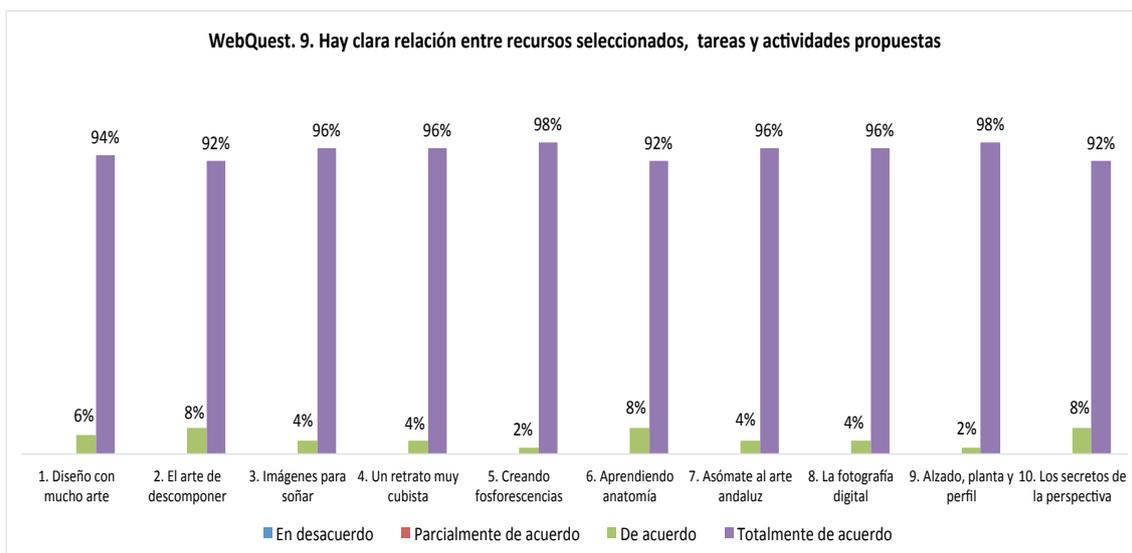


Figura 5.22. Gráfico de resultados de la valoración sobre la clara relación entre los recursos seleccionados en las WebQuests, las tareas a realizar y las actividades propuestas. Fuente: elaboración propia.

La opción más elegida en este ítem de valoración fue la de estar totalmente de acuerdo respecto a que hubo una relación clara entre los recursos seleccionados para trabajar con ellos en las WebQuests, las tareas y las actividades propuestas. La máxima puntuación de esta elección se obtuvo con mucha diferencia respecto a las demás opciones elegibles y en ella destacaron 5. *Creando fosforescencias* y 9. *Alzado, planta y perfil* (ambas con el 98%), y también 3. *Imágenes para soñar*, 4. *Un retrato muy cubista* y 7. *Asómate al arte andaluz*, 8. *La fotografía digital* (las cuatro con un 96%, respectivamente) (Figura 5. 22).

10. Cada recurso aporta información diferente y significativa (Figura 5.23).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación acerca de las diferentes WebQuests analizadas en esta investigación (Figura 5.23):

-En desacuerdo: esta respuesta tuvo un 0% de resultados en todos los casos.

-Parcialmente de acuerdo: 6. *Aprendiendo anatomía* obtuvo el 8 % de respuestas y 8. *La fotografía digital* alcanzó el 2%. Las demás WebQuests no fueron elegidas en esta opción.

-De acuerdo: 6. *Aprendiendo Anatomía* logró el 44% de resultados, 8. *La fotografía digital* consiguió el 40% y 10. *Los secretos de la perspectiva* llegó a tener el 28%.

-Totalmente de acuerdo: 7. *Asómate al arte andaluz* consiguió el 98%, 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencia*, llegaron al 96%, respectivamente, y 4. *Un retrato muy cubista* alcanzó el 94%.

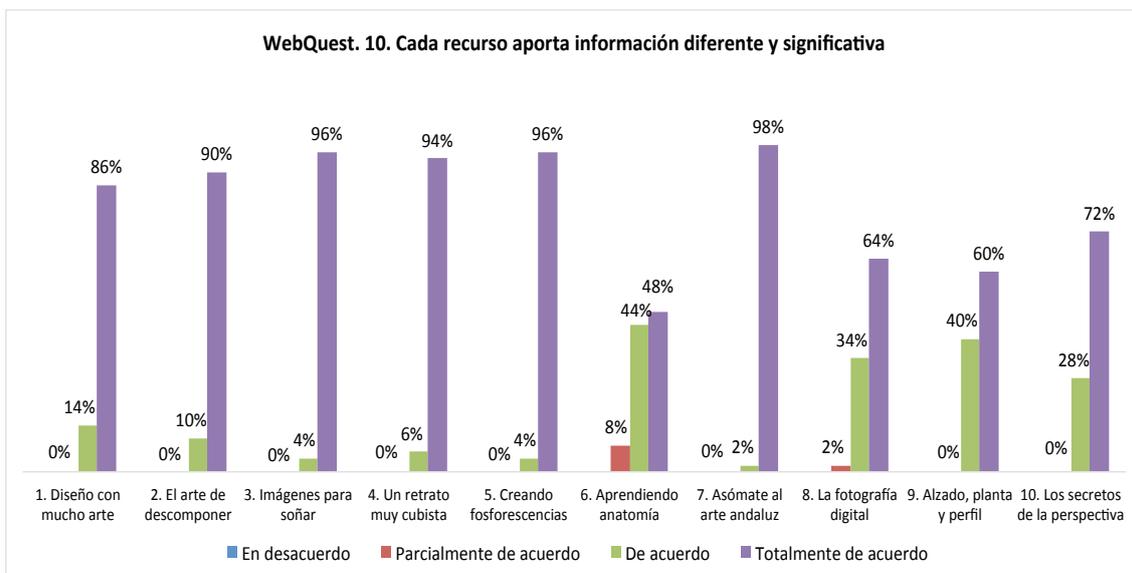


Figura 5.23. Gráfico de resultados de la valoración sobre si cada recurso usado en las WebQuests aportó información diferente y significativa. Fuente: elaboración propia.

En resumen, en este ítem de valoración la opción de respuesta más seleccionada, con mucha diferencia respecto a las otras posibles, fue la de estar totalmente de acuerdo en que los recursos utilizados en cada WebQuest aportaron información diferente y significativa, destacando en ello las WebQuests 7. *Asómate al arte andaluz* (98%), 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencia* (con un 96%, respectivamente), junto a 4. *Un retrato muy cubista* (con un 94%). Por el contrario, la opción de estar en desacuerdo con este ítem no fue elegida por el alumnado en ninguno de los casos estudiados (Figura 5. 23).

11. Los recursos aportan información significativa que obligan al alumnado a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad (Figura 5.24).

En este ítem de valoración, las 4 posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests estudiadas (Figura 5.24):

-En desacuerdo: el conjunto de todas las WebQuests obtuvo un 0% en esta posible opción.

-Parcialmente de acuerdo: 6. *Aprendiendo Anatomía* logró el 4% en esta opción de respuesta y el resto de las WebQuests no fueron puntuadas en ella.

-De acuerdo: 6. *Aprendiendo Anatomía* consiguió el 48%, 1. *Diseño con mucho arte* llegó al 18% y 2. *El arte de descomponer* junto a 10. *Los secretos de la perspectiva* se posicionaron en tercer lugar, con un 14% de resultados respectivamente.

-Totalmente de acuerdo: 4. *Un retrato muy cubista* y 7. *Asómate al arte andaluz* consiguieron el 98%, 3. *Imágenes para soñar*, alcanzó el 96%, y 8. *La fotografía digital*, obtuvo el 94%.

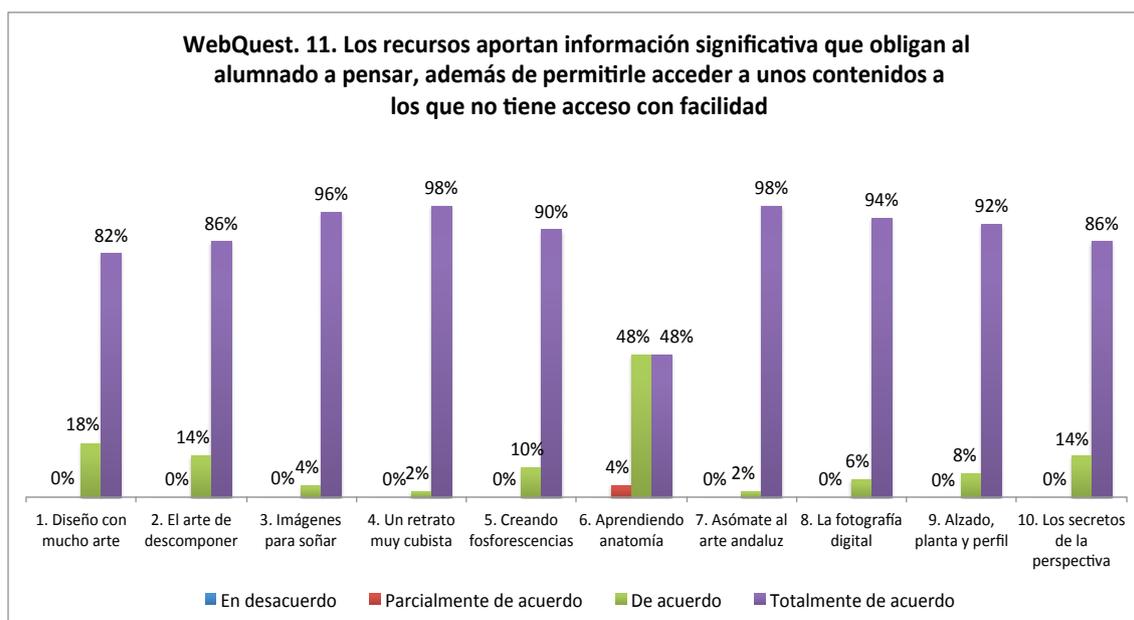


Figura 5.24. Gráfico de resultados de la valoración de las WebQuests sobre si los recursos aportaron información significativa al alumnado, que le obligó a pensar y le permitió acceder a contenidos a los que no tenía acceso con facilidad. Fuente: elaboración propia.

Como datos más relevantes de la valoración de este ítem, el estudiantado estuvo mayoritariamente de acuerdo en que la información que aportaron los

recursos propuestos en las WebQuests fue significativa, lo que le obligó a pensar, y que estos recursos le permitió acceder a contenidos a los que no tenía acceso con facilidad. Las WebQuests que más destacaron en ello fueron 4. *Un retrato muy cubista*, 7. *Asómate al arte andaluz* (98%), 3. *Imágenes para soñar* (96%) y 8. *La fotografía digital* (94%). La segunda opción más elegida fue la de estar de acuerdo con este ítem, mientras la de estar en desacuerdo no fue elegida por ningún educando (Figura 5.24).

12. El alumnado sabe lo se espera de él, lo que se evaluará y cómo se hará (Figura 5.25).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación acerca de las diferentes WebQuests estudiadas (Figura 5.25):

-En desacuerdo: en el caso de todas las WebQuest, esta opción contó con el 0% de resultados.

-Parcialmente de acuerdo: también todas las WebQuests obtuvieron el 0% de resultados en esta posible selección.

-De acuerdo: la WebQuest 2. *El arte de descomponer* consiguió solamente el 8% del porcentaje de esta respuesta, seguida de 9. *Alzado, planta y perfil*, además de 1. *Un diseño con mucho arte*, 2. *El arte de descomponer* y 4. *Un retrato muy cubista*, que logaron en cada caso el 2%.

-Totalmente de acuerdo: en esta opción, cinco WebQuests obtuvieron la mayor puntuación, es decir, el 100%, que fueron 5. *Creando fosforescencias*, 6. *Aprendiendo Anatomía*, 7. *Asómate al arte andaluz*, 8. *La fotografía digital* y 10. *Los secretos de la perspectiva*. También, tres de las WebQuests llegaron al 98%: 1. *Un diseño con mucho arte*, 3. *Imágenes para soñar* y 4. *Un retrato muy cubista*.

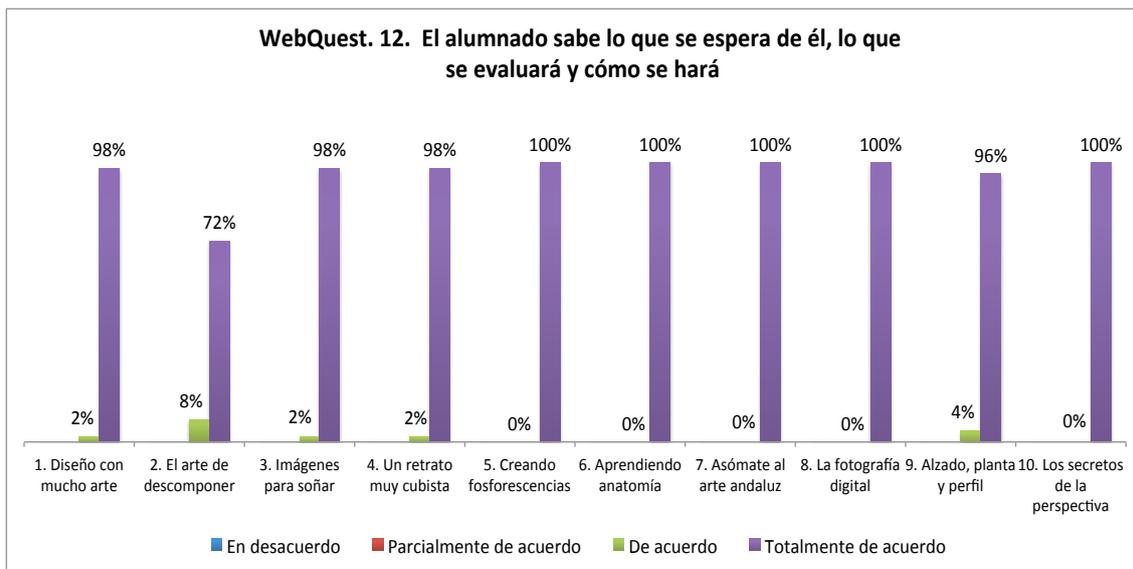


Figura 5.25. Gráfico de resultados de la valoración del alumnado sobre si estuvo informado sobre lo que se esperaba de él, lo que se le evaluaría y cómo se haría esa evaluación en el caso de todas las WebQuests. Fuente: elaboración propia.

Del anterior análisis de datos se obtiene que la opción más valorada, con gran diferencia, fue que el alumnado sí supo lo que se esperaba de él, lo que se evaluaría y cómo se haría la evaluación en los ejercicios docentes propuestos con las WebQuests, conjuntamente en todas ellas, y que no estuvo en desacuerdo con este aspecto en el caso de ninguna de estas herramientas docentes *online*.

13. ¿Cómo valoras el diseño de la WebQuest dentro del BlogQuest? (Figura 5.26).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación en el caso de las diferentes WebQuests estudiadas (Figura 5.26):

-Deficiente: esta opción no salió elegida por ninguna persona del grupo de encuestados.

-Aceptable: en esta opción, 9. *Alzado, planta y perfil* obtuvo el 26%, 10. *Los secretos de la perspectiva* logró el 22% y 8. *La fotografía digital* consiguió el 12%.

-Atractiva: en este aspecto, 10. *Los secretos de la perspectiva* logró el 58%, *Alzado, planta y perfil* consiguió, el 54% y 4. *Un retrato muy cubista* alcanzó el 52%.

-Muy atractiva: en este sentido se posicionaron la WebQuest 1. *Un diseño con mucho arte*, con el 78%, seguida de 2. *El arte de descomponer* y 7. *Asómate al arte andaluz*, con un 72%, además de 3. *Imágenes para soñar*, con un 62%.

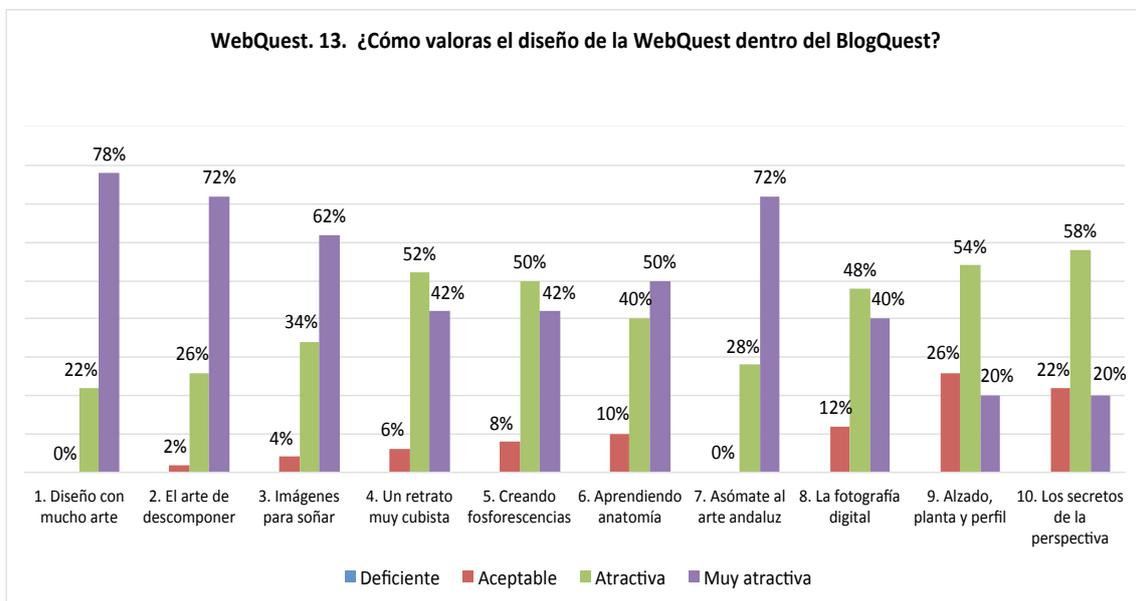


Figura 5.26. Gráfico de resultados de la valoración por el alumnado del diseño de las WebQuests dentro del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.

De todas la opciones de respuesta para este ítem, las que más destacaron fueron que las distintas WebQuests fueron consideradas mayoritariamente muy atractivas o atractivas dentro del diseño del BlogQuest y entre ellas destacaron: 1. *Un diseño con mucho arte* (78%), 2. *El arte de descomponer* (72%) y 7. *Asómate al arte andaluz*, (72%) y también resaltó que la opción deficientemente atractiva no fue considerada para ninguna de las WebQuest (Figura 5.26).

14. ¿Estás de acuerdo con el uso de la WebQuest como metodología de trabajo para los contenidos que se desarrollan en ella? (Figura 5.27).

En este ítem de valoración, las cuatro posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests estudiadas (Figura 5.27):

-En desacuerdo: esta opción no fue elegida en ninguna de los cuestionarios hechos sobre las diez WebQuests de estudiadas.

-Parcialmente de acuerdo: 9. *Alzado, planta y perfil* obtuvo en esta opción la máxima puntuación, con un 10%, seguida de 1. *Un diseño con mucho arte* y 4. *Creando fosforescencias*, que llegaron solo al 46%, y por debajo quedaron 2. *El arte de descomponer*, 4. *Un retrato muy cubista* y 8. *La fotografía digital*, que en los tres casos consiguieron el 4%.

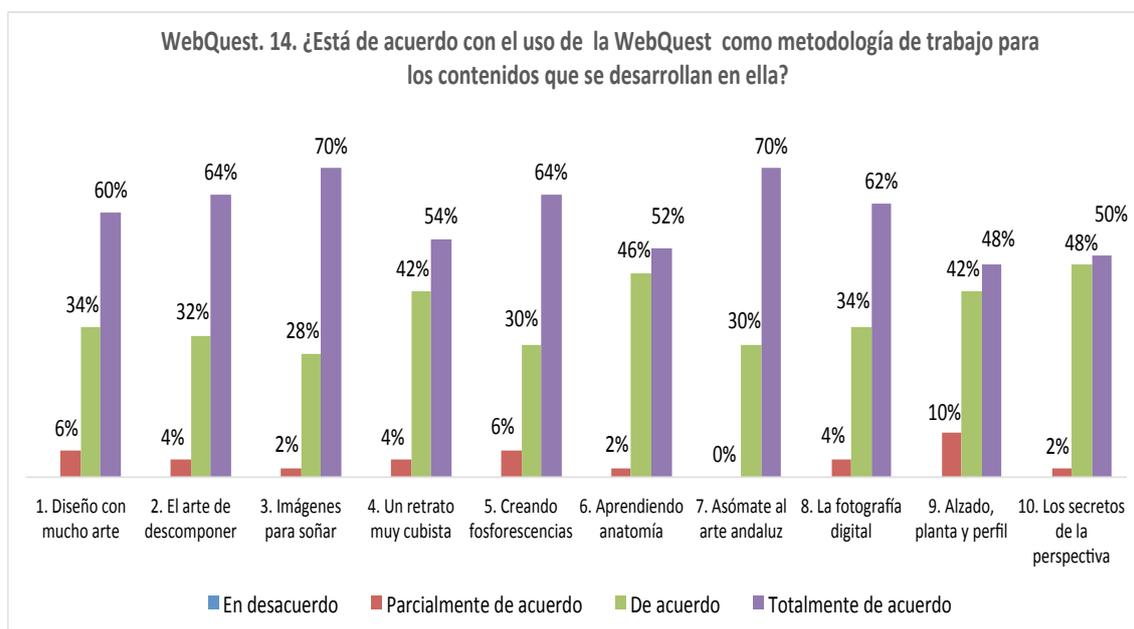


Figura 5.27. Gráfico de resultados de la valoración por el alumnado del uso de las WebQuests como metodología de trabajo para los contenidos que se desarrollaron en ellas. Fuente: elaboración propia.

-De acuerdo: 10. *Los secretos de la perspectiva* obtuvo el 48%, 6. *Aprendiendo Anatomía* el 46% y 4. *Un retrato muy cubista* y 9. *Alzado, plata y perfil*, destacaron ambas con un 42%.

-Totalmente de acuerdo: 3. *Imágenes para soñar* y 7. *Asómate al arte andaluz*, que alcanzó 70%, seguida de 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias*, con 64%, y 8. *La fotografía digital*, con un 62%.

La opción de respuesta más elegida para este ítem fue la última comentada, es decir, aquella que pone de manifiesto que el alumnado estuvo mayoritariamente y totalmente de acuerdo en el uso de la metodología de trabajo de las WebQuests para los contenidos que en ellas se desarrollaron. En esto destacaron 3. *Imágenes para soñar* y 7. *Asómate al arte andaluz* (ambas con el 70%), seguidas de 2. *El arte de descomponer* y 5. *Creando fosforescencias* (las dos con el 64%). En contraposición, la opción menos elegida en este caso fue la de estar en desacuerdo con esta ítem, que no recibió ninguna respuesta. (Figura 5.27).

15. ¿Cómo valoras la presencia de imágenes dentro de las WebQuests? (Figura 5.28).

En este ítem de valoración, las 4 posibles respuestas siguientes obtuvieron la mayor puntuación sobre las diferentes WebQuests del BlogQuest analizado (Figura 5.28):

-Innecesaria: 9. *Alzado planta y perfil*, con un 6%, y 3. *Imágenes para soñar*, con un 4%, obtuvieron los máximos resultados, frente a las demás WebQuests que no fueron valoradas en este aspecto.

-Aceptable: solamente 9. *Alzado, planta y perfil*, con un 28%, 6. *Aprendiendo Anatomía*, con un 12%, y 10. *Los secretos de la perspectiva* fueron las WebQuests más seleccionadas en esta opción de respuesta.

-Importante: 5. *Creando fosforescencias*, con un 68%, 8. *La fotografía digital*, con un 58%, y 2. *El arte de descomponer*, con un 40%, fueron las WebQuests mejor posicionadas en este aspecto.

-Motivadora: 4. *Un retrato muy cubista*, con un 82%, resultó ser la WebQuest en la que las imágenes resultaron ser más motivadoras, seguida de 7. *Asómate al arte andaluz*, con un 66%, junto a 1. *Un diseño muy cubista*, 2. *El arte de descomponer* y 8. *La fotografía digital* consiguieron, respectivamente, el 58%.

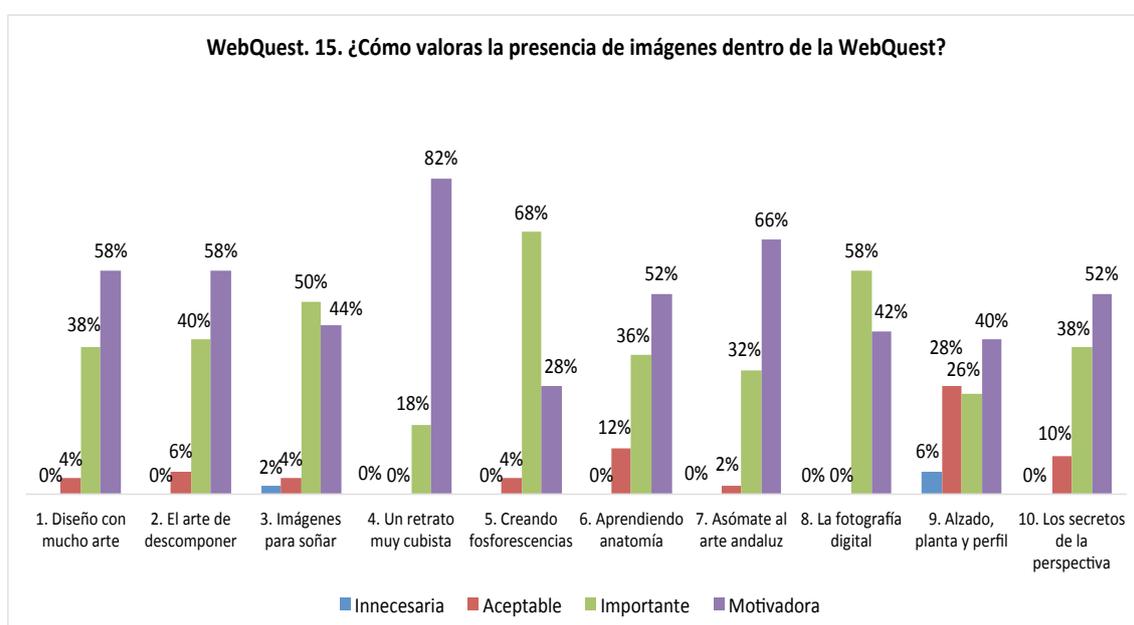


Figura 5.28. Gráfico de resultados de la valoración de imágenes incluidas dentro de las diferentes WebQuests. Fuente: elaboración propia.

La opción más elegida en este ítem de valoración fue la de que las imágenes dentro de las WebQuests eran motivadoras, con 4. *Un retrato muy cubista* (82%) y 7. *Asómate al arte andaluz* (66%). A ello siguió el ser importantes y, muy distantemente, el ser aceptables (Figura 5.28), pero solo en dos casos fueron innecesarias, lo que nos resultó sorprendente, tratándose de herramientas de dibujo y educación plástica.

16 ¿Qué se puede mejorar en la presente WebQuest?

Entre las respuestas obtenidas a esta pregunta abierta obtuvimos las siguientes opiniones, comentarios y sugerencias del alumnado sobre las diferentes WebQuest:

-*Diseño con mucho arte: "Centrarnos en un Doodle concreto"*.

"Nada ya que me ha ayudado a conocer los Doodles".

-*Un retrato muy cubista: "La veo bien en general. Lo único, la aplicación de Picassohead que es de un nivel de primaria"*.

- *Aprendiendo Anatomía: "Creo que nada, ya que aporta un tema que nunca hemos visto en el instituto y me ha gustado mucho"*.

Para concluir, la pregunta de esta apartado recogió también los siguientes comentarios que aportan del alumnado:

-*"Me facilita el trabajo más que el típico libro de texto"*.

-*"Lo que más me gusta es la cantidad de ejemplos que aparecen en los enlaces"*.

-*"Son WebQuests claras que recogen actividades diferentes"*.

-*"Evita que me distraiga al usar Internet gracias a que selecciona los recursos digitales"*.

-*"Desconocía este método de trabajo en clase que lo considero una forma excelente de mostrar la materia"*.

-*"Es una forma diferente de enseñar y eso en el siglo XIX es de agradecer."*

-*"Me gustaría seguir aprendiendo mediante las WebQuests. Con Internet me siento como pez en el agua"*.

-“Los títulos de las WebQuests me parecieron muy creativas y me despertaron la curiosidad”.

-“Fue una técnica de trabajo diferente con la que aprendí mucho”.

-“Son una manera diferente de enseñar que introducen en el uso académico del ordenador”.

-“El empleo de los recursos que recogían las WebQuests me ayudó a crear cosas nuevas”.

-“La introducción la veo innecesaria”.

-“A pesar de tener poca experiencia con el tipo de actividad WebQuest me ha resultado muy fácil realizarla”.

-“Se recoge todo lo que el profesor me pide por lo que no me pierdo en la realización de las unidades”.

-“Las WebQuests rompen la típica clase de libro y pizarra que se suele hacer monótona y aburrida”.

-“La idea de usar las WebQuests para trabajar en el transcurso del año me parece acertada, ya que amplié mi conocimiento y descubrí una forma nueva de trabajar en la materia”.

-“Con las WebQuests puedes conocer más y mejores herramientas de dibujo y de conocimiento de nuestro patrimonio”.

Como resumen, podemos decir que las WebQuests diseñadas y puestas en práctica en esta investigación fueron, en general, muy bien valoradas por el alumnado. Conocimos este dato mediante el análisis de los datos obtenidos del cuestionario respondido por la muestra de estudiantes participantes en el estudio. Sus diferentes partes, aspectos y consideraciones analizados, permitió establecer una estructura de estudio en este trabajo de campo y de ello se extrajo que la mayoría de los ítem estudiados sobresalieron en la última o

penúltima posible opción de respuesta, siendo éstas, junto a la antepenúltima las que marcaron los aspectos más positivos de las cuatro opciones de respuesta posible en la mayoría de los casos.

Así pues, lo más destacado del título de las WebQuests fue el ser descriptivo y motivador. De la introducción, el ser motivadora fue lo que despertó el interés del estudiantado y que preparó a éste para la tarea a realizar. De la tarea, destacó el estar conectada con los contenidos a aprender y el dar lugar a usar varias fuentes de información de referencia combinadas entre sí. En el proceso sobresalió el ser claro e indicar el desarrollo del trabajo, además de estar conectado con la tarea a llevar a cabo. El tiempo de trabajo para las WebQuests estuvo bien ajustado a la programación temporal propuesta y los recursos *online* a utilizar tuvieron una relación directa con las actividades a desarrollar en las diferentes WebQuests. También, el estudiantado estuvo informado de las competencias que se le iban a evaluar, qué cosa y cómo. Además, éste manifestó el acertado diseño de las WebQuests, que destacó por ser muy atractivo o atractivo. El uso metodológico de las WebQuests fue muy bien valorado por los educandos para abordar los contenidos de los trabajados en ellas propuestos. Y, finalmente, las imágenes incluidas en dichas herramientas de enseñanza *online* fueron calificadas como importantes y motivadoras para el estudio.

Entre los comentarios del alumnado también se observó que la actividad gustó mucho, despertó su interés y propició su implicación y que éste descubrió nuevas y más actualizadas formas de aprender la signatura de EPVA, pudiendo hacer uso de ella en clase presencial o desde sus domicilios.

5.6. Observación directa

A continuación se muestra los resultados, con carácter general, referente a la observación realizada en el aula por el profesor-investigador durante el desarrollo del proyecto de intervención con los estudiantes de la materia de

EPVA. Dicha observación la hemos recogido a través de anotaciones en el cuaderno del profesor. Las actitudes, dificultades, procesos de trabajo, así como los resultados obtenidos han sido muy similares en todos los grupos y en los diferentes cursos escolares en los que se ha desarrollado la investigación.

Al analizar el proceso de trabajo, hemos tenido en cuenta aquellos aspectos más representativos del mismo llevado a cabo por los y las estudiantes en el aula, destacando su forma de trabajar, su empleo de los recursos didácticos y la realización por su parte de las distintas propuestas recogidas en el BlogQuest. Los principales resultados obtenidos de las observaciones realizadas los exponemos seguidamente.

En cuanto al proceso de trabajo mediante el BlogQuest observamos que los estudiantes:

1. Mostraron un interés mayor por los contenidos teóricos de la materia de EPVA al emplear medios digitales que con los medios tradicionales.
2. Trabajaron de forma autónoma y se implicaron en las actividades documentales o plásticas, permaneciendo más tiempo concentrados.
3. Manejaron los recursos didácticos presentes en el BlogQuest con destreza e indagaron en las enciclopedias de arte virtuales y en las páginas web especializadas de arte para obtener información.
4. Descubrieron aspectos de la cultura por medio de los museos virtuales de arte.
5. Además, realizaron creaciones artísticas usando las aplicaciones educativas en línea, combinándolas con las técnicas tradicionales de dibujo y pintura.

En consecuencia, los discentes mantuvieron una actitud más positiva cuando se utiliza la tecnología como recurso que cuando usaban otras técnicas

tradicionales e insistieron en su uso al utilizar dichas herramientas tradicionales.

Respecto al empleo de los recursos didácticos, observamos que el nivel general de satisfacción manifestado por los estudiantes, en líneas generales, fue muy positivo. En este sentido, el profesor-investigador confirma que el alumnado:

1. Cambió el rol de pasivo a involucrase y ser activo en el proceso de aprendizaje.
2. A su vez, el trabajo por medio del formato BlogQuest resultó para los educandos muy sencillo, una vez que realizaron su primera actividad docente con esta herramienta *online*, y su uso no les supuso esfuerzo alguno. Todo lo contrario, respondieron de forma automática y autónoma a su utilización.
3. Gracias a los recursos didácticos presenten en el BlogQuest, los resultados académicos finales de la materia de EPVA mejoraron considerablemente.
4. En consecuencia, las herramientas TIC que se emplearon fueron las apropiadas para los propósitos de la investigación.

Atendiendo a la realización de las distintas propuestas recogidas en el BlogQuest, los educandos consideraron que el estudio de la materia de EPVA mediante herramientas digitales contribuyó a despertar más su interés, lo que se tradujo en un trabajo correcto en cada una de las tareas propuestas en las distintas WebQuests, mostrando, en general, un alto grado de motivación e implicación durante todo el proceso, adaptándose y resolviendo las dificultades tanto de tipo teórico y práctico como las producidas por fallos muy puntuales de los medios digitales. Además, hay que indicar que dichos estudiantes completaron todas las etapas de las diferentes propuestas incluidas en las WebQuest de forma satisfactoria y en el tiempo estipulado por el profesor. También, presentaron unos trabajos finales de buena calidad plástica,

adecuándose a lo pedido en las tareas de cada WebQuest. Por último, fueron capaces de asimilar, reforzar y ampliar los contenidos teóricos y artísticos previstos en estas actividades, gracias a la diversidad de situaciones de aprendizaje llevadas a cabo a lo largo de las diferentes tareas. Por otra parte, el clima de clase mejoró, debido, en parte, a que la atención del alumnado se centró en la resolución de problemas mediante los recursos interactivos, lo que ayudó a fijar su atención y a aprovechar el tiempo de trabajo.

En cuanto al proceso de investigación mediante el BlogQuest, el alumnado formó parte activa en la realización de los test y cuestionarios, además de en el desarrollo de las tareas recogidas en cada WebQuest presentada. Así mismo, los recursos y materiales seleccionadas e incluidas en las WebQuests están realmente adaptados al nivel de competencias estimadas para el alumnado de ESO, puesto que la mayoría de sus contenidos tienen un criterio didáctico. Cabe añadir que las herramientas y recursos TIC para la EPVA recopilados en nuestro BlogQuest están realmente adaptados al alumnado de Educación Secundaria Obligatoria, puesto que siguen los criterios educativos fijados para este nivel de enseñanza reglada en la normativa vigente. Además, hemos comprobado que favorecen el proceso de aprendizaje y así:

“los entornos virtuales de enseñanza ofrecen formas de aprender y de enseñar innovadoras que facilitan la asimilación de los contenidos de la materia... [EPVA] ...por parte del alumnado e invitan al docente a investigar esas herramientas para despertar el interés hacia lo que se quiere enseñar. El alumno, en consecuencia, se beneficia del uso de tales recursos [...], favoreciendo su autoaprendizaje, el aprendizaje por descubrimiento y su propia autoevaluación” (Atencia, Álvarez y Bellido, 2017).

TIC y Educación artística. El BlogQuest como recurso en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Una propuesta de investigación-acción en Educación Secundaria Obligatoria

CAPÍTULO 6.
CONCLUSIONES,
IMPLICACIONES, LIMITACIONES
Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
ABIERTAS

CAPÍTULO 6. CONCLUSIONES, IMPLICACIONES, LIMITACIONES Y LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ABIERTAS

6.1. Conclusiones de la investigación

Ante el **objetivo general** de este estudio, pudimos poner en práctica un nuevo enfoque de enseñanza-aprendizaje por medio del BlogQuest⁵⁹ en EPVA⁶⁰, que resultó satisfactorio en cuanto al resultado de la experiencia docente y a su buena acogida por parte del estudiantado. Ello fue posible gracias al diseño y planteamiento de un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje, basado en esta herramienta digital, lo que nos permitió comprobar que las actividades *online* con su estructura son útiles en la práctica docente de esta asignatura y mejoran el rendimiento académico del alumnado de EPVA. El proyecto de investigación docente que abordó esta Tesis supuso la oportunidad de llevar a cabo un nuevo abordaje de las actividades formativas en el aula de EPVA, permitiendo obtener resultados positivos en el estudiantado respecto a la mejora de sus habilidades en la utilización de los medios TIC y a su adquisición de conocimientos significativos en la materia de la asignatura. A estos resultados positivos se unió la aportación de un recurso constructivista de enseñanza que ha dotado a los discentes de herramientas para su progreso cognitivo y educativo y que, además, renueva el trabajo del docente al utilizar en el aula un método de

⁵⁹ Consultar: <http://BlogQuest plastica-tic.blogspot.com.es/>

⁶⁰ Las actividades presentadas en el BlogQuest se encuadran dentro de la normativa vigente, la Ley de Educación de Andalucía, de 23 de Enero de 2008 (LEA) y la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Dentro de este marco legal, el currículo de la materia, se desarrolla conforme al Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015). A su vez en Andalucía, a través del Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la ESO en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 28-06-2016).

enseñanza actualizado ante la necesaria evolución tecnológica de la enseñanza obligatoria contemplada en la Transformación Digital Educativa (TED) en Andalucía.

Atendiendo a los diferentes objetivos específicos de esta tesis, se han podido comprobar diferentes aspectos propuestos en ellos que aluden a la mejora en la docencia de la EPVA, de forma que el proceso de enseñanza-aprendizaje cuenta ahora con herramientas docentes renovadas y ajustadas a los contenidos docentes y competencias que debe adquirir el alumnado al cursar dicha asignatura.

En este sentido, **el alumnado que formó parte de la muestra de este estudio hizo un buen uso de las herramientas TIC en la clase de EPVA, mediante la puesta en práctica de las WebQuests diseñadas para la misma y que forman parte del BlogQuest** que nos ocupa. Esto lo pudimos comprobar al observar que, en su mayoría, los discentes habían sido capaces de hacer las tareas asignadas, pues su estructura, su diseño, la información que aportan y la descripción de los pasos a seguir en el proceso de realización de las actividades que proponen les habían guiado adecuadamente y el nivel de dificultad de dichas tareas estuvo adaptado a ellos. También, nuestra afirmación quedó avalada ante el propio manifiesto hecho por el alumnado en las respuestas a los cuestionarios de valoración llevados a cabo, en los que expuso que las WebQuests habían despertado su interés sobre los diferentes temas abordados en ellas, que con estas herramientas habían descubierto nuevos recursos digitales, que habían conocido mejor los contenidos de la materia a través de ellas y que habían mejorado sus resultados académicos, además de haber desarrollado un aprendizaje autónomo acorde con la Generación Red, que permitió la mejora de sus capacidades TIC.

Logramos **utilizar recursos y materiales TIC como herramienta de trabajo en clase de EPVA** de forma muy satisfactoria. Esto lo llevamos a cabo mediante la práctica docente con el BlogQuest y gracias a ello hemos podido constatar, por

medio de las opiniones expresadas por el alumnado en los test y cuestionarios, además de en la observación directa realizada, que esta metodología de trabajo enriquece exponencialmente el aprendizaje de la materia, al incluir la tecnología digital entre los medios de enseñanza, previamente conformados solamente con medios tradicionales. También afirmamos que los recursos y materiales didácticos TIC empleados (BlogQuest y WebQuest) tienen un enorme potencial educativo y ofrecen numerosas ventajas, tanto a la hora de acceder a sus contenidos de manera gratuita, rápida, sencilla y sin dependencia del lugar donde se imparta o reciba como ante la posibilidad de descargar archivos, editarlos, imprimirlos, enviarlos o difundirlos. Atendiendo también a las desventajas y limitaciones, hemos podido analizarlas y evaluarlas, siendo principalmente minoritarias y de dos tipos: fallos en los equipos informáticos y conectividad lenta en los espacios docentes intervenidos, por lo que éstos requieren una mejor dotación y actualización de equipos y sistemas digitales (ordenadores y sistemas operativos más actuales y mejor conexión a la Web).

A su vez, pudimos **identificar y seleccionar recursos educativos apropiados para nuestro estudio de entre los muchos que aporta la Web 3.0 para su uso en el aula de EPVA, aprovechando el Blog y las WebQuests, en las cuales incluimos enlaces a enciclopedias virtuales de arte, aplicaciones educativas en línea, páginas web especializadas en arte y museos virtuales de arte adaptados a este nivel de enseñanza.** Esto lo abordamos por medio de la propuesta didáctica del BlogQuest, resultando que el uso de estos recursos de la Web 3.0 benefician el estudio de la materia de EPVA al alumnado, habiendo sido previamente bien seleccionados, y su consulta supone ventajas educativas para él, que se ve favorecido por ofrecerle acceso al conocimiento sin necesidad de desplazamiento, en cualquier momento del día, de forma gratuita y sin restricciones de tiempo de uso, además de permitirle disponer de mucha más información que la conseguida con los recursos tradicionales de enseñanza. De este modo, lo que podía suponer un problema *a priori* por la sobreinformación

presente en Internet, deja de serlo cuando el profesor/investigador selecciona previamente recursos docentes *online* enfocados al nivel educativo de su estudiantado y con ello evita su dispersión en la Red. Por otro lado, estas herramientas facilitan recursos extrapolables a otras actividades lúdicas más allá de lo académico -caso de los museos virtuales-, logran despertar el interés del alumnado y le anima a descubrir la gran riqueza cultural que poseemos. Cabe añadir, que ofrecer enciclopedias virtuales de diversa índole consigue incitar al estudiantado en la investigación y despierta su curiosidad por recursos digitales hasta entonces desconocidos por su inmensa mayoría.

Conseguimos **estudiar los rasgos básicos y estructurales del Blog y de las WebQuests para su aplicación en la EPVA** y afirmamos que dichos elementos componen una acertada herramienta de trabajo en la impartición de esta asignatura, que, sin embargo, han sido poco o casi nada usadas en muchas de sus aulas, por lo que evidenciamos las dificultades de encontrar en Internet WebQuests específicas para la materia que tengan en cuenta el contenido curricular vigente (EPVA en 4º de la ESO), pudiendo decir que no (o apenas) existen a disposición del docente interesado en ello. Caso contrario ocurre con los Blogs dedicados a la EPVA. Por el contrario, el formato WebQuest ha sido poco utilizado por el alumnado de EPVA, dado que su profesorado apenas lo ha puesto en práctica. En ambos casos, su empleo no dificulta el aprendizaje, debido, en gran medida, a la facilidad de manejo que ofrece este recurso y la claridad de sus contenidos. Las WebQuests creadas para este estudio responden a los contenidos actuales que exigen los distintos textos legales educativos vigentes en Andalucía para esta asignatura, por lo que suponen una innovación en este campo. Al unir las WebQuests y el Blog (BlogQuest) facilitamos una de las metodologías más eficaces para incorporar recursos tecnológicos como herramienta educativa para todos los niveles educativos y, en especial, para la asignatura de EPVA. Con ello, la implicación activa del alumnado en el asignatura se ve incrementada, gracias a que éste debe solucionar una tarea. Dicho objetivo se convierte en un reto para él que beneficia la construcción de

su aprendizaje desde andamiajes cognitivos, que le enseñan a aprender haciendo y que le permite construir su conocimiento. Por otro lado, las WebQuests logran que la enseñanza sea mucho más personalizada, ya que el estudiantado las puede desarrollar autónomamente y el propio profesor/investigador puede modelar en ellas los materiales docentes y adaptarlos al nivel y necesidades de su alumnado.

El análisis de resultados expuesto nos indica que hemos **usado una metodología de trabajo basada en el BlogQuest para el aula de EPVA que es apropiada, está bien estructurada, es eficiente y tiene muy buena aceptación por parte de sus usuarios**. Las respuestas de los cuestionarios realizados y la observación directa de los estudiantes apoyan la idoneidad de su diseño, su adecuada puesta a disposición del alumnado y el buen desarrollo en clase de las actividades propuestas en él. Además, hemos deducido de la opinión del estudiantado que el modelo de trabajo basado en el BlogQuest logra un aprendizaje de calidad de los contenidos de la materia de EPVA y le dota de un significado personal de lo aprendido. De igual modo, permite que los estudiantes adquieran conocimientos de una forma activa y motivadora, por lo que resulta ser un recurso didáctico con unas posibilidades enormes para el docente. Añadimos, también que esta nueva metodología posibilita el trabajo grupal *online* presencial o no presencial del estudiantado, de forma colaborativa, lo que es una ventaja muy considerable en tiempos de restricciones de presencialidad en las clases docentes por causas de fuera mayor. Hay que mencionar que su empleo favorece la democratización en el acceso a la información, al enseñar al alumnado en el uso de los medios TIC de información contrastada. También, se trata de un método didáctico novedoso y accesible, puesto que no necesita de grandes conocimientos informáticos, es fácil de usar, cómodo, rápido y asequible, ya que no tiene costes económicos. Por otro lado, facilita al docente seleccionar y amoldar los contenidos de la EPVA a su contexto educativo, según la legislación educativa vigente en el

citado ámbito de enseñanza reglada y puede ayudarle en el desempeño de su labor docente ante las exigencias de la sociedad y la necesaria enseñanza digital, posibilitándole extraordinarios espacios docentes virtuales. Esto lo puede conjugar con su capacidad creativa y utilizarlo combinado con la inmensa variedad de recursos TIC disponibles para diseñar herramientas docentes acordes con la Transformación Digital Educativa (TED) en Andalucía que estén enmarcadas dentro del Plan de Acción de la Educación Digital a nivel europeo.

En el transcurso de esta investigación conseguimos **diseñar WebQuests dentro del formato BlogQuest, atendiendo a la definición de todos sus elementos (introducción, tarea, procesos, evaluación, conclusiones, créditos y guía didáctica para el profesorado) y su puesta en práctica fue muy bien acogida por el alumnado de la EPVA.** Esto fue conseguido debido al diseño del profesor-investigador (doctorando) de las herramientas de este tipo estudiadas en esta investigación, la determinación de sus contenidos y la selección de sus recursos *online* y quedó de manifiesto ante la satisfacción expresada por los estudiantes sobre ellas en los respectivos sondeos hechos, que han permitido conocer su opinión sobre sus características formales y lo acertado de su aplicación. De ello, podemos deducir que nuestras WebQuests presentan una estructura clara y versátil, adaptable a cualquier nivel y contenido académico, pero especialmente interesante para la educación artística en la ESO. También permiten añadir en su estructuración básica elementos de motivación, como recursos Web 3.0. En consecuencia, ofrecen al estudiantado herramientas docentes atendiendo a la definición de sus elementos, mejoran el proceso de aprendizaje y potencian la creación y consolidación de conocimientos curriculares, a la vez que ponen en práctica una forma de aprender que complementa los medios tradicionales y se adapta a un modo de aprendizaje actualizado.

Asimismo, esta investigación nos permitió **conocer la valoración hecha por el alumnado sobre el uso de las WebQuests diseñadas para nuestra clase de**

EPVA (opiniones, ventajas y desventajas) y esto pudimos corroborarlo con el análisis de los datos recogidos en los sondeos hechos referentes a esta afirmación. De todo esto, hemos extraído que estas herramientas docentes estimulan una actitud receptiva del alumnado hacia la materia docente, fomentando su curiosidad, su creatividad y su gusto por el trabajo artístico. También provocan en él un aumento de la motivación, una actitud más favorable hacia las “tareas tradicionales”, una mejora de su atención y un mejor aprovechamiento del tiempo, además de implicarlo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con ello, también se generan nuevos ritmos de aprendizaje en clase. Por otra parte, el alumnado ha valorado muy positivamente su participación activa en esta experiencia, fundamentalmente por la interactividad que les ofrecieron las WebQuest, el nivel de autonomía que les permitió, su empleo de nuevos recursos digitales *online* y la elaboración del profesor de tareas para el estudiantado diferentes y con carácter innovador. En consecuencia, las WebQuests son un recurso didáctico adecuado para la enseñanza y el aprendizaje de la EPVA, ya que los datos recopilados en nuestra experimentación determinan la conveniencia y eficacia del empleo de esta metodología, que produce una mejora considerable en los procesos didácticos.

Se han podido **poner en práctica las posibilidades del BlogQuest como soporte de reflexión del alumnado sobre su propio proceso de aprendizaje**. Esto se ha llegado a determinar a partir de la observación directa del alumnado y la recogida de información en el aula por el docente. El **BlogQuest** permite ser utilizado por el estudiantado en tareas que le invitan a la creatividad y a la resolución de problemas ante varias soluciones posibles. La presentación de contenidos mediante el BlogQuest y las actividades de aprendizaje en formato WebQuest posibilitan una formación individualizada y un aprendizaje autorregulado por el alumnado, que facilita el incremento de su capacidad de gestión y autonomía en la planificación y adquisición de las Competencias Clave. El empleo del BlogQuest supone una innovación didáctica porque

posibilita disponer de nuevos medios de enseñar y de aprender, además de dar lugar a un aprendizaje significativo (adquisición de conocimientos profundos y duraderos), y al desarrollo de habilidades de acceso, selección y gestión de la información. La inclusión de actividades con el formato BlogQuest permite al discente practicar habilidades y procedimientos relacionados con las TIC en lo referente al acceso, tratamiento, selección y resolución de tareas. Concluimos manifestando que el BlogQuest es un recurso didáctico adecuado para la enseñanza y el aprendizaje de la EPVA.

Con el conjunto de nuestra investigación hemos conseguido **plantear un nuevo enfoque de enseñanza-aprendizaje para la EPVA por medio del BlogQuest**. Este nuevo enfoque metodológico es valioso para inculcar en el alumnado la conveniencia de desarrollar un aprendizaje significativo, principalmente ayudado de las TIC, ya que mejoran su motivación. Su empleo permite al docente seleccionar tanto los contenidos a enseñar como los recursos para generar conocimiento en sus estudiantes. Con el diseño de esta herramienta, se generan nuevos materiales educativos que pueden ser compartidos, transmitidos y almacenados de forma permanente, produciendo información útil tanto para otros profesores como para cualquier persona. La sencillez del manejo del BlogQuest y su difusión gratuita en Internet permiten intercambiar conocimientos y metodologías entre el profesorado, con lo que ello supone como mejora y enriquecimiento de la educación. Además, el BlogQuest fomenta el desarrollo de habilidades en el docente en el uso de herramientas tecnológicas, estimula su actualización profesional y el contacto con otros docentes. Asimismo, con esta herramienta las clases de EPVA se vuelven más activas y participativas, facilitando el aprendizaje autónomo del alumnado y la realización por él de trabajos de investigación y de creación plástica. Finalmente, con el BlogQuest el proceso educativo derivado de la asignatura de EPVA es más satisfactorio para el alumnado y, en consecuencia, los resultados de enseñanza-aprendizaje también mejoran. Así mismo, con esta herramienta la EPVA se adecúa a las demandas de la sociedad digital y a las competencias

digitales del alumnado actual, por lo que su aplicación es de su agrado. De igual modo, ofrece nuevas herramientas de creación al estudiantado en el que puede despertar inquietudes académicas o profesionales para su formación en campos del conocimiento artístico, como el diseño gráfico, la animación, la escenografía o la fotografía digital, entre otros. En conclusión, el BlogQuest posibilita un nuevo método didáctico para el profesorado del siglo XXI en cualquier materia y etapa educativa, pero en especial en la EPVA, en la cual la imagen es su principal tema de estudio. Por último, en estos tiempos de confinamiento, a consecuencia de la situación sanitaria derivada de la Covid-19, este modelo de enseñanza *online* permite la propia gestión y construcción del conocimiento del alumnado y se presenta como una opción metodológica de sumo interés en la EPVA.

6.2. Implicaciones de la investigación

Dentro de las implicaciones del trabajo presentado, consideramos que gracias a esta investigación se pone de manifiesto que la dotación tecnológica no garantiza la inclusión de las TIC en las aulas de EPVA. Teniendo en cuenta que se acaba de aprobar una nueva ley educativa (LOMLOE) y que, por el momento, llega desprovista de un proyecto o programa TIC específico para nuestra materia, consideramos que esta investigación puede resultar útil a las autoridades y responsables en la materia a la hora de gestar un nuevo planteamiento pedagógico relativo a las TIC en la EPVA. Así, por ejemplo otras comunidades autónomas, con planes similares, pueden encontrar en esta investigación resultados y marcadores representativos para comparar y auto evaluar sus propios desarrollos. Por otra parte, esta tesis también puede abrir nuevas vías en aquellos estamentos encargados de planificar la oferta formativa respecto del profesorado ante la necesidad de mejorar su formación en el uso de las TIC. Igualmente, este trabajo puede ser un punto de partida para replantear

las asignaturas cursadas en la formación primaria de cara a una mejor integración metodológica de las TIC en las enseñanzas artísticas desde edades tempranas. Hay que mencionar, además, que esta tesis subraya la importancia de emplear recursos gratuitos. De igual modo, se ha detectado que el número de WebQuests de EPVA es muy inferior respecto a otras materias educativas. Mediante esta investigación se puede conocer la percepción que tienen los estudiantes de los materiales diseñados para esta asignatura y por esta razón es muy valiosa para ajustar su docencia e incluir mejoras en ella. También, con esta investigación se puede tener una aproximación bien certera de qué valoran los estudiantes de los recursos digitales educativos de perfil artístico que ofrece Internet, por ejemplo que no sean monótonos, que estén bien diseñados, que tengan facilidad de uso o que sean interactivos. Esto se puede extraer de los aspectos positivos y negativos indicados por el alumnado sobre los recursos que hemos utilizado en nuestro estudio.

Por último, este tipo de medio digital posibilita la creación de una plataforma de trabajo aprovechando la Web 3.0 y gracias a este estudio se pone de manifiesto la necesidad de crear una nueva forma de enseñar la materia de EPVA empleando el BlogQuest.

6.3. Limitaciones de la investigación

En el desarrollo de esta investigación se nos han presentado las siguientes limitaciones. Destaca entre ellas la escasez de bibliografía científica relativa al BlogQuest y el poco desarrollo de las WebQuests con contenidos actuales de la materia. Por otra parte, aunque la presencia de las TIC en los centros educativos es una realidad, estas herramientas digitales no son aprovechadas en todo su potencial, más aún cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje con TIC requiere de un conjunto de competencias que el docente debe adquirir y no posee, dando lugar a un anclaje por su parte que le remiten a metodologías

tradicionales, las cuales frenan la innovación docente. De manera análoga, la nula valoración institucional de las aportaciones creadas por el profesorado en la Web es un gran impedimento para incentivar el diseño y puesta en práctica de este tipo de herramientas. No ayuda a su desarrollo, todavía deficiente, la escasa formación que recibe el profesorado y el alumnado en materia de TIC, por lo que se debería hacer un replanteamiento metodológico a la hora de abordar el proceso de enseñanza y de aprendizaje por medio de las TIC. Esta necesidad queda confirmada ante el conocimiento de la falta de formación suficiente en TIC de una buena parte del profesorado y el estado de confusión en el que éste se encuentra cuando intenta poner en orden los recursos que ofrece Internet, utilizarlos o diseñar los suyos propios digitales. Por otro lado, aunque la muestra de población que se ha tomado para el estudio ha sido reducida, sí podemos afirmar que se ha extraído una información significativa a partir del análisis de los datos obtenidos. Por ello, se debe educar al alumnado para que pueda decidir cuándo es adecuado su uso y cuándo es más adecuado utilizar otros recursos como bibliotecas, museos o salas de arte físicos. Otro asunto importante es la brecha generacional existente entre docentes y estudiantes, estos últimos conocidos como “nativos digitales”. Además, se ha detectado un escollo importante en las limitaciones de los recursos disponibles en la Web, la carencia de conexión a Internet en algunas aulas, las dificultades de conexión a la Red que tienen muchos centros docentes y necesidad de actualización de equipos y sistemas informáticos. Para concluir, queremos recordar que las disciplinas artísticas no tienen reconocida su importancia en el sistema educativo español desde las primeras etapas educativas, quedando relegadas a horas testimoniales y que en las leyes educativas actuales la educación artística tiene un carácter minoritario. Ambas cosas deberían ser implementadas en el futuro.

6.4. Líneas de investigación abiertas

En este punto presentamos algunas de las líneas de investigación que han quedado abiertas en nuestra investigación y que pueden ser objeto de interés futuro, atendiendo al trabajo de investigación ya realizado en esta tesis. Una posibilidad que surge, a modo de continuación de este trabajo, es utilizar la metodología BlogQuest para la enseñanza postobligatoria en la modalidad del Bachillerato de Arte. Por otra parte, sería interesante extrapolar este estudio a otras comunidades autónomas españolas con planes TIC y comparar entre sí los resultados de estos nuevos objetos de estudio con el ya hecho. También, se podría realizar un examen pormenorizado para analizar el nivel de competencia digital del alumnado y del profesorado en las materias artísticas. Además, creemos conveniente proponer unos contenidos para la materia que aborden de una forma integral aquellos imprescindibles y que han sido eliminados a lo largo del tiempo en los sucesivos y diferentes textos legales que han estado vigentes. Esto puede complementarse con la investigación de si la propia enseñanza de las artes visuales favorece la inclusión de las TIC en otras etapas educativas. Por otra parte, podemos usar la experiencia obtenida para diseñar estrategias, instrumentos y herramientas que nos sirvan para valorar material didáctico *online* que, su vez, pueda ser aplicado a distintas modalidades y tipologías de recursos de aprendizaje artístico en formato digital, tales como Apps, Blogs, WebQuests o, incluso, páginas web. Por último, los resultados obtenidos en el estudio de esta investigación pueden servir de referencia para futuras investigaciones sobre las TIC del profesorado de Educación Artística tanto en Secundaria como en Bachillerato, además de revitalizar el papel de la EPVA a través del uso de las TIC y las posibilidades didácticas de su empleo mediante un planteamiento metodológico acorde con la sociedad digital más avanzada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, R. (2012). *La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de Bellas Artes* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Didáctica y Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes). Repositorio Institucional UCM. <http://eprints.ucm.es/15055/>
- Abar, C. A. A. P. y Barbosa, M. L. (2008). *Webquest: um desafio para o professor! Uma solucao inteligente para o uso da Internet. [Webquest: ¿un desafío para el profesor! Una solución inteligente para usar Internet]*. São Paulo: Avercamp.
- Acaso, M. (1998). *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Repositorio Institucional de la UMC. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1734/>
- Acuña, A. (2011, 1 de marzo). Página principal. *Blog de Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. <http://plastica-art.blogspot.com.es/>
- Acuña, U. (2007). *Costureiro. Un fenómeno expresivo posmoderno: la metáfora multimedia como experiencia estética en educación infantil* [Tesis doctoral] [*Costurero. Un fenómeno expresivo posmoderno: la metáfora multimedia como experiencia estética en educación infantil*]. Universidad de Granada. Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Facultad de Ciencias de la Educación. Digiburg. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/1459>

- Adell, J. (2004). Internet en el aula: las WebQuest. *Eduotec. Revista electrónica de tecnología educativa, EDUTEC* (17), marzo 2004. <https://doi.org/10.21556/edutec.2004.17.530>
- Álvarez, L. (2007a). Jornada Espiral 2007: *Aplicacions Educatives de la web 2.0: edublogs*. <https://ciberespiral.org/comuje07/comunicacioblogs/pdf/profes/02.pdf>
- Álvarez, L. (2007b, 1 de enero). Enlaces. *Blog Educastur*. <http://blog.educastur.es/luciaag/enlaces/>
- Álvarez, L. (2007c, 1 de enero). Página principal. *Blog Educastur*. <http://blog.educastur.es/luciaag/>
- Álvarez, L. (2009, 30 de junio). Galería de imágenes. *Plástica. Web asociada al Blog Las TIC en Plástica*. <https://sites.google.com/site/luciaalvgar/>
- Álvarez, L. (2012). *X Jornadas de intercambio de experiencias educativos. Enseñar con TIC en Plástica*. 25 de junio de 2012. Centro de profesores de Avilés. <https://es.scribd.com/document/116155711/Ensenar-PLastica-con-TIC>
- Álvarez, L. (2014, 9 de septiembre). *Las TIC en Plástica. Propuestas de trabajo e ideas para una Educación artística digital* [Mapa blog Plástica]. <http://www.luciaalvarez.com/2014/09/actualizacion-del-mapa-de-los-blogs-y.html>
- Álvarez, L. (2014a). *Blog y webs de Educación Plástica y Visual*. <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1KPDFHHKS-1RNVCON-3XLF/BlogsPlasticaDef.cmap>
- Álvarez, L. (2014b). *CreApps. Recopilación de recursos, materiales y apps interesantes para trabajar en educación artística*. <http://crearconapps.blogspot.com.es/>
- Álvarez, L. (2017a). *Crear webs educativas con Google Sites*. <https://sites.google.com/site/gappseducativas/>
- Álvarez, L. (2017b). *Libro virtual para Educación Plástica, Visual y Audiovisual* [Entrada de Wikiplástica]. *Wikiplastica*. <https://wikiplastica.es/>

- Álvarez, L. (2017c). *Las TIC en plástica. Propuestas de trabajo e ideas para una educación artística digital* [Página principal]. <http://www.luciaalvarez.com/>
- Álvarez, L. (2017d). Uso educativo de las Redes Sociales. <https://es.slideshare.net/luciaag/uso-educativo-de-las-redes-sociales-73167727>
- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C. y Atencia Barrero, P. (2016). Educación artística en el siglo XXI. Visitas a museos virtuales a 360°. En: Rosabel Roig-Vila (ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, pp. 59-69. Editorial Octaedro. ISBN: 978-84-9921-848-9. Disponible en el repositorio Institucional de la Universidad de Alicante: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61787>
- Álvarez-Rodríguez, M. D., Bellido-Márquez, M. del C. y Atencia-Barrero, P. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la Educación Secundaria Obligatoria: Análisis de herramientas docentes en línea. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19 (59), s. p., número de páginas: 19. ISSN: 1578-7680. ISSN: 1131-8783. Doi: <https://doi.org/10.6018/Red/59/05>
- Área, M., Alonso, C., Correa, J. M., Moral, M. E. D., Pablo, J. D., Paredes Labra, J., y Valverde, J. (2014). Las políticas educativas TIC en España después del Programa Escuela 2.0: las tendencias que emergen. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 13 (2), 11-34.
- Area-Moreira, M. (2007). *Decálogo para el uso didáctico de las tic en el aula*. <https://manarea.webs.ull.es/decalogo-para-el-uso-didactico-de-las-tics-en-el-aula/>
- Area-Moreira, M. (2007). *Listado de ganadores en el I Premio Espiral de Edublog*. <https://manarea.webs.ull.es/listado-de-blogs-ganadores-en-el-i-premio-esprial-de-edublogs-2007/>
- Area-Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Universidad de la Laguna.

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/2027_d_Introduccion_a_la_tecnologia_educativa.pdf

Arias, M. (2013). *Educación artística y nuevas tecnologías vinculadas a una educación para el desarrollo en América Latina. Proyecto Illustratis 2.0* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Repositorio Institucional UCM. <http://eprints.ucm.es/22904/>

Ariel Clarenc, C. (2011). *Nociones de cibercultura y periodismo*. Lulu.com.

Atencia Barrero, P., Álvarez Rodríguez, M. D., Bellido Márquez, M. del C. (2018). TIC como herramientas y recursos digitales aplicados a la enseñanza y aprendizaje. una propuesta de investigación-acción en la educación. En: P. García-Sempere, B. Montiano, A. Tejada, y P. Tejada (coords.), *Investigación y Docencia de la Creatividad desde una perspectiva interdisciplinar*. Granada: Editorial Universidad de Granada. Págs. 689-690.

Atencia, P. (2012, 5 de enero). *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*. <http://plasticatic.blogspot.com.es/>

Atencia, P., Álvarez, M. D y Bellido, M. del C. (2017). Dibujo Técnico y TIC. Los entornos virtuales como herramientas de enseñanza y aprendizaje. *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*, núm. 35. 2017 [Recurso Online] s. p., número de páginas: 12 Disponible en:< <https://es.slideshare.net/dim-edu/dimbp35dibujo>>

Aznar, V. y Soto, J. (2010). Análisis de las aportaciones de los blogs educativos al logro de la competencia digital. *Revista de investigación en educación*, 7, 83-90. <http://reined.webs4.uvigo.es/index.php/reined/article/view/74>

Banks, F. y Moon, B. (1997). *Introduction. European Journal of Teacher Education*, [Introducción. *Revista europea de formación del profesorado*], vol. 20, núm. 1, 5-6.

Baños, L. (2019). Herramientas TIC en la educación de museos. In *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2018: 3rd Virtual International Conference on*

- Education, Innovation and ICT*, p. 31. Adaya Press.
<http://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/03/EDUNOVATIC18.pdf>
- Barba, C. (2002) *Investigación en torno a la diversidad: Webquest*.
http://www.uco.es/dptos/educacion/invadiv/index.php?option=com_content&view=article&id=21&Itemid=24
- Barba, C. (2004). La investigación con las Webquest. Monográfico: WebQuest. *Quaderns Digitals*.
http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaNumeroRevistaIU.visualiza&numeroRevista_id=527
- Barba, C. (2005). Lista de comprobación de una WebQuest.
<http://tecnologiaedu.us.es/mec2005/html/cursos/jordi/pdf/act-1.pdf>
- Barbieri, T. y Paolini, P. (2000). Cooperative visits for the museum WWW sites a year later: evaluating the effect. *Museums and the Web 2000*. Selected papers. Pittsburgh: Archives and Museum Informatics.
- Barger, J. (1997). Blog *Robot Wisdom*.
<http://web.archive.org/web/20130409045156/http://www.robotwisdom.com/home.html>
- Barraguán, R., Mimbrero, C., Pacheco. R. (2013). Cambios pedagógicos Añadido y sociales en el uso de las TIC: U-learning y u-Portafolio. *Revista Electrónica de Investigación y Docencia (REID)*, (10).
- Barría, C. P. (2017). *La incorporación de las TIC en los centros educativos y sus efectos en los procesos de aprendizaje y enseñanza* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada. DIGIBURG. Repositorio Institucional UGR.
<http://digibug.ugr.es/handle/10481/46942>
- Bartolomé, M. y Anguera, M. (1990). *La investigación cooperativa. Guía para la investigación en la universidad*. Barcelona: PPU.

- Becerril-Isidro, J., Vallejo- Lassard, A. P., Lumbreras-Sotomayor, A., Chávez-Ojeda, G. A., Sánchez- Duk, A. R. y Torres-Parra, R. (2012). La Web 2.0: un análisis de su impacto en lo social, político, cultural y económico. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria: Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, (11), 23-34.
- Beiro de la Fuente, P. (2014). La enseñanza de español y la Web 3.0: aplicación de la semántica en la Red. En N. M. Contreras Izquierdo (Ed.), *La enseñanza de la lengua en LE/L2 en el siglo XXI*. (149-156). Madrid: Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5423125>
- Belloch, C. (2013). Las TICs en Pedagogía. *Entornos virtuales de educación*. Universitat de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.wiki?4>
- Benito, F. (2006). Bibliotecas escolares: la ALFIN en la educación. *Educación y biblioteca*, año 18, nº 156, 2006, 56-59. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/119308/EB18_N156_P56-59.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bernal, R. M. (2015). *Herramientas telemáticas para la comunicación educativa: catalogación, análisis y posibilidades de uso de los blogs* [Tesis doctoral], Universidad de Murcia. Departamento de Didáctica y Organización escolar. Repositorio Institucional UM. <http://www.tdx.cat/handle/10803/315840>
- Berners, L. (1992). *What's new in '92* [Novedades de 1992]. <http://www.w3.org/History/19921103hypertext/hypertext/WWW/News/9201.html>
- Berrocó J., Arroyo, M., y Díaz, M. (2010). Políticas educativas para la integración de las TIC en Extremadura y sus efectos sobre la innovación didáctica y el proceso enseñanza-aprendizaje: la percepción del profesorado. *Revista de educación*, 352, 99-124. <http://www.revistaeducacion.educacion.es/re352/re352.pdf#page=97>

- Boeira, A. F., Boeira, J. M. y do Sacramento Soares, E. M. (2010). Blogquest: uma das possibilidades de utilização dos blogs no processo de aprendizagem [Blogquest: una de las posibilidades de utilizar blogs en el proceso de aprendizaje]. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)* [*Simposio Brasileño de Computadoras en Educación (Simposio Brasileño de Informática en Educación-SBIE)*], vol. 1, nº. 1. <http://br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1444>
- Botella, A. y Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. *Perfiles Educativos*, 41(163), 109-122. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2019.163.58923>
- Boza, Á., Toscano, M. y Méndez, J. M. (2009). El impacto de los proyectos TICs en la organización y los procesos de enseñanza-aprendizaje en los centros educativos. *Revista de Investigación Educativa*, vol. 29, nº 1, 263-289. <http://revistas.um.es/rie/article/view/94401/10303>
- Bueno, M. (2016). Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Soria. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18692>
- Bueno, M. (2016). *Educación Artística y adecuación de las TIC como medio de enseñanza*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Facultad de Educación de Soria. Repositorio documental. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/18692>
- Caballero, J. (2011, 14 de febrero). *Enseñ-Arte*. <http://aprendersociales.blogspot.com.es/>
- Cabanellas, I., Contín, S., Eteve, J., Grané, M., Izquierdo M., Perpiñan, A. Prats A., Sanmartí, N. y Bautista F. (2009). *Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Cabero, J. (2006). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: McGraw Hill.

- Caja, J. y Berrocal, M. (2007). *La educación visual y plástica hoy: educar la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: Graó.
- Calaf, R., y Fontal, O. (2010). *Cómo enseñar arte en la escuela*. Madrid: Síntesis.
- Capasso, V. C., y Jean Jean, M. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística. *Question*, 1. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/29499>
- Carr, W. (1990). *Hacia una ciencia crítica de la educación*. Barcelona: Laertes.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.
- Carreras, C. (2003). Patrimonio y tecnologías de la información. Bits de cultura. *Revista PH. Especial Monográfico: Patrimonio y Tic*, 46, 24-25. <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/1626/1626#.V3lRKTYVjIU>
- Casal, E. (2008). Introducción a la WebQuest. *WebQuest sobre el Partenón*. <http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/enrique%20casal/index.htm>
- Castells, P. (2003). Sistemas interactivos y colaborativos en la web. *La web semántica*, 195-212.
- Catala Adell, J., Mengual, S. y Roig Vila, R. (2015). WebQuest: 20 años utilizando internet como recurso para el aula. *EduTec-e: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 52, 1-7. <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/622/326>
- Chacón, M. (2017). Una experiencia docente de la Web 2.0 mediante el uso de blogs con estudiantes de educación de la Universidad Nacional, Heredia. *Diálogos*, (19), 51-67. <https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i19.5483>
- Cobo, C. y Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. www.oei.es/tic/planeta_web2.pdf

- Codina, L. (2009). Ciencia 2.0: Redes sociales y aplicaciones en línea para académicos. *Hipertext. net*, núm. 7, 295. Universitat Pompeu Fabra. <http://www.upf.edu/hipertextnet/numero-7/ciencia-2-0.html>
- Codina, LL. (2000). Evaluación de recursos digitales en línea: conceptos, indicadores y métodos. *Revista española de documentación científica*, 2000, vol. 23, n° 1, p. 9-44. <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/viewFile/315/479>
- Coelho, L. C. A., y Vidal, E. M. (2009). Análise de WebQuests: Contribuições da metodologia da problematização [Análisis de WebQuests: Aportes de la metodología de problematización]. *Tecnologias na Educação*, vol. 1, núm. 1, 1-8.
- Colectivo Educación Infantil y TIC (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, Enero-Junio, 1-21. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85331022002>
- Colectivo Educación Infantil y TIC, P. V. (2015). Nuevas tecnologías, universidad y educación artística: el diseño de WebQuest con rúbricas de evaluación en la formación de formadores. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 52. http://www.edutech.es/revista/index.php/edutece/article/view/308/pdf_46
- Collins, N. and Mulcahy, A. (2008). *Art encyclopedia*. <http://www.visual-arts-cork.com/>
- Comisión Europea (2020). *Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027). Adaptar la educación y la formación a la era digital*. https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_es
- Compàs J. y Brugueras, E. (2007). *El hipertexto y los blogs* (Vol. 5). Barcelona: UOC, 22-26.
- Comunidad Webquest EducaMadrid (2017). *Red de buenas prácTICas 2.0*. <http://recursostic.educacion.es/heda/web/difundiendo-buenas-practicas/966-comunidad-webquest-educamadrid>

- Comunitat Catalana de WebQuest (2017). *Directori WebQuestest de la Comunitat Catalana de Webquest*. <http://webquestcat.net/>
- Consejería de Educación de Canarias (2017). *Recursos digitales. Tipologías: WebQuest*. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/tipo/webquest/>
- Consejería de Educación de la Junta de Andalucía (2018). *Programa de Digitalización de Centros (PRODIG)*. <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalaerrores/prodig>
- Consejería de Educación de la Junta de Andalucía (2020). *Transformación Digital educativa* (TDE). <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa>
- Consejería de Educación Universidades y Empleo de la Región de Murcia (2011). *Webquest Creator*. <http://webquest.carm.es/>
- Contreras, I. (2010). Introducción a la WebQuest Todos somos bufones. *Todos somos bufones*. <http://inmacs2010.wixsite.com/todos-somos-bufones>
- Contreras, I. (2010). Introducción a la WebQuest Un tesoro del mar en la Mancha. *Un tesoro del mar en la Mancha*. <http://inmacs2010.wixsite.com/hallazgos-del-mar>
- Contreras, I. (s. f.). Introducción a la WebQuest Un paseo por el Museo del Prado. *Un paseo por el Museo del Prado*. <https://sites.google.com/site/unpaseoporelmuseodelprado/home>
- Contreras, J. (1994). ¿Qué es?. *Cuadernos de Pedagogía*, 224, 8-14.
- Corral-Castillo M. J. y Cacheiro-González, M. L. (2016). Los recursos TIC y el ePortfolio como estrategia para la interacción didáctica en secundaria: estudio de caso [ICT and ePortfolio resources strategy for instructional interaction in secondary schools: a case study]. *Revista de Humanidades*, (28), 115-138.
- De Haro, J. J. (2007). Mapa conceptual. Blog usados con fines educativos en entornos de aprendizaje: Edublog. *Educativa. Blog sobre calidad e innovación en Educación Secundaria*. <http://jjdeharo.blogspot.com.es/2007/08/tipos-de-edublog.html>

Decreto 106/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las Enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 56 de 20 junio de 1992, 3962 a 3966. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/1992/56/2>

Decreto 111/2016, de 14 de junio, dispone que la concreción de los elementos que integran el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 122 de 28 de junio de 2016, 27 a 45. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2016/122/2>

Decreto 148/2002, de 14 de mayo, por el que se modifica el Decreto 106/1992, de 9 de junio, por el que se establecen las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 75 de 27 de junio 2002, 11388 a 11393. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2002/75/7>

Decreto 72/2003, 18 Marzo, por el que se establecen las medidas de impulso a la Sociedad de Conocimiento de Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 55, de 21 de marzo de 2003, 6024 a 6034. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2003/55/d1.pdf>

Decreto 72/2003, de 18 de marzo, de Medidas de Impulso de la Sociedad del Conocimiento en Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 55 de 21 de marzo de 2003, 6024 a 6034. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2003/55/1>

Della Chiesa, W. (2007). *Blogger*. Madrid: Anaya Multimedia.

Deng, L. y Yuen, A. H. (2012). Understanding student perceptions: out motivation towards academic blogs: an exploratory study [Comprender las percepciones de los estudiantes: nuestra motivación hacia los blogs académicos: un estudio exploratorio]. *Australasian Journal y Educationa Thechnology*, 28(1), 48-66.

Díaz, A. (2013). Network 1. Communication & Learning in the Digital Age. *International Conference on Social Experiences Barcelona, July 3 & 4, 2012*, p. 90.

- Diccionario Oxford (2017). Weblog. En *Diccionario Oxford*. Consultado el 11 de noviembre de 2019. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/weblog>
- Dodge, B. (1995). Some thoughts about Webquest [Mapa blog Plástica]. Portal de B. Dodge, Department of Educational Technology, San Diego State University. http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
- Dodge, B. (2002): *WebQuest design process* [Proceso de diseño de WebQuest]. <http://WebQuest.org/>
- Doge, B. (s. f.). *Taxioma de las WebQuest*. <http://roble.pntic.mec.es/~atejero/pages/taxonomiawq.htm>
- Domínguez, C. (2004). *Proyecto de aplicaciones del ordenador a la educación visual* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica. Repositorio Institucional UCM. <http://eprints.ucm.es/tesis/19972000/H/1/H1015501.pdf>
- Domínguez, R. (2019). *Diseño y validación de herramientas para la evaluación del uso de las TIC en centros de educación secundaria andaluces* [Tesis doctoral]. Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional UMA. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/19284>
- Durán, J. (2010). La utilización del edublog en las aulas como dinamizador del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, Issue 20, 205-243.
- Elisondo, R. (2013). ¡Hice un collage como Antonio Berni! Recursos educativos abiertos, arte y creatividad. En J. Crespo (Coord.), *Estudios sobre Arte Actual*, pp. 117-144. Málaga: Editorial Eumed. <http://goo.gl/19vIdU>
- Elliott, J. (1982). Action Research into Action Research [Investigación acción en la investigación acción]. *Classroom Action Research Bulletin*, 5, CIE.
- Elliott, J. (1990). *La investigación-acción en educación* (1º ed.). Madrid: Morata.
- Elliott, J. (1993) *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.

- Elmuseovirtual.com. (s. f.). *El museovirtual.com*.
<http://www.elmuseovirtual.com/index.php>
- Escaño González, C. (2010). Hacia una educación artística 4.0/Towards an Art Education 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(1), 135-144.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513551278010>
- Escaño, C. (2010). Hacia una Educación Artística 4.0. *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 22, núm. 1, 2010, pp. 135-144.
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS1010110135A/5748>
- Escudero-Muñoz, J. M. (1987). La investigación-acción en el panorama actual de la investigación educativa: algunas tendencias. *Magis. Revista de investigación e innovación educativa*, 3, 5-39.
<https://www.redalyc.org/pdf/2810/281056021010.pdf>
- Fernández, H. (2000). *El efecto de la instrucción en contextos de aprendizaje formal e informal: el proceso de cambio conceptual en contenidos de historial local*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Psicología.
<https://repositorio.uam.es/handle/10486/13147>
- Fernández-Cruz, F. J. y Fernández-Díaz, M. J. (2016). Los docentes de la Generación y sus competencias digitales/Generation Z's Teachers and their Digital Skills. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación e información* 24 (46), 97-105. <http://ddfv.ufv.es/bitstream/handle/10641/1177/Comunicar-46-Fernandez-Fernandez-97-105.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ferro, C., Martínez, A. I. y Otero, M. C. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (29), a119.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2009.29.451>
- Free Software Foundation (s. p.). *The GNU Operating System*.
<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

- Freire, P. (1974): *Educación para el cambio social*. Buenos Aires: Tierra Nueva.
- Fuentes, J. M., (2015). Dibujo digital. En J. Ruiz-Palmero, J. Sánchez-Rodríguez y E. Sánchez-Rivas (Eds.). *Innovaciones con tecnologías emergentes*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Fundéu RAE (2021). Infoxicación, neologismo adecuado en español. *Fundéu RAE*. <https://www.fundeu.es/recomendacion/infoxicacion-neologismo-adecuado-en-espanol-1279/>
- García, F. y Fernández, P. (2000). *El museo imaginado. Base de datos de la pintura española fuera de España*. Madrid: Musima. <http://www.museoimaginado.com/>
- García, L. (2004). Ventajas de los sistemas digitales de enseñanza y aprendizaje. *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)*. <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20116/ventajas.pdf>
- García, S. (s. f.). *Crear un cuento musical*. <http://crifacacias.es/majwq/wq/ver/246>
- García-Valcárcel, A. y Tejedor Tejedor, F. J. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las TIC en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Educación XXI*, 20(2), 137-159. UNED. Facultad de Educación. <https://doi.org/10.5944/educxx1.19035>
- Giráldez, A. (2007). *La competencia cultural y artística*. Barcelona: Alianza.
- Gomes, M. J., Lopes, A. M. (2007). *Blogues escolares: quando, como e porquê?* [Blogs escolares: ¿cuándo, cómo y por qué?]. <https://core.ac.uk/download/pdf/55607261.pdf>
- González Vallés, J. E. (Coord.) (2015). *Nuevas tendencias en innovación educativa superior*. ACCI (Asoc. Cultural y Científica Iberoamericana), p. 231. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=686786>
- González, C. (2008). *WebQuest sobre El arte del siglo XX*. [Introducción de la WebQuest]. <http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/aplic/cristina%20gonzal>

ez/webquest.htm

González, R., y García, F. E. (2011). Recursos eficaces para el aprendizaje en entornos virtuales en el Espacio Europeo de Educación Superior: análisis de los edublogs. *Revista de Estudios sobre Educación (ESE)* 20, 161-180. <https://revistas.unav.edu/index.php/estudios-sobre-educacion/article/view/4545>

Google. (1999, 23 de agosto). Crea tu blog. *Blogger*. <https://www.blogger.com/>

Grodecka, K., Pata, K. y Väljataga, T. (2008). *Web 2.0 and education* [Web 2.0 y educación]. En Grodecka, K., Wild, F. y Kieslinger, B. (Eds.). *How to use social software in Higher Education* (pp. 10-12). Polonia, Cracovia: Wydawnictwo Naukowe Akapit.

Grupo de investigación EDUTIC (Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación)-ADEI (Atención a la diversidad. Escuela inclusiva) (2017). Universidad de Alicante. <http://www.edutic.ua.es/>

Guerrero, J. (1970). *Black Arches* [Arcos negros]. Centro José Guerrero. <https://centroguerrero.es/coleccion/black-arches-1970/>

Gutiérrez, R. y García, A. (2016). ¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual? *Campus Virtuales*, Vol. 5, núm. 1, pp. 74-82. <http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/116>

Gutierrez, S. (2013). *Weblogs-introdução*. In: *Blogquests* [Introducción a los weblogs. En: *Blogquests*]. Porto Alegre, Portugal: TRAMSE/UFRGS, 2005.

Hazhistoria.net (s. f.). *Historia del WWW: de la Web 1.0 a la Web 3.0*. <https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>

Hernández Jaramillo, N. A. (s. f.). *Investigación-acción educativa*. <https://sites.google.com/site/investigacionaccioneducativa8/home>

- Hernández, L y Martínez, J. (2014). El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. En *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (s. p.) Buenos Aires, Argentina. <https://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/523.pdf>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5 (1), 325 - 347. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Iglesias, N. (2020). *Análisis de las TIC en el aula de Educación plástica, visual y audiovisual: Propuesta de mejora del uso de las TIC tras la crisis del Covid-19*. Universidad de Granada. Departamento de Dibujo. <http://hdl.handle.net/10481/63660>
- Infante, A. Gallego, O. y Codina-Macías, A. (2013). Los gadgets en las plataformas de teleformación: el caso del proyecto Dipro 2.0. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 42, 183-194. <http://www.redalyc.org/pdf/368/36825582015.pdf>
- Instituto de Tecnología Educativa. Gobierno de España. Ministerio de Educación. (s. f.). *Aula abierta 2.0. Módulo 4. Web 2.0: Blog, wiki y canales de noticias*. http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/m4_1_blog_bitacoras/conceptos_generales.html
- Instituto de Tecnología Educativa. Gobierno de España. Ministerio de Educación. (s. f.). *Partes de un blog*. http://formacion.intef.es/pluginfile.php/42741/mod_imscp/content/1/elementos_de_un_blog.html
- Instituto de Tecnologías Educativas. Gobierno de España. Ministerio de Educación. (s. f.). *Internet aula abierta 2.0. Módulo 4. Web 2.0: Blog, wiki y canales de noticias. Elementos de un blog*. http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/157/cd/m4_1_blog_bitacoras/elementos_de_un_blog.html

- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2017). *Internet como recurso educativo*.
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/59/cd/modulo_1/internet_como_recurso_educativo.html
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (s. f.). *Programa Escuela 2.0*. <http://www.ite.educacion.es/escuela-20>
- Instrucción de 31 de julio de 2020, de la Dirección General de Formación del Profesorado e Innovación Educativa, sobre medidas de transformación digital educativa en los centros docentes públicos para el curso 2020/21*. Junta de Andalucía. Consjería de Educación y Deporte. Dirección General de Educación del Profesorado e innovación Educativa.
- Islas, Cl. (2017). La implicación de las TIC en la educación: alcances, limitaciones y prospectiva/The Role of ICT in Education: Applications, Limitations, and Future Trends. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, Volumen 8 (15), pp. 861-876.
<https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/324/1547>
- John, J. (1999, 3 de marzo). *Artcyclopedia*. <http://www.artcyclopedia.com/>
- Johnson, S. (2001). *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities and software*. Nueva York: Scribner.
- Jorquera, M. (2015). *WebQuest Creator 2. Cambia la enseñanza*.
<http://www.webquestcreator2.com/majwq/>
- Junta de Andalucía (2014). *Plan General de Actividades 2013/2014. Estudio sobre la detección de buenas prácticas educativas: Programa Andalucía Profundiza y sus efectos educativos*.
http://www.juntadeandalucia.es/educacion/agaeve/docs/bbpps/proyectos/BPP_Profundiza_Informe_Web.pdf

- Junta de Andalucía (2017). *Guadalinex Edu*.
http://www.juntadeandalucia.es/educacion/cga/mediawiki/index.php/Guadalinex_Edu
- Junta de Andalucía (s. f.). *Averroes. Ventajas del uso del Blog Educativo*.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14700420/helvia/aula/archivos/repositorio/0/142/html/ventajas_del_uso_de_blogs_educativos.html
- Junta de Andalucía (s. f.). *Miniquest, Webquest y Caza del Tesoro: investigar en la Web*.
http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/php/webquest/index.htm
- Kapp, K. M., y O’driscoll, T. (2010). *Learning in 3D*. San Francisco: CA, Pfeiffer.
- Kemmis, S. (1992). Mejorando en educación mediante la IAP. En M. C. Salazar (Coord.), *Investigación- acción participativa: inicios y desarrollo*, p. 117-2014. Madrid: Popular.
- Kozma, R. (2005). National Policies that connect ICT-based Education Reform to Economic and Social Development [*Políticas nacionales que conectan la reforma educativa basada en las TIC con el desarrollo económico y social*]. *Human Technology*, 1 (2), 117-156.
- La información. (2015, 18 de junio). *De la LGE a la LOMCE: El drama educativo en España*. https://www.lainformacion.com/asuntos-sociales/de-la-lge-a-la-lomce-el-drama-educativo-en-espana_r9FOwgl4C62KIS3Iva8Kg3/
- Lamata, A. (2016). Diferencias entre la Web 1.0, 2.0 y 3.0.
<http://blogs.uab.cat/andrealamata/2016/11/04/diferencias-entre-la-web-1-0-2-0-y-3-0/>
- Lara, M. Á. (2005). *Utilización del ordenador para el desarrollo de la visualización espacial* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de

Didáctica de la Expresión Plástica. Repositorio Institucional UCM.
<http://eprints.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28129.pdf>

Laro-González, E. (2020). Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, (21), 11-23.

Latorre, A. (2008). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Ed. Graó.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems [Investigación acción y problemas de las minorías]. *Journal of Social Issues*, 2, 34-46.

Lewin, K. (1988). *La teoría del campo en las Ciencias Sociales*. Paidós.

Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 187, de 6 de agosto de 1970, 12525 a 12546.
https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1970-852

Ley Orgánica 5/1980, de 19 de junio. Por la que se regula el Estatuto de Centros Escolares. *Boletín Oficial del Estado*, 154, de 27 de junio de 1980, 14633 a 14636
[.https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1980-13661](https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1980-13661)

Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 159, de 04 de julio de 1985, 21015 a 21022.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1985-12978>

Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. *Boletín Oficial del Estado*, 238, de 4 de octubre de 1990, 28927 a 28942.
https://boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1990-24172

Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la participación, la evaluación y el gobierno de los centros docentes. *Boletín Oficial del Estado*, 278, de 21 de noviembre de 1995, 33651 a 33665.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1995-25202>

- Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 307, de 24 de diciembre de 2002, 45188 a 45220.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2002-25037>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158 a 17207. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2006-7899>
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 252 de 26 de diciembre de 2007.
<http://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/252/1>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, de 1 a 65.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12886>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley, *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868 a 122953.
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Llamas, I. (s. f. a). *El día que Picasso no utilizó colores para pintar*.
<http://crifacacias.es/majwq/wq/vercaza/41>
- Llamas, I. (s. f. b). *El mundo según Joan Miró y los surrealistas*.
<http://crifacacias.es/majwq/wq/ver/277>
- Lomax, P. (1990). *Managing Staff development in Schools [Gestión del desarrollo del personal en las escuelas]*. Clevedon: Multilingual Matters.
- López, A. (2009). *Experiencias en torno a la enseñanza desde la especialidad de dibujo. Educación Plástica y visual*.
<https://laverdaderamagnitud.wordpress.com/educacion-plastica-y-visual/>
- López, C. (2006). *Las Webquest*.
<http://web.educastur.princast.es/eoi/eoimiere/wq/index.htm>

- Lorenzo, J. A. (2007). La educación secundaria en el sistema educativo español. En Monclús Estella (coord.), *Educación y sistema educativo*, pp. 83-100. Madrid: ICE de la Universidad Complutense.
- Lundvall, B. A. (2002). The University in the Learning Economy. DRUID (Danish Research Unit for Industrial Dynamics). Working Paper No. 02-06. <http://kalite.akdeniz.edu.tr/wp-content/uploads/2017/07/university-of-learnin-economy.pdf>
- Luque, F. J. (2016). Las TIC en educación: caminando hacia las TAC. *3C TIC: Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 5(4), 55-62. <http://dx.doi.org/10.17993/3ctic.2016.54.55-62/>
- March, T. (1998). *Why WebQuests? Lighting the Way for Next Era Education [¿Por qué WebQuests? Iluminando el camino para la educación de la próxima era]*. <https://tommmarch.com/writings/why-webquests/>
- March, T. (s. f.). *Ozline com*. http://www.ozline.com/ozline_story/tmarch.html
- Marco, A. (2004). Introducción a la WebQuest El loco del pelo rojo. *El loco del pelo rojo*. <http://www.edutic.ua.es/wq/index.php?id=886>
- Marín, V. (s. f.). Introducción a la WebQuest El pintor Vincent van Gogh. *El pintor Vincent van Gogh. Vida y obra*. <https://sites.google.com/site/webquestvangogh/home>
- Marquès, P. (2004). *Ficha de evaluación multimedia. Web de Pere Marquès*. <http://www.peremarques.net/evalua.htm>
- Marquès, P. (2013). Impacto de las TIC en la educación, funciones y limitaciones. *3C tic, Revista de investigación* 2(1), 1-15. <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Martín, A. y Montilla, M. del V. C. (2016). El uso del blog como herramienta de innovación y mejora de la docencia universitaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(3), 659-686. <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/54605/33234>

- Martínez, J. Á. (2012). *Los weblogs en la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera (FLE)* [Tesis doctoral]. Universidad de Oviedo. Departamento de Lengua y Literatura. Repositorio Institucional UNIOVI. <http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/13409>
- Martínez, M. D. V. M., Bravo, J. R. H., Bravo, J. A. H., y Gutiérrez, R. C. (2011). Análisis de los estilos de aprendizaje y las TIC en la formación personal del alumnado universitario a través del cuestionario. *REATIC. Revista de Investigación Educativa*, 29(1), 137-156.
- Martínez, V., Best, A. y González, E. (2018). La educación artística en la formación de la identidad cultural local. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (septiembre 2018). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/educacion-artistica-identidad.html>
- Mas, O. y Tejada, J. (2013). *Funciones y Competencias en la Docencia Universitaria*. Madrid: Síntesis.
- Máxima Uriarte, J. (2020). *10 Características de la investigación cualitativa*. *Caracteristicas.co*. en: <https://www.caracteristicas.co/investigacion-cualitativa/>.
- Mejía, C. (2016). *Caracterización de las prácticas pedagógicas de los docentes del municipio de Itagüí encaminadas al desarrollo de procesos asociados a la formación de pensamiento, en el marco de la incorporación de las TIC en el área de educación artística* [Tesis doctoral]. Universidad San Buenaventura. Colombia Repositorio Institucional USBMED. <http://hdl.handle.net/10819/3255>
- Méndez Garrido, J. M. y Delgado García, M. (2016). Las TIC en centros de Educación Primaria y Secundaria de Andalucía. Un estudio de casos a partir de buenas prácticas. *Digital Education Review*, (29), 134-165.
- Mercado, J. (2009). *La composición y el encuadre en la fotografía*. <https://sites.google.com/site/imagenesofotografia/home>
- Merrill. M. D. (2002). First principles of Instruction. *Educational Technology, Research and Development*, vol. 50, núm, 3, p. 43-59. <https://doi.org/10.1007/BF02505024>

- Ministerio de Cultura y Deporte (2018). *Museo Thyssen-Bornemisza. Visitas virtuales*. http://www2.museothyssen.org/app/visita_virtual_Coleccion/visita_virtual_es_planta_2.html
- Ministerio de Cultura y Deporte (2019). *Museo del Prado*. <https://www.museodelprado.es/>
- Ministerio de Cultura y Deporte (s. f.). *Museo Thyssen-Bornemisza. Colección. Visita virtual*. <https://www.museothyssen.org/thyssen/>
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2001). *Curriculum de la Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid: Secretaría General Técnica. Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2004). *Evolución del sistema educativo español. El Sistema Educativo español*. Madrid: MECD/CIDE. http://uom.uib.cat/digitalAssets/202/202199_6.pdf
- Morales, J. (2001). *La Evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO* [Tesis doctoral], Universidad Autónoma de Barcelona. Departamento de Pedagogía Aplicada.]. Repositorio Institucional UAB. <http://www.tdx.cat/handle/10803/5036>
- Moya, J. y Luengo, F. (coords.), Asociación Proyecto Atlántida (2011). *Teoría y Práctica de las Competencias Básicas (Colección Crítica y Fundamentos9*. Barcelona: Graó.
- Mullenweg, M. (2003, 27 de mayo). *Wordpress*. <https://es.wordpress.com/>
- Muñoz, A. (2006). *La imagen fotográfica. Guía del alumno*. [Aplicación] <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/guias/galumno.pdf>
- Muñoz, A. (2006). *La imagen fotográfica. Guía didáctica*. [Aplicación] <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/fotografia/guias/gdidactica.pdf>

Muselia (s.f.). <http://www.muselia.com/>

Museo Thyssen-Bornemiza (s. f.). *Visita virtual a la colección.* http://www.museothyssen.org/app/visita_virtual_Coleccion/visita_virtual_es_planta_2.html

Navarrete, C. (2008, 1 de diciembre). *La publicidad desde la Ed. Plástica y Visual. Actividades y recursos sobre publicidad y contrapublicidad para la ESO.* <http://blog.educastur.es/publi/>

Niño, J. I., Barquero, M. y García, E. (2017). Opinión pública e infoxicación en las redes: los fundamentos de la post-verdad. *Vivat Academia, revista de Comunicación*, núm. 139, 83-94. <https://doi:10.15178/va.2017.139.83-94>

O'Reilly, T. (2007). What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software [¿Qué es la Web 2.0. Patrones de diseño y modelos comerciales para la próxima generación de software?] *Communications & Estrategies*, No 65, 1st quarter, 17-37. <http://www-public.imtbs-tsp.eu/~gibson/Teaching/Teaching-ReadingMaterial/OReilly07.pdf>

Ohler, J. (2003, febrero 06). Arte. La cuarta competencia básica en esta Era Digital,. *Eduteka*. <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Profesor16>

One of the Four Carnegie Museums of Pittsburgh. (s.f). *The Andy Warhol Museum* [El Museo Andy Warhol]. <http://www.warhol.org/>

Orden de 9 de mayo de 1986, por la que se establece el "Plan Alhambra" como marco de actuación para la introducción de la informática en la Enseñanza Básica y Enseñanzas medias, en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín Oficial de La Junta de Andalucía*, 53 de 05 de junio de 1986, 1907 a 1919. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/1986/53/5>

Orden de 8 de julio de 1993 por la que se dictan instrucciones para la implantación anticipada de enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 171, de 19 de julio de 1993, 21960 a 21965. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1993-18898>

- Orden de 28 de febrero de 1996 por la que se dictan instrucciones para la implantación de enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 56, de 5 de marzo de 1996, 8583 a 8591. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1996-5094>
- Orden ECI/2220/2007, de 12 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación secundaria obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 174, de 21 de julio de 2007, 31680 a 31828. <http://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-14050>
- Orden de 10 de agosto de 2007, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 171 de 30 de agosto de 2007, 23 a 65. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2007/171/2>
- Orden ECI/2572/2007, de 4 de septiembre, sobre evaluación en Educación secundaria obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 214, de 6 de septiembre de 2007, 36694 a 36759. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-16010>
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 25, de 29 de enero de 2015, 6986 a 7003. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>
- Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 144, de 28 julio de 2016, 108 a 396. <http://www.juntadeandalucia.es/boja/2016/144/18>
- Papadopoulou, S. S. (2012, June). Designing a Webquest 2.0 To Create an Engaging Online Learning Experience [Diseño de una Webquest 2.0 para crear una

experiencia atractiva de aprendizaje en línea]. *International Conference The Future of Education. 2nd Edition*, pp. 7-8.
https://conference.pixelonline.net/conferences/edu_future2012/common/download/Paper_pdf/510-ENT49-FP-Papadopoulou-FOE2012.pdf

Parlamento Europeo (Borrells Fontelles, J.) (Pres) (2006). Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 394, de 30 de diciembre de 2006, 10 a 18.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=DOUE-L-2006-82748>

Pastor, S. y Roca, S. (Eds.) (2008). *La evaluación en el aprendizaje y la enseñanza del español como lengua extranjera / segunda lengua. XVIII Congreso internacional de la asociación para la enseñanza del español como lengua extranjera (ASELE)*. Alicante, 2007. Alicante: Universidad de Alicante. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alicante.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/18/18_0001.pdf

Pérez Serrano, G. (1990). *Investigación-acción: Aplicaciones al campo de lo social y educativo*. Madrid: Dykinson.

Pérez Serrano, G. (1997). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes I. Métodos*. Madrid: La Muralla.

Pérez, M. (2016). Dimensión formativa de la acción artística. Experiencias de construcción de conocimiento nacidas en la nube. *Multiárea. Revista de didáctica*, (7), 31-78.

Pérez, M. Á. S. (2015). Dimensión formativa de la acción artística. Experiencias de construcción de conocimiento nacidas en la nube. *MULTIárea. Revista de didáctica*, (7), 31-78.
<https://revista.uclm.es/index.php/multiareae/article/view/859>

- Pérez, M. A., Fandos, M. y Aguaded, J. I. (2009). Estudio del modelo andaluz de implementación de las tic en los centros escolares: algunas valoraciones y propuestas. *Horizontes Educativos*, 14(2), 49-68. <http://rd.unir.net/sisi/research/resultados/1515603039Horizontes.pdf>
 PHPWebQuest . <http://phpwebquest.cepdeorcera.org/>
- Pigozzi, R. (2007). *BlogQuest-História-Início*. <http://blogquestinicio-made.blogspot.com/>
- Pisani, F. y Piotet, D. (2009). *La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Aula XXI. Buenos Aires (Argentina): Santillana.
- Prensky, M., y González Catayatud, V. (2018). Entrevista a Marc Prensky. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (5), 12-21. <https://doi.org/10.6018/riite/2018/354791>
- Real Academia Española (RAE). (2014). Bloguero. En *Diccionario de la lengua española*, 23ª ed. Consultado el 19 de abril de 2018. <https://dle.rae.es/bloguero?m=form>
- Real Academia Española (RAE). (s. f). Página web. En *Diccionario de la lengua española*. Consultado el 17 de marzo de 2018. <https://dle.rae.es/p%C3%A1gina?m=form>
- Real Academia Española (RAE). (s. f.). Blog. En *Diccionario de la lengua española*. Consultado el 7 de mayo de 2017. <https://dle.rae.es/blog>
- Real Decreto 894/1995, de 2 de junio, por el que se modifica y amplía el artículo 3 del Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 150, de 24 de junio de 1995, 19142 a 19143. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1995-15288>
- Real Decreto 1345/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 220, de 13 de

septiembre de 1991, 30228 a 30231.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1991-23242>

Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 14, de 16 de enero de 2001, 1810 a 1858.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2001-1152>

Real Decreto 831/2003, de 27 de junio. Por el que se establece la ordenación general y las enseñanzas comunes de la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 158, de 3 de julio de 2003, 25683 a 25743.
<https://boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2003-13284>

Real Decreto 806/2006, de 30 de junio, por el que se establece el calendario de aplicación de la nueva ordenación del sistema educativo, establecida por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 167, de 14 de julio de 2006, 26488 a 26494.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2006-12687>

Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. *Boletín Oficial del Estado*, 5, de 5 de enero de 2007, 677 a 773.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-238>

Real Decreto 1834/2008, de 8 de noviembre, por el que se definen las condiciones de formación para el ejercicio de la docencia en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato, la Formación Profesional y las Enseñanzas de Régimen Especial y se establecen las especialidades de los cuerpos docentes de enseñanza secundaria. *Boletín Oficial del Estado*, 287, de 28 de noviembre de 2008, 47586 a 47591. <https://www.boe.es/boe/dias/2008/11/28/pdfs/A47586-47591.pdf>

Real Decreto 1146/2011, de 29 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas

correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, así como los Reales Decretos 1834/2008, de 8 de noviembre, y 860/2010, de 2 de julio, afectados por estas modificaciones. *Boletín Oficial del Estado*, 182, de 30 de julio de 2011, 86736 a 86765. <http://www.boe.es/boe/dias/2011/07/30/pdfs/BOE-A-2011-13117.pdf>

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 3, de 3 de enero de 2015, 169 a 546. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2015-37>

Real Decreto-ley 5/2016, de 9 de diciembre, de medidas urgentes para la ampliación del calendario de implantación de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 298, de 10 de diciembre de 2016, 86168 a 86174. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2016-11733.

Reina, F. M. (2017). *El profesor de educación plástica y visual y los imaginarios: nuevos retos en educación artística ESO* [Tesis doctoral]. Universidad de Sevilla. Repositorio Institucional US. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/61133>

Reyes, J. (2013, actualización de 2019). *La nube artística. Espacio dedicado a la educación artística*. <http://www.lanubeartistica.es/>

Ribes, F. X. (2007). La Web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. *TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 73, 36-43. <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2yrev=73.htm>

Rico, A. (2016). *Evaluación del uso de apps que abordan los procesos creativos en la educación artística formal* [Tesis doctoral]. Universidad de Valladolid. Departamento de Pedagogía. Repositorio Institucional UVA. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/22663>

- Rieh, S. Y. & Belkin, N. J. (2000). Interaction on the web: scholars' judgment of information quality and cognitive authority [Interacción en la web: juicio de los académicos sobre la calidad de la información y la autoridad cognitiva]. In *Processig of the 63th Annual Meeting of the ASSIS (American Society for information science and technology)*—Chicago, 12-16 nov. 2000, p. 25-33. https://www.researchgate.net/publication/242036099_Interaction_on_the_Web_Scholars'_Judgment_of_Information_Quality_and_Cognitive_Authority
- Rivas, E. S. (s.f.). E-Cloud, educando en la Nube. *Segundo Coloquio Internacional de Educación y Sociedad, con el tema "Innovación Educativa para una Sociedad en la Diversidad" y la 5ª Jornada Binacional de Educación Intercultural*, 52.
- Rodríguez, F. J. y Nikleva, D. G. (2015). Recursos educativos TIC para la enseñanza/aprendizaje del español como lengua materna, segunda y extranjera. *Revista de Didácticas Específicas*, n^o 13, 105-115. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/669167/DE_13_8.pdf?sequence=1
- Rodríguez, J. (2012). Análisis sobre la integración en el sistema educativo de las TIC: proyectos institucionales y formación permanente. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 13(3), 129-144. Universidad de Salamanca: Ediciones Salamanca. DOI: <https://doi.org/10.14201/eks.9134>
- Roig, R., y Fernández, S. (2013). Opinión de los futuros maestros sobre el diseño y uso de murales multimedia como recurso didáctico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 155-166. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/35184/1/2013_Roig_Ferrandez_Pixel-Bit.pdf
- Romina C., Fernanda, M. (2015). Museos y la Internet: Contextos para la innovación. *Innovación educativa*, 15 (68), 17-32 <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v15n68/v15n68a3.pdf>
- Ruíz, J. y Expósito, F., (2008). El uso didáctico del blog o bitácora: la experiencia del

- glosario de psicología social aplicada. En *I Jornadas sobre experiencias piloto de implantación del crédito europeo en las universidades andaluzas*. Cádiz: Universidad de Cádiz. Servicio de publicaciones, pp. 39-44.
http://www.citafgsr.org/cita/activos/texto/wfgsr_articulo_0043_0401.pdf
- Ruiz, V. (2012, 22 de enero). Blogalia. *Blogalia. Una web para todos*.
<http://www.blogalia.com/>
- Salcedo Palacios, V. A. (2016). El uso de la WebQuest y su importancia en la enseñanza -aprendizaje de la Enseñanza Secundaria [Tesis de Licenciatura]. Universidad Católica Sedes Sapientiae. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Repositorio UCSS:
http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/208/Salcedo_Victor_tesis_bachiller_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salido López, P. V. (2016). Nativos digitales vs inmigrantes digitales: aportaciones al debate desde el diseño de webquest para el área de educación artística. *Aulas virtuales: fórmulas y prácticas*, 705-720.
- Salido-López, P. V. (2015). Nuevas tecnologías, universidad y educación artística: el diseño de WebQuest con rúbricas de evaluación en la formación de formadores. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 52.
https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/308/pdf_46
- Salido-López, P. V. (2017). La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29 (2), 349-368.
<https://doi.org/10.5209/ARIS.54655>
- Santiago, R., y Navaridas, F. (2012). La Web 2.0 en escena. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (41), 19-30.
- Saura, Á (2006). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual aplicación para la enseñanza artística*: [Tesis doctoral].

Universidad Complutense de Madrid. Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)]. Repositorio Institucional UCM.
<http://eprints.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28718.pdf>

Saura, Á (2008, 11 de septiembre). Blogoteca E@. *Biblioteca de BLOGS de interés para la Enseñanza artística (ARTE y Educación plástica, visual y audiovisual)*.
<http://artenlacesblogs.blogspot.com.es>

Saura, Á. (2012). *E@: educación artística 3.0*. Universitat de València. Institut de Creativitat i Innovacions Educatives. <http://hdl.handle.net/10486/661665>

Saura, Á., Naranjo, R. y Méndez, A. (2009). Desarrollo de competencias en clave Web 2.0 para la educación artística. *RELADA-Revista Electrónica de ADA-Madrid*, 3(1). <http://polired.upm.es/index.php/relada/article/view/58>

Sintes, B. (2020, 30 de may., última modificación 2 nov. 2020). *Historia de la Web*.
<https://www.mclibre.org/consultar/htmlcss/otros/historia-resumen.html>

Sosa, J. (2010). *La WebQuest: Ventajas e inconvenientes como recurso educativo*.
http://www.web.upsa.es/spdece08/contribuciones/146_poster_WEBQUESTdefinitiva.pdf

Spirito, C. A., Garcés, Á. C., De las Heras, A. M., García, J. G., Marín, N. L., González, J. M., y Torres, J. R. (2010). *Materiales curriculares, integración de las TIC y atención a la diversidad*. Madrid: Ministerio de Educación. Subdirección General de Documentación y Publicaciones.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=438876>

Stenhouse, L. (1987). *La investigación como base de la investigación*. Madrid: Morata.

Stenhouse, L. (1984). *Investigación y desarrollo del currículo*. Madrid: Morata.

Subdirección General de Museos Estatales, Ministerio de Cultura y Deporte. Gobierno de España (2021). *Visitas y recorridos por Nuestros Museos*.
<http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/museos/recursos-multimedia/visitas-recorridos.html>

- Tax, S. (1948-1958). Antropología-acción. En C. M. Salazar (Comp.) (1992). *La investigación-acción participativa. Inicios y Desarrollos*, p. 27-36. Colombia: Popular. OEI. Quinto Centenario.
- Temprano, A. (2009). *Webquest: aproximación práctica al uso de Internet en el aula*. Sevilla: MAD-Eduforma.
- Toro, P. (2008c). *Blog Espiral cromática dedicada a Biblioteca online de recursos. Educación plástica*. <https://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica/educacion-plastica-y-visual>
- Toro, P. (2008d). *Biblioteca online de recursos para Dibujo Espiral Cromática*. <https://espiralcromatica.wordpress.com/>
- Toro, P. (2011a). *Introducción de la WebQuest. Seis décadas de Arte Pop*. <http://webquestpopart.weebly.com/>
- Toro, P. (2011b). *Los recursos de internet como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la Educación Plástica y Visual* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. Departamento de Didáctica y Expresión Plástica. Facultad de Bellas Artes. Repositorio Institucional UCM. <http://eprints.ucm.es/12676/>
- Toro, P. (2011e). *Introducción de la WebQuest 13 mujeres artistas. 13 Mujeres artistas*. <http://mujeresartistas.weebly.com>
- Traverso, H. E., Prato, L. B., Villoria, L. N., Villorra, L. N., Gómez G. A., Priegue, C., Caivano, R. M., y Fissore, M. L. (2013, July). *Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación*. En *VIII Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*. Argentina: RedUNCI. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Unesco (2008). *Estándares de competencia en TIC para docentes*. Londres. <http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.php>

- Universitat Oberta de Catalunya (2020). *El blog y sus usos educativos*.
https://cv.uoc.edu/web/~ueees/tutorial_blog/esp/caracterstiques_clau_de_la_generalitzaci_de_ls_del_blog.html
- Vaquerizo-García, M. B. (2012). Enseñanza-aprendizaje con Web 2.0 y 3.0. *Revista de Comunicación Vivat Academia*, año XIV, núm 117E, 116-121.
<http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/50/857>
- Villoria, L. N. (2010). *Aplicaciones Web 2.0-redes sociales*. Chile: Eduvim.
- Wagner, C. (2003). *Put another blog on the wire: Publishing learning logs as weblogs*. *Journal of information Systems Education*, 14(2), pp. 131-132,
- WebQuest (2008). *Colección Educastur de WebQuest*.
<http://web.educastur.princast.es/cursos/cursowqp/index.asp>
- Weymar, R. (2009). Webquest, Blogquest: Ferramentas para Pesquisa Web [*Webquest, Blogquest: herramientas de búsqueda web*]. III Simpósio Internacional e VI Fórum Nacional de Educação, ULBRA/RS
- Wikiart (2010). *Enciclopedia de Artes visuales*. <http://www.wikiart.org/es>
- Winer, D. (1997). *Scripting News* [Noticias de secuencias de comandos].
<http://scripting.com/1997/04/01.html>
- Winer, D. (2003). *Weblogs at Harvard Law. What makes a weblog a weblog?* [Weblogs en Derecho, Harvard. ¿Qué hace que un weblog sea un weblog?] Berkman Center for Internet & Society. Harvard Law Faculty.
<http://blogs.law.harvard.edu/whatMakesAWeblogAWeblog>
- Zufiaurre, B. (2007). *¿Se puede cambiar la educación sin contar con el profesorado? Reflexiones sobre treinta y cinco años de cambios en España: 1970- 2006*. Barcelona: Octaedro.

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1. Leyes educativas en España desde 1970.....	56
Tabla 2.2. Distintas leyes educativas desde 1970 hasta la actualidad en las que se recogen las disposiciones vigentes y las que derogan.	56
Tabla 2.3. Comparación de los bloques de contenidos de EPV de la normativa que rige la LOGSE. Fuente: elaboración propia partiendo de lo recogido en ambos Reales Decretos.....	62
Tabla 2.4. Comparación de las últimas propuestas de la reforma de la Educación Artística en Educación Secundaria Obligatoria.....	64
Tabla 2.5. Bloques de contenidos del Real Decreto 3473/2000, de 29 de diciembre, por el que se modifica el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.	66
Tabla 2.6. Asignaturas específicas de cada itinerario según las directrices LOCE para 4º de ESO.....	70
Tabla 2.7. Evolución de la carga horaria de la materia en las diferentes normativas.	73
Tabla 2.8. Anexo III del Real Decreto 1631/2006 el cual recoge el horario entre otras de la materia de EPV expresadas en horas para el curso (BOE, 5, de 5 de enero de 2007, p. 186).	76

Tabla 2.9. Bloques de contenidos según el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.....	80
Tabla 2.10. Competencias Básicas en la LOE y en la LOMCE.....	86
Tabla 2.11. Comparación de los bloques de contenidos de la LOE y LOMCE... ..	89
Tabla 2.12. Comparación de los bloque de contenidos según la normativa LOMCE y la LEA en la que se recogen los nuevos contenidos para Andalucía.... ..	102
Tabla 2.13 . Diferencias entre la Web 1.0, 2.0 y 3.0.....	139
Tabla 2.14 . Evolución de la web. Estados y evolución de la web según software y según hardware	140
Tabla 2.15. Evolución de los estados de la web y modelos de aprendizaje.	142
Tabla 2.16. Ficha de catalogación y evaluación multimedia.	144
Tabla 2.17. WebQuests relacionadas con la educación Plástica, Visual y Audiovisual en “WebQuest Creator 2. Cambia la enseñanza”	327
Tabla 2.18. Lista de comprobación de una WebQuest según Barba (2005).....	336
Tabla 3.1. Cronología de la fase de investigación.	384
Tabla 3.2. Características generales de los centros colaboradores.....	385
Tabla 3.3. Relación de recursos materiales digitales disponibles en los centros colaboradores.	386
Tabla 3.4. Relación de recursos materiales disponibles en el aula específica de EPVA	387

Tabla 3.5. Número de estudiantes que intervinieron en la investigación.	388
Tabla 3.6. Relación del número de páginas empleadas en cada uno de los instrumentos materiales de indagación utilizados en la investigación	399
Tabla 4.1. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	410
Tabla 4.2. Bloque 1. Expresión plástica.....	412
Tabla 4.3. Bloque 3. Fundamentos del diseño.	414
Tabla 4.4. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.	415
Tabla 4.5. Competencias abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	426
Tabla 4.6. Bloque 1. Expresión plástica.....	428
Tabla 4.7. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	430
Tabla 4.8. Competencias abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	441
Tabla 4.9. Bloque 1: Expresión plástica.....	443

Tabla 4.10. Bloque 3. Fundamentos del diseño	445
Tabla 4.11. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	457
Tabla 4.12. Bloque 1. Expresión plástica.....	459
Tabla 4.13. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	460
Tabla 4.14. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	473
Tabla 4.15. Bloque 1. Expresión plástica.....	475
Tabla 4.16. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	487
Tabla 4.17. Bloque 1: Expresión plástica.....	489
Tabla 4.18. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	502

Tabla 4.19. Bloque 1. Expresión plástica.....	504
Tabla 4.20. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	506
Tabla 4.21. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	516
Tabla 4.22. Bloque 1. Expresión plástica.....	518
Tabla 4.23. Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	519
Tabla 4.24. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	530
Tabla 4.25. Bloque 2. Dibujo Técnico	532
Tabla 4.26. Competencia abordadas en nuestro WebQuest, según Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, publicado en BOJA, núm. 25, de 29 de enero de 2015.....	542
Tabla 4.27. Bloque 1. Expresión plástica.....	544
Tabla 4.28. Bloque 2. Dibujo Técnico.	545
Tabla 5.1. 1er bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso del ordenador con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados.	558

Tabla 5.2. 2º bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso de Internet y sus herramientas con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados. 566

Tabla 5.3. 3er bloque de resultados del formulario relativo a la valoración del pre-test que hace referencia al uso de las TIC con el número de respuestas obtenidas, respecto a los 50 estudiantes encuestados. 571

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1. [Captura de pantalla que presenta un fragmento de la WebQuest <i>Un diseño con mucho arte</i>]. Apartado dedicado a la Introducción. Extraído de http://www.webquestcreator2.com/majwq/wq/ver/36713 Fuente: elaboración propia.	34
Figura 1.2. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Portada del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i> . http://blogquestplastica-tic.blogspot.com/ . Fuente: elaboración propia.	35
Figura 1.3A. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del Blog <i>Plástica TIC</i> "]. Fragmento del blog plastica-tic.blogspot.com]. Fuente: elaboración propia.	37
Figura 1.3B. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del Blog <i>Plástica TIC</i>]. Fragmento del blog plastica-tic.blogspot.com]. Fuente: elaboración propia.	37
Figura 2.1. Mapa conceptual el papel de las TIC en la educación artística elaborado por Mejía. Fuente: Mejía, 2016, p.39.	111
Figura. 2.2 Captura de pantalla de las aplicaciones presentadas. De izquierda a derecha y de arriba abajo: <i>Artecompo, Artnatomy, Picassohead</i> y <i>Sumo Paint</i> . Fuente: elaboración propia a partir de imágenes de Internet (2016).....	116
Figura 2.3. Diseño del software <i>Guadalinux Edu</i> 2013.	120

Figura 2.4. Evolución de la incorporación de las TIC en los centros educativos andaluces según Domínguez (2019, p.54).....	122
Figura 2.5. Captura de pantalla de algunas herramientas y recursos TIC empleados en las clases de EPVA. De izquierda a derecha y de arriba abajo: Enciclopedia de artes virtuales: <i>Historia/Arte</i> ; aplicaciones educativas en línea: <i>Typoeffects</i> ; y páginas web especializadas en arte: <i>Chema Madoz</i> . Fuente: elaboración propia a partir de imágenes de Internet (2020).....	133
Figura 2.6. Hazhistoria.net. Infografía sobre la Web 1.0. Extraído de https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30 . Fuente: <i>Hazhistoria.net</i>	134
Figura 2.7. Hazhistoria.net. Infografía sobre la Web 2.0. Extraído de https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30 . Fuente: <i>Hazhistoria.net</i>	137
Figura 2.8. Hazhistoria.net Infografía sobre la Web 3.0. Extraído de https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30	138
Figura 2.9. Gráfica de la <i>Web Semántica</i> sobre conexiones de la información y sociales. Fuente: Escaño (2010, p. 142). Traducido por el autor de Radarnetworks.com	141
Figura 2.10. Imagen de la Portada de <i>L'Encyclopédie</i> , de Denis Diderot y Jean Le Rond d'Alambert, 1751.....	151
Figura 2.11. [Fragmento de la enciclopedia]. <i>Artcyclopedia</i>	155
Figura 2.12. Detalle de la opción de la <i>Artcyclopedia</i> dedicada a la búsqueda en su base de datos.	155

Figura 2.13. Captura parcial de la enciclopedia virtual *Wikiart* en su página de inicio 157

Figura 2.14. [Fragmento de la enciclopedia *Wikiart*]. Apartado dedicado a las Mujeres artistas. 158

Figura 2.15. [Fragmento de la enciclopedia *Wikiart*]. Apartado dedicado a Egon Schiele..... 158

Figura 2.16. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a Obras. 161

Figura 2.17. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a Técnicas artísticas. 162

Figura 2.18. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de pantalla de la sección dedicada a los Artículos..... 162

Figura 2.19. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de *Enciclográfica* dedicada a la Historia del Cine..... 164

Figura 2.20. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de *Enciclográfica* dedicada a los Hermanos Lumière..... 165

Figura 2.21. [Fragmento de la enciclopedia]. Captura de *Enciclográfica* dedicada a Charles Pahthé y George Melies..... 165

Figura 2.22. Imagen de inicio de la aplicación *Artnatomya*..... 172

Figura 2.23. Imagen de la aplicación en su apartado dedicado a Nivel I..... 173

Figura 2.24. Imagen de la aplicación en su apartado dedicado a Nivel II..... 173

Figura 2.25. Imagen de portada de la aplicación *Artecompo*..... 175

Figura 2.26. Imagen del apartado dedicado al análisis de obras de arte..... 176

Figura 2.27. Imagen del apartado dedicado a la creación de una versión.	176
Figura 2.28. Imagen de la página principal de Sistema Diédrico. Ejercicios de vistas. Nivel elemental. Pieza 1.....	178
Figura 2.29. Imagen del ejercicio Número 10.	179
Figura 2.30. Imagen del ejercicio Número 16.	179
Figura 2.31. Imagen de la <i>página principal de Sistema Diédrico. Ejercicios de vistas. Nivel medio. Pieza 1.</i>	181
Figura 2.32. Imagen del ejercicio Número 5.	182
Figura 2.33. Imagen del ejercicio Número 12.	182
Figura 2.34. Imagen de la página principal de la aplicación <i>Modelado de piezas a partir de sus vistas. Nivel 0.</i>	184
Figura 2.35. Imagen del ejercicio Número 4.	185
Figura 2.36. Imagen del ejercicio Número 9.	185
Figura 2.37. Imagen de la página principal del editor de imágenes <i>Pixlr Editor.</i>	187
Figura 2.38. Imagen principal de la aplicación tras crear una imagen nueva...	188
Figura 2.39. Imagen de la aplicación con una de las múltiples opciones que permite.	188
Figura 2.40. Imagen de la aplicación <i>TypoEffects.com.</i>	190
Figura 2.41. Imagen principal de las opciones que presenta.....	191
Figura 2.42. Ejemplo de obra creada con la aplicación.....	191

Figura 2.43. Imagen de la aplicación *Sumopaint*. 193

Figura 2.44. Imagen principal de las opciones que presenta..... 194

Figura 2.45. Imagen de una de las muchas opciones que presenta..... 194

Figura 2.46. Imagen de inicio de la aplicación..... 196

Figura 2.47. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado Ejercicios. . 196

Figura 2.48. Imagen de la aplicación *Picassohead*..... 198

Figura 2.49. Imagen principal de las opción *Crea tu retrato cubista*..... 199

Figura 2.50. Imagen de una de las muchas opciones de creación que presenta.
..... 199

Figura 2.51. Imagen de inicio de la aplicación *Vistas*. 201

Figura 2.52. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado *Vistas*..... 202

Figura 2.53. Imagen de la aplicación correspondiente al apartado Ejercicios. . 202

Figura 2.54. Imagen de inicio de la aplicación *La imagen fotográfica*..... 205

Figura 2.55. Captura de pantalla de la aplicación dedicada a la fotografía digital.
..... 205

Figura 2.56. Captura de pantalla de la aplicación dedicada a la Autoevaluación.
..... 206

Figura 2.57. Captura de pantalla de la aplicación dedicada a los *Enlaces*. 206

Figura 2.58. Imagen de la página web *Las técnicas de expresión en el arte* 210

Figura 2.59. Imagen del apartado dedicado a las Técnicas secas. 211

Figura 2.60. Imagen del apartado dedicado a la Tecnología digital. 211

Figura 2.61. Web oficial de <i>Google</i> dedicado a los <i>Doodles</i> con todos los diseños desde el año 1998.	213
Figura 2.62. Espacio que explica todo lo relativo a los <i>Doodles</i>	214
Figura 2.63. Recopilación de <i>Doodles</i> sobre el mundo del arte.	214
Figura 2.64. Imagen de la página principal de la web de <i>Juan Francisco Casas</i> . ..	216
Figura 2.65. Imagen del apartado Galería de dibujo con obras de 2014.	217
Figura 2.66. Imagen del apartado Grabados con obras de 2014.	217
Figura 2.67. Imagen de la página principal del <i>Localizador Cartográfico del Patrimonio Cultural</i>	219
Figura 2.68. Búsqueda realizada en la provincia de Granada.	220
Figura 2.69. Detalle de los datos que reflejan de la búsqueda en Granada capital.	220
Figura 2.70. Imagen de la web <i>El poder de la palabra</i>	222
Figura 2.71. Fragmento del espacio dedicado al arte en su presentación Novedades.	223
Figura 2.72. Fragmento del espacio dedicado a los Museos.	223
Figura 2.73. Fragmento de la página <i>Trianaarts</i>	225
Figura 2.74. Fragmento del apartado dedicado a Arte.	226
Figura 2.75. Fragmento de los contenidos dedicados a la artista Carmen Laffon.	226
Figura 2.76. Imagen de la web <i>Cien años de ilustración infantil española</i>	228

Figura 2.77. Fragmento del apartado dedicado a Libros ilustrados.....	229
Figura 2.78. Fragmento del apartado dedicado Personajes ilustrados.	229
Figura 2.79. Fragmento de la página principal de la web.....	231
Figura 2.80. Fragmento del apartado dedicado a Pintura.	232
Figura 2.81. Fragmento del apartado dedicado a <i>Las claves de la pintura</i>	232
Figura 2.82. Imagen de la web de <i>Chema Madoz</i>	234
Figura 2.83. Imagen del apartado dedicado al autor.....	235
Figura 2.84. Imagen del apartado dedicado a Fotografías.....	235
Figura 2.85. Página principal del <i>Museo del Prado de Madrid</i>	238
Figura 2.86. Captura de pantalla del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid en su opción de visitas virtuales.	239
Figura 2.87. Fragmento del museo virtual <i>El Museo Imaginado</i>	240
Figura 2.88 Captura de pantalla de la página de inicio de la web <i>España es cultura</i> (fragmento).	243
Figura 2.89. Captura de pantalla de la web en el apartado Geográfica (fragmento).	244
Figura 2.90. Captura de pantalla de la web en el apartado Artistas y creadores: Antonio López (fragmento).....	244
Figura 2.91. Captura de pantalla en el apartado Patrimonio virtual (detalle)..	245
Figura 2.92. Captura de pantalla visualizando la obra <i>Dama de Baza</i>	245
Figura 2.93. Fragmento de la página principal del <i>Centro José Guerrero</i>	247

Figura 2.94. Fragmento del apartado dedicado a la obra sobre lienzo del autor.	248
Figura 2.95. Fragmento del apartado dedicado a la bibliografía del autor.	248
Figura 2.96. Imagen de la página principal de <i>Discovery Islamic Art</i>	250
Figura 2.97. Apartado dedicado a las Colecciones permanentes de España. ...	251
Figura 2.98. Apartado que contempla la Cronología del arte islámico en España.	251
Figura 2.99. Captura parcial del blog de <i>Tim Berners Lee What's new in '92</i>	253
Figura 2.100. Fragmento de pantalla del blog de David Winer titulado <i>Scripting News</i> (1997). Fuente: David Winer	254
Figura 2.101. Captura de pantalla del blog <i>Robot Wisdom</i> creado por Jorn Barger (1997).....	255
Figura 2.102. Partes de un blog. Fuente: INTEF. http://formacion.intef.es/pluginfile.php/42741/mod_imsdp/content/1/elementos_de_un_blog.html	259
Figura 2.103. Algunos elementos del blog <i>plástica-tic.blogspot.com.es</i> . Fuente: elaboración propia.	262
Figura 2.104. Dimensiones del blog en educación. Fuente: Spirito et al. 2012, p. 231.	265
Figura 2.105. Mapa conceptual blog usados con fines educativos en entornos de aprendizaje: Edublog. Fuente: Juan José de Haro (2007).	267
Figura 2.106. Blog y webs de Educación Plástica y Visual. Fuente: Álvarez (2014).....	271

Figura 2.107. Rejilla de catalogación para recursos digitales establecida por el Colectivo Educación Infantil y TIC y adaptada para nuestra trabajo.....	272
Figura 2.108. Fragmentos del blog <i>Las TIC en Plástica</i>	278
Figura 2.109. Captura de pantalla parcial del apartado del blog dedicado a Biblioteca on-line.	278
Figura 2.110. Captura parcial del blog <i>Las TIC en Plástica</i>	281
Figura 2.111. Captura parcial de la web <i>Slideshare</i> en que aparece la presentación de Álvarez titulada <i>Uso educativo de las Redes Sociales</i>	282
Figura 2.112. Captura parcial del espacio <i>Google Apps</i> . Posibilidades educativas con Google Sites.	282
Figura 2.113. Captura parcial del espacio <i>Crear con Apps</i> . Fuente: de Álvarez (2017). Premiado con los X Premios Espiral Edublogs.....	283
Figura 2.114. Captura parcial del blog <i>La publicidad desde la Educación Plástica y Visual</i> . Fuente: Navarrete, en su apartado Inicio.	285
Figura 2.115. Captura parcial del blog en su apartado Materiales/Recursos. Fuente: Navarrete.	285
Figura 2.116. Captura parcial del blog <i>Espiral atómica</i> en su apartado Inicio. Fuente: Toro.....	287
Figura 2.117. Captura parcial de la Biblioteca on line de recursos del blog <i>Espiral Cromática</i> . Fuente: Toro.....	287
Figura 2.118. Captura parcial del blog <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i> . Fuente: Acuña.	288
Figura 2.119. Captura del citado blog en su apartado dedicado a la Educación Plástica.....	289

Figura 2.120. Captura parcial del blog <i>Artenlaces</i> . Fuente Saura.	290
Figura 2.121. Captura del blog <i>La nube artística</i>	291
Figura 2.122. Captura del blog en su apartado Arte y Mujer. Musas y creadoras en el siglo XX. Fuente: Pedro Atencia.....	292
Figura 2.123. Captura del blog <i>Enseñ-Arte</i> en su página principal.....	293
Figura 2.124. Aspecto de la primera WebQuest de la historia por Tom March en 1995.	296
Figura 2.125. Aspecto de la página creada por Bernie Dogde en 1997.	297
Figura 2.126. Diferentes partes de una WebQuest: Fuente: Díaz, Andreu y Ruiz (2013, p. 90).	299
Figura 2.127. Principios de Merrill (2002) y rasgos de las WebQuest. Fuente: Quintana e Higuera.	304
Figura 2.128. Captura de pantalla de la página que desarrolla los conceptos de Miniquest, WebQuest y Caza del Tesoro alojada en el servidor educativo de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.	308
Figura 2.129. Captura de <i>WebQuest Colección Educastur</i>	309
Figura 2.130. Captura de WebQuest sobre <i>El arte del siglo XX</i> en su apartado Inicio.	310
Figura 2.131. Captura de WebQuest sobre el Partenón.	311
Figura 2.132. Captura de pantalla del Directori WebQuestes de la Comunitat Catalana de WebQuest. http://webquestcat.net/	312
Figura 2.133. Captura de la WebQuest <i>Todos somos bufones</i> en su apartado de Introducción.	313

Figura 2.134. Captura de la WebQuest <i>Seis décadas de Arte Pop</i> en su apartado Introducción.	314
Figura 2.135. WebQuest <i>Mujeres artistas</i> en su apartado Introducción.....	315
Figura 2.136. WebQuest <i>Un paseo por el Museo del Prado</i> en su apartado Introducción.	316
Figura 2.137. Captura de la WebQuest <i>Un tesoro del mar en la Mancha. El palacio del Viso del Marqués</i> en su apartado Introducción.....	317
Figura 2.138. Captura parcial de pantalla de la web de la <i>Comunidad WebQuest EducaMadrid</i>	318
Figura 2.139. Captura de la WebQuest <i>El día que Picasso no utilizó colores para pintar</i> en su apartado Introducción.	319
Figura 2.140. Captura de WebQuest <i>Crear un cuento musical</i> en su apartado introducción.....	320
Figura 2.141. Captura de la WebQuest <i>La composición y el encuadre en la fotografía</i> en su apartado Introducción.	321
Figura 2.142. Captura de WebQuest sobre Miró en su apartado Introducción.	322
Figura 2.143. Captura de pantalla parcial de la web <i>EduTic</i> en su apartado dedicado a las WebQuest. http://www.edutic.ua.es/directorio-webquest/?id=area	323
Figura 2.144. Captura de la WebQuest dedicada a la vida y obra de Vincent van Gogh.	324
Figura 2.145 Captura parcial de la página de inicio de WebQuest <i>Creator</i>	325
Figura 2.146. Captura de la WebQuest <i>Creator 2. Cambia la enseñanza creada por Jorquera (2015)</i> . http://www.webquestcreator2.com/majwq/	326

Figura 2.147. Captura de la WebQuest <i>Lenguajes artísticos no tradicionales: Happening- Performance- Instalaciones</i>	328
Figura 2.148. Captura de la WebQuest <i>Pasos a seguir para crear una animación dedicada al proceso</i>	329
Figura 2.149. Captura de <i>PHPWebQuest</i> en su apartado Búsqueda de actividades alojadas en este servidor. http:// phpwebquest.cepdeorcera.org/	330
Figura 2.150. Captura de WebQuest Curso básico de serigrafía en su apartado Introducción.	331
Figura 2.151. Captura de la WebQuest <i>El Renacimiento</i> en su apartado Introducción.	332
Figura 2.152. Captura de WebQuest sobre Vincent van Gogh en su apartado Tarea.	333
Figura 2.153. Captura de WebQuest sobre <i>Las WebQuests</i> en su apartado de Introducción.	334
Figura 2.154. Imagen principal del <i>BlogQuest Historia</i> (2007). Fuente: Pigozzi http://blogquestinicio-made.blogspot.com	339
Figura 2.155. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest]. Imagen principal del BlogQuest.....	347
Figura 2.156 [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal de la WebQuest <i>Un diseño con mucho arte</i>	350
Figura 2.157. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen detalle de la WebQuest <i>Un diseño con mucho arte</i>	351

Figura 2.158. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *El arte de descomponer*. 351

Figura 2.159. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen detalle de la WebQuest *El arte de descomponer*. 352

Figura 2.160. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *Imágenes para soñar*. 352

Figura 2.161. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest dedicado a la WebQuest *Un retrato muy cubista*. 353

Figura 2.162. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *Creando fosforescencias*. 353

Figura 2.163. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *Aprendiendo anatomía*. 354

Figura 2.164. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal de la WebQuest *Asómate al arte andaluz* 354

Figura 2.165. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest *Educación Plástica, Visual y Audiovisual*]. Imagen principal del BlogQuest *La fotografía digital*. 355

Figura 2.166. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest <i>Alzado, planta y perfil</i>	355
Figura 2.167. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest <i>Los secretos de la perspectiva</i>	356
Figura 2.168. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen detalle de la WebQuest “ <i>Los secretos de la perspectiva</i> ”.	356
Figura 2.169. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest. <i>Enciclopedias de arte virtuales</i>	357
Figura 2.170. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest. <i>Aplicaciones educativas en línea</i>	358
Figura 2.171. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest. <i>Páginas web especializadas en arte</i>	359
Figura 2.172. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest. <i>Museos virtuales de arte</i>	360
Figura 2.173. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen del BlogQuest dedicado a los museos virtuales de arte incluidos en el trabajo.	361

Figura 2.174. [Captura de pantalla que presenta un fragmento del BlogQuest <i>Educación Plástica, Visual y Audiovisual</i>]. Imagen principal del BlogQuest. Ejemplos de trabajos del alumnado.	362
Figura 3.1. Rasgos que definen la investigación-acción. Fuente: Pérez (1997, p.75)	372
Figura 4.1. Doodle sobre el artista Katsushika Hokusai.	405
Figura 4.2. Imagen principal que ofrece el buscador Google España.	406
Figura 4.3. Doodle sobre el artista Keith Haring publicado el 24 de mayo de 2013.	406
Figura 4.4. Doodle sobre Pablo Ruiz Picasso, publicado el 25 de octubre de 2002.	417
Figura 4.5. Obra creada con la aplicación gratuita <i>Artecompo</i> . Fuente: elaboración propia (2017).	422
Figura 4.6. Enciclopedia virtual <i>Wikiart</i> en su apartado dedicado a Velázquez.	435
Figura 4.7. Imagen creada para el poema <i>La vaca llorona</i> . Fuente: elaboración propia	437
Figura 4.8. Imagen de la web <i>El poder de la palabra</i> en su apartado dedicado a la literatura.....	449
Figura 4.9. Imagen de la web <i>Cien años de ilustración española</i>	451
Figura 4.10. Picasso, P. (1954). <i>Jaqueline sentada</i> . Óleo sobre lienzo. Museo Picasso de Málaga.....	453

Figura 4.11. Página web <i>Trianarts</i> , que recopila la obra de Pablo Ruiz Picasso.	464
Figura 4.12. José Guerrero, <i>Intervalos negros</i> , 1971.	468
Figura 4.13. Diferentes herramientas que ofrece la aplicación <i>Artanatomia</i>	483
Figura 4.14. Página de inicio de la aplicación <i>Artanatomia</i>	495
Figura 4.15. Captura de pantalla de la web <i>España es cultura</i> en el apartado Elementos 3D.....	598
Figura 4.16. Web del autor Chema Madoz en el apartado de fotografías.....	512
Figura 4.17. Imagen de uno de los Ejercicios de visualización y modelado en 3D de piezas a partir de sus vistas.	526
Figura 4.18. Captura de la aplicación interactiva creada por José Antonio Cuadrado.	538
Figura 5.1. Resultados de la valoración de las respuestas al formulario post-test en su grupo de ítems dedicados la manejabilidad de Internet por el alumnado. Fuente: elaboración propia.	575
Figura 5.2. Resultados de la valoración de las respuestas al formulario post-test en el grupo de ítems dedicados Diseño y operatividad del BlogQuest. Fuente: elaboración propia.	576
Figura 5.3. Resultados de la valoración de las respuestas al formulario post-test en el grupo de ítems dedicados a las ventajas que implican mejoran el hábito de estudio en el alumnado con las TIC y BlogQuest. Fuente: elaboración propia.	577
Figura 5.4. Resultados de la valoración del cuestionario post-test en el grupo de ítems dedicados a las ventajas de estudio que ofrecen el uso de las TIC en clase de EPVA. Fuente: elaboración propia.	578

Figura 5.5. Resultados de la valoración del formulario post-test en el grupo de ítems dedicados las preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC en clase de EPVA. Fuente: elaboración propia..... 579

Figura 5.6. Gráfico de resultados de los aspectos técnicos el BlogQuest. Fuente: elaboración propia. 582

Figura 5.7. Gráfico de resultados de los aspectos que mejoran el aprendizaje con el BlogQuest. Fuente: elaboración propia. **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 5.8. Gráfico de resultados de los aspectos técnicos estéticos del BlogQuest. Fuente: elaboración propia. 585

Figura 5.9. Gráfico de resultados del aspecto global y otros aspectos del BlogQuest. Fuente: elaboración propia. 587

Figura 5.10. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre enciclopedias virtuales incluidas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia. 589

Figura 5.11. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre las aplicaciones en línea usadas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia... 592

Figura 5.12. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre webs especializadas de arte incluidas en las WebQuests. Fuente: elaboración propia. 595

Figura 5.13. Resultados de opinión obtenidos de la encuesta realizada sobre museos virtuales de arte visitados *online* en las WebQuests. Fuente: elaboración propia. 598

Figura 5.14. Gráfico de resultados de la valoración del título de las diferentes WebQuests diseñadas para esta investigación. Fuente: elaboración propia. ... 600

Figura 5.15. Gráfico de resultados de la valoración de las características de la introducción de las WebQuests. Fuente: elaboración propia..... 602

Figura 5.16. Gráfico de resultados de la valoración de la eficacia de la introducción de las WebQuests en la preparación del alumnado en el asunto principal de la actividad. Fuente: elaboración propia..... 604

Figura 5.17. Gráfico de resultados de la valoración de la conexión de la tarea con los contenidos y la finalidad de la actividad. Fuente: elaboración propia. 605

Figura 5.18. Gráfico de resultados de la valoración de la tarea: necesidad de usar y conectar la información de varias fuentes, implicación del alumnado en el trabajo y potenciación de realización de una obra plástica personal. Fuente: elaboración propia. 607

Figura 5.19. Gráfico de resultados de la valoración sobre si el proceso de las distintas WebQuests indicó al alumnado los pasos a seguir y, con ello, éste supo lo que debía hacer en todo momento durante el desarrollo de la actividad. Fuente: elaboración propia..... 608

Figura 5.20. Gráfico de resultados de la valoración sobre si, en el proceso, todas las actividades planteadas en cada WebQuest estuvieron claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta en ellas. Fuente: elaboración propia. 609

Figura 5.21. Gráfico de resultados de la valoración sobre si el número de actividades realizadas en las WebQuests estuvo ajustado al tiempo que debía durar el proceso y su complejidad estuvo adaptada al nivel de conocimiento del alumnado. Fuente: elaboración propia..... 611

Figura 5.22. Gráfico de resultados de la valoración sobre la clara relación entre los recursos seleccionados en las WebQuests, las tareas a realizar y las actividades propuestas. Fuente: elaboración propia. 612

Figura 5.23. Gráfico de resultados de la valoración sobre si cada recurso usado en las WebQuests aportó información diferente y significativa. Fuente: elaboración propia. 614

Figura 5.24. Gráfico de resultados de la valoración de las WebQuests sobre si los recursos aportaron la información significativa al alumnado, que le obligó a pensar y le permitió acceder a contenidos a los que no tenía acceso con facilidad. Fuente: elaboración propia. 615

Figura 5.25. Gráfico de resultados de la valoración del alumnado sobre si estuvo informado sobre lo que se esperaba de él, lo que se le evaluaría y cómo se haría esa valuación en el caso de todas las WebQuests. Fuente: elaboración propia. 617

Figura 5.26. Gráfico de resultados de la valoración por el alumnado del diseño de las WebQuests dentro del BlogQuest. Fuente: elaboración propia..... 618

Figura 5.27. Gráfico de resultados de la valoración por el alumnado del uso de las WebQuests como metodología de trabajo para los contenidos que se desarrollaron en ellas. Fuente: elaboración propia. 619

Figura 5.28. Gráfico de resultados de la valoración de las imágenes incluidas dentro de las diferentes. Fuente: elaboración propia. 621

APÉNDICES

APÉNDICE I. PRE-TEST

APÉNDICE I. PRE-TEST

Formulario de valoración del pre-test

Marca con una X la respuesta que consideres más correcta en cada caso:

SOBRE EL ORDENADOR

1. ¿Dispones de ordenador propio?	SÍ		NO		
2. ¿Tienes acceso a un ordenador?	SÍ		NO		
3. ¿Utilizas el ordenador para ayudarte en tus tareas escolares?	SÍ		NO		
4. ¿En qué lugar utilizas el ordenador?	Casa	Institu- to	Biblioteca	Otros	No uso
5. ¿Aprovechas el tiempo de clase cuando te dejan usar el ordenador?	SÍ		NO		
6. A la hora de realizar un trabajo teórico					
7. ¿Sabes instalar software en tu ordenador?	SÍ		NO		
8. ¿Sabes guardar trabajos en el ordenador?	SÍ		NO		
9. ¿Has usado alguna vez software específico en clase de EPVA?	SÍ		NO		
10. ¿Qué software has instalado en tu ordenador?					
11. Trabajar con el ordenador, ¿crees que te facilitaría el aprendizaje de la materia?	SÍ		NO		
12. ¿Utilizar el ordenador y todos sus recursos puede ayudarte en tu vida académica presente y futura? Razona tu respuesta.	SÍ		NO		
13. ¿Te gustaría trabajar con el ordenador en clase de EPVA?	SÍ		NO		
14. ¿Han utilizado actividades multimedia para enseñarte EPVA?	SÍ		NO		

15. ¿Con qué fines usas el ordenador en tus estudios?	Aclarar dudas	Realizar trabajos	Repasar	Ver web instituto	Otras:
16. ¿Sabes utilizar el ordenador?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
17. ¿Cómo has aprendido a utilizarlo?	Solo	Padres	Compañeros	Formación	No sé usarlos
18. ¿A qué problemas te enfrentas al usar el ordenador en clase?	Lentitud	Fallo equipo	Software limitado	Equipo obsoletos	Otros:
19. ¿Qué problemas encuentras al usar el ordenador de clase?	Lentitud	Fallo equipo	Software limitado	Equipo obsoletos	Otros:
20. ¿En qué medida necesitas más formación en el uso del ordenador?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho

SOBRE INTERNET Y SUS HERRAMIENTAS

21. ¿Dispones de conexión a Internet en casa?	SÍ	NO
22. ¿Tienes acceso a Internet en casa?	SÍ	NO
23. ¿Utilizas Internet para ayudarte en tus tareas escolares?	SÍ	NO
24. ¿Aprovechas el tiempo de clase cuando te dejan navegar por Internet?	SÍ	NO
25. A la hora de realizar un trabajo: Indica el motivo		
26. A la hora de realizar un trabajo de clase, busco información		
27. Navegar por Internet:		
28. ¿Conoces alguna enciclopedia de Internet? ¿Cuál?	SÍ	NO

29. ¿Te gustaría ver tus trabajos publicados en Internet?	SÍ	NO			
30. ¿Conoces alguna web relacionada con la materia EPVA? ¿Cuál?	SÍ	NO			
31. ¿Utilizar Internet y sus recursos puede ayudarte en tu vida académica presente y futura? Razona tu respuesta.	SÍ	NO			
32. ¿Te gustaría trabajar con los recursos de Internet en clase de EPVA?	SÍ	NO			
33. ¿Has visitado algún museo virtual? ¿Cuál?	SÍ	NO			
34. ¿Sabes lo que es un Blog?	SÍ	NO			
35. ¿Algún profesor ha empleado el Blog para enseñarte la materia?	SÍ	NO			
36. ¿Has realizado actividades <i>on line</i> alguna vez?	SÍ	NO			
37. ¿Conoces la tipología WebQuest?	SÍ	NO			
38. ¿Sabes buscar y seleccionar la información disponible en Internet?	SÍ	NO			
39. Has accedido de forma fortuita a contenido inadecuado en Internet al buscar un tema concreto	SÍ	NO			
40. ¿Estás familiarizado con el formato BlogQuest?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
41. ¿Estás familiarizado con el formato WebQuest?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
42. ¿Con qué fines usas Internet en tus estudios?	Aclarar dudas	Obtener apuntes	Consultar tutoriales	Ver web instituto	Otros:
43. ¿Sabes utilizar Internet?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
44. ¿Cuál es tu nivel de conocimientos en el uso de	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
45. ¿Qué problemas encuentras al navegar por Internet en tus tareas escolares?	Lentitud	Fallo Internet	Distracción	Excesiva información	Otros:

46. ¿Qué problemas encuentras al conectarte a Internet de clase?	Lentitud	Fallo	Distracción	Excesiva información	Otros:
47. ¿Cómo has aprendido a utilizar Internet?	Solo/a	Padres	Compañeros	Formación	No sé usarlos
48. Marca los recursos disponibles en Internet que conozcas	Blog	Wikipedia	YouTube	Instagram	Otros:

SOBRE EL USO DE LAS TIC

49. ¿Crees que se emplean poco los recursos TIC en tu clase?	SÍ			NO	
50. ¿Consideras importante aprovechar las herramientas TIC? ¿Por qué?	SÍ			NO	
51. ¿Puedes mencionar alguna herramienta de la Web 3.0? ¿Cuál?	SÍ			NO	
52. ¿Consideras que son suficientes los recursos TIC disponibles en tu aula de EPVA?	SÍ			NO	
53. ¿Qué dispositivos TIC usar habitualmente?	Teléfono	Tablet	Ordenador	Ninguno	Otro:
54. ¿Con qué frecuencia se emplean los recursos TIC en tus clases?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
55. ¿Cómo valorarías tu nivel de dominio de las TIC aplicadas a la educación?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
56. ¿Piensas que es necesario manejar las TIC para tu formación?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
57. ¿Crees que las TIC pueden ayudarte a seguir con tu formación académica?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
58. ¿Es necesario ofrecer la enseñanza virtual frente a la presencial?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
59. ¿Necesitas más formación en el manejo de las TIC para cursar tus estudios?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
60. ¿Estarías de acuerdo en recibir formación sobre el uso de las TIC para finalizar tu etapa educativa?	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho

APÉNDICE II. POST-TEST

APÉNDICE II. POST-TEST

Formulario de valoración post-test

Marca con una x la respuesta que consideres más acorde:

Ítems a valorar	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
<u>1. Manejabilidad de internet</u>					
1.1. El acceso a Internet en clase, ¿te ha dado problemas?					
1.2. El hecho de no instalar software en tu ordenador, ¿te ha resultado un acierto?					
1.3. Te han dado problemas los enlaces aportados en las WebQuest?					
<u>2. Diseño, operatividad del BlogQuest</u>					
2.1. El diseño del BlogQuest es muy claro					
2.2. La navegación por el BlogQuest es fácil					
2.3. A la hora de estudiar en clase, el formato BlogQuest me resultó práctico					
<u>3. Ventajas para mejorar los hábitos de estudio</u>					
3.1. Permanece más tiempo concentrado en la tarea cuando empleo el BlogQuest					
3.2. He aprovechado el tiempo de estudio					
<u>4. Ventajas de estudio con el uso de las nuevas TIC en clase</u>					
4.1. El uso del BlogQuest me ha facilitado la asimilación de los contenidos de la materia					
4.2. Los recursos del BlogQuest me han ayudado en la realización de actividades					
4.3. Muestro interés hacia los contenidos que ofrece el BlogQuest					
4.4. El trabajo mediante las WebQuest han facilitado la asimilación de los contenidos de la materia					
<u>5. Preferencias y actitudes del alumnos frente al uso de las nuevas TIC en clase</u>					
5.1. El tipo de tareas WebQuest con respecto a la tarea tradicional de un libro de texto me					

resultan más interesante					
5.2. Me siento animado en la realización de las actividades mediante el BlogQuest					
5.3. Prefiero la versión digitalizada de las actividades que en formato papel					
5.4. ¿Valora positivamente la presentación de las WebQuests dentro del formato BlogQuest?					

Comentarios (por favor, incluya todas aquellas propuestas que, según tu opinión, mejorarían el diseño y el desarrollo de la materia empleando el BlogQuest):

Resultados del formulario de valoración post-test

Resultados del número de respuesta obtenidas en el formulario post-test, considerando que la muestra fue de 50 estudiantes.

Manejabilidad de Internet	Nada	Poco	Algo	Bastante	Much o
1. El acceso a Internet en clase, ¿te ha dado problemas?	42	6	2	0	0
2. El hecho de no instalar software en tu ordenador, ¿te ha resultado un acierto?	0	3	3	7	37
3. Te han dado problemas los enlaces aportados en las WebQuest?	44	4	2	0	0
Diseño y operatividad del BlogQuest	Nada	Poco	Algo	Bastante	Muy
4. El diseño del BlogQuest es muy claro	0	0	1	37	12
5. La navegación por el BlogQuest es fácil	0	0	2	7	41
6. A la hora de estudiar en clase, el formato BlogQuest me resultó práctico	0	0	4	7	39
Ventajas para mejorar los hábitos de estudio	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mu- cho
7. Permanece más tiempo concentrado en la tarea cuando empleo el BlogQuest	0	7	5	20	18
8. He aprovechado el tiempo de estudio	0	0	4	27	19
Ventajas de estudio con el uso de las nuevas TIC en clase	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mu- cho/ Muy
9. El uso del BlogQuest me ha facilitado la asimilación de los contenidos de la materia	0	0	5	10	35
10. Los recursos del BlogQuest me han ayudado en la realización de actividades	0	0	5	10	35
11. Muestro interés hacia los contenidos que ofrece el BlogQuest	0	0	1	23	26
12. El trabajo mediante las WebQuest han facilitado la asimilación de los contenidos de la materia	0	0	3	11	36

Preferencias y actitudes del alumnado frente al uso de las nuevas TIC en clase	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
13. El tipo de tareas WebQuest con respecto a la tarea tradicional de un libro de texto me resultan más interesante	0	0	3	10	37
14. Me siento animado en la realización de las actividades mediante el BlogQuest	0	0	2	29	19
15. Prefiero la versión digitalizada de las actividades que en formato papel	1	1	4	26	18
16. ¿Valora positivamente la presentación de las WebQuests dentro del formato BlogQuest?	0	0	1	15	34

Comentarios (por favor, incluya todas aquellas propuestas que, según tu opinión, mejorarían el diseño y el desarrollo de la materia empleando el BlogQuest):

- Incluir música de fondo.
- Aportar por ejemplo videos a los recursos.
- Otros (expuesto en el Capítulo 5).

**APÉNDICE III. BLOGQUEST
COMO
RECURSO DIDÁCTICO**

APÉNDICE III. BLOGQUEST COMO RECURSO DIDÁCTICO

Cuestionario de valoración del BlogQuest como recurso didáctico

Valora con una X los siguientes aspectos funcionales, técnicos y estéticos del BlogQuest:

	Excelente	Alta	Baja	Pésima	No sabe/No contesta
Aspectos técnicos					
1. Claridad de contenidos y lenguaje comprensible					
2. Facilidad de uso del recurso					
3. Sencillez en la navegación					
4. Velocidad de acceso					
5. Interactividad					
6. Originalidad de la aplicación					
7. Opción de imprimir los resultados en papel					
8. Calidad de la herramienta de búsqueda					
Aspectos que mejoran el aprendizaje					
9. Interés de los contenidos y los servicios					
10. Contenidos presentados mediante índice					
11. Mejora el estudio y los					

resultados académicos

12. Ejercicios fiables

13. Variedad de ejercicios

14. Listado de autores más o menos variado

15. Autoaprendizaje

16. Ejemplos

Aspectos estéticos

17. Atractivo del entorno audiovisual: diseño

18. Calidad de las imágenes

Aspecto global y otros aspectos

19. Valoración global de la aplicación

20. Otras consideraciones y sugerencias Obtención de opiniones varias

Resultados de valoración del BlogQuest como recurso didáctico en número de respuesta para 50 encuestados

Valores con una X los siguientes aspectos funcionales, técnicos y estéticos del BlogQuest:

	Excelente	Alta	Baja	Pésima	No sabe/No contesta
Aspectos técnicos					
1. Claridad de contenidos y lenguaje comprensible	41	7	2	0	0
2. Facilidad de uso del recurso	46	3	1	0	0

3. Sencillez en la navegaci3n	42	7	1	0	0
4. Velocidad de acceso	41	5	4	0	
5. Interactividad	17	32	1	0	0
6. Originalidad de la aplicaci3n	19	30	1	0	0
7. Opci3n de imprimir los resultados en papel	47	3	0	0	0
8. Calidad de la herramienta de b3squeda	44	6	0	0	0
Aspectos que mejoran el aprendizaje					
9. Inter3s de los contenidos y los servicios	46	4	0	0	0
10. Contenidos presentados mediante 3ndice	35	15	0	0	0
11. Mejora el estudio y los resultados acad3micos	44	5	1	0	0
12. Ejercicios fiables	40	9	1	0	0
13. Variedad de ejercicios	39	6	5	0	0
14. Listado de autores m3s o menos variado	42	7	1	0	0
15. Autoaprendizaje	46	2	2	0	0
16. Ejemplos	37	12	1	0	0
Aspectos est3ticos					
17. Atractivo del entorno audiovisual: dise1o	41	9	0	0	0
18. Calidad de las im3genes	35	15	0	0	0
Aspecto global y otros aspectos					
19. Valoraci3n global	42	8	0	0	0
20. Otras consideraciones y sugerencias	Obtenci3n de opiniones varias				

APÉNDICE IV. BLOGQUEST

APÉNDICE IV. BLOGQUEST

Cuestionario de valoración de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest

Valora con una X la opción que consideres más conveniente:

Ítems a valorar	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
<u>1. Enciclopedias virtuales</u>					
1.1. Arcyclopedia					
1.2. Wikiart					
1.3. Historia/Arte					
1.4. Enciclográfica					
<u>2. Aplicaciones en línea</u>					
2.1. Artnatomia					
2.2. Artecompo					
2.3. Vistas: Alzado, planta y perfil. Inicial					
2.4. Vistas: Alzado, planta y perfil. Avanzado					
2.5. Visualización y modelado de piezas					
2.6. Pixlr Editor					
2.7. Typoeffects					
2.8. Sumopaint					
2.9. Perspectiva cónica					
2.10. Picassohead					
2.11. Vistas. Juan Antonio Cuadrado					
2.12. Imagen fotográfica					
<u>3. Páginas web especializadas</u>					
3.1. Las técnicas de expresión en el arte					
3.2. Doodle					
3.3. Juan Francisco Casas					
3.4. Localizador cartográfico patrimonio					

3.5. El poder de la palabra					
3.6. Trianart					
3.7. Cien años de ilustración infantil					
3.8. Almendron					
3.9. Chema Madoz					
<u>4. Museos virtuales</u>					
4.1. España es cultura					
4.2. Centro José Guerrero					
4.3. Arte islámico					

Valora algunos de los aspectos más positivos y negativos de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest.

Positivos: _____

Negativos: _____

Resultados de la valoración de los recursos incluidos en el BlogQuest

Valora con un X la opción que creas más conveniente:

1. Enciclopedias virtuales	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
1. Enciclopedias virtuales					
1.1. Arcyclopedia	0	0	5	35	10
1.2. Wikiart	0	2	0	42	6
1.3. Historia/Arte	0	4	0	15	31
1.4. Enciclográfica	0	0	12	25	13
2. Aplicaciones en línea	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
2.1. Artnatomia	0	0	2	7	41
2.2. Artecompo	0	0	3	2	45
2.3. Vistas: Alzado, planta y perfil. Inicial	0	5	2	10	33
2.4. Vistas: Alzado, planta y perfil. Avanzado	0	3	4	11	32
2.5. Visualización y modelado de piezas	0	2	3	25	20
2.6. Pixlr Editor	0	0	0	9	41
2.7. Typoeffects	0	0	1	20	29
2.8. Sumopaint	0	0	7	7	37
2.9. Perspectiva cónica	0	1	6	23	20
2.10. Picassohead	0	0	2	20	28
2.11. Vistas. Juan Antonio Cuadrado	0	0	0	7	43
2.12. Imagen fotográfica	0	0	0	21	29
3. Páginas web especializadas	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
3.1. Las técnicas de expresión en el arte	0	2	11	21	16
3.2. Doodle	0	0	4	27	19
3.3. Juan Francisco Casas	0	0	0	14	36
3.4. Localizador cartográfico patrimonio	0	0	3	7	40
3.5. El poder de la palabra	0	0	10	21	19
3.6. Trianart	1	2	3	32	12
3.7. Cien años de ilustración infantil	1	5	6	24	14
3.8. Almendron	6	0	8	15	27
3.9. Chema Madoz	0	0	3	7	40
4. Museos virtuales	Nada	Poco	algo	Bastante	Mucho
4.1. España es cultura	0	0	4	9	37
4.2. Centro José Guerrero	0	0	5	10	35

Valora algunos aspectos más positivos y negativos de los recursos didácticos presentes en el BlogQuest.

1. Enciclopedias virtuales

1.1. *Arcyclopedia*. Aspectos positivos: muy gráfica, tiene sencillez de uso, no tiene publicidad y lenguaje muy asequible. Aspectos negativos: no tiene interactividad y manejo monótono.

1.2. *Wikiart*. Aspectos positivos: índice muy claro, no tiene publicidad y recoge una gran variedad de autores. Aspectos negativos: poca información sobre obras y artistas y manejo monótono.

1.3. *Historia/Arte*. Aspectos positivos: presenta facilidad de navegación, no tiene publicidad y diseño atractivo. Aspectos negativos: información justa.

1.4. *Enciclográfica*. Aspectos positivos: facilita el autoaprendizaje intuitivo, no tiene publicidad y se presenta el contenido de forma muy estructurada. Aspectos negativos: tiene contenido y manejo monótono.

2. Aplicaciones en línea

2.1. *Artnatomya*. Aspectos positivos: tienen información muy científica, permite hacer movimientos en rostros. Aspectos negativos: posee un lenguaje difícil, es poco práctico para el nivel educativo dado y el aspecto visual de la aplicación es poco atrayente.

2.2. *Artecompo*. Aspectos positivos: tiene sencillez de uso, facilita el autoaprendizaje intuitivo, no tiene publicidad y se pueden publicar los trabajos. Aspectos negativos: no contempla artistas actuales pero sí universales de la Historia del Arte, tiene mucha teoría, no tiene música, tiene contenido y manejo monótono.

2.3. *Vistas: Alzado, planta y perfil. Inicial*. Aspectos positivos: tiene sencillez de uso, facilita el autoaprendizaje intuitivo y autónomo, no tiene publicidad. Aspectos negativos: piezas muy limitadas y nada de teoría.

2.4. *Vistas: Alzado, planta y perfil. Avanzado*. Aspectos positivos: tiene sencillez de uso, facilita el autoaprendizaje intuitivo y autónomo, no tiene publicidad.

Aspectos negativos: piezas muy limitadas y nada de teoría.

2.5. *Visualización y modelado de piezas*. Aspectos positivos: tiene sencillez de uso, facilita el autoaprendizaje intuitivo y autónomo, no tiene publicidad. Aspectos negativos: piezas muy limitadas y nada de teoría.

2.6. *Pixlr Editor*. Aspectos positivos: tiene sencillez de uso, facilita el autoaprendizaje intuitivo, no tiene publicidad. Aspectos negativos: herramientas de edición limitadas.

2.7. *Typoeffects*. Aspectos positivos: ofrece resultados muy rápidos y facilidad de uso. Aspectos negativos: herramienta de edición limitada y con marcas de agua.

2.8. *Sumopaint*. Aspectos positivos: tiene opción de guardar los trabajos y permite muchas opciones de idioma. Aspectos negativos: presenta publicidad y dificultad de manejo.

2.9. *Perspectiva cónica*. Aspectos positivos: presenta la teoría de forma animada, multitud de ejemplos y apuntes asequibles al nivel del alumno. Aspectos negativos: Tienen poca variedad de ejercicios prácticos.

2.10. *Picassohead*. Aspectos positivos: presenta facilidad de uso, facilita el trabajo ameno, es como una diversión y permite la difusión de las creaciones. Aspectos negativos: Tienen poca variedad de ejercicios, tiene publicidad, posee herramientas de creación limitada, es demasiado infantil y está en inglés.

2.11. *Vistas*. *Juan Antonio Cuadrado*. Aspectos positivos: interactivo y ejercicios en línea autoevaluables. Aspectos negativos: piezas muy sencillas y poco atractivo visual.

2.12. *Imagen fotográfica*. Aspectos positivos: interactividad y atractivo visual. Aspectos negativos: monotonía en la navegación.

3. Páginas web especializadas

3.1. *Las técnicas de expresión en el arte*. Aspectos positivos: interactiva y con contenido asequible al nivel del alumno. Aspectos negativos: no profundiza en las técnicas y muestra pocos ejemplos.

3.2. *Doodle*. Aspectos positivos: gran cantidad de ejemplos y buscador temático. Aspectos negativos: multitud de información.

3.3. *Juan Francisco Casas*. Aspectos positivos: recopila toda la obra del autor incluyendo imágenes de calidad. Aspectos negativos: monotonía en la navegación.

3.4. *Localizador cartográfico patrimonio*. Aspectos positivos: interactividad y atractivo visual. Aspectos negativos: monotonía en la navegación.

3.5. *El poder de la palabra*. Aspectos positivos: abarca múltiples temas y actualización de sus contenidos. Aspectos negativos: monotonía en la navegación y lenguaje en ocasiones muy técnico.

3.6. *Triantart*. Aspectos positivos: contenidos muy bien desarrollados y atractivo visual. Aspectos negativos: límite de autores e imágenes con marca de agua.

3.7. *Cien años de ilustración infantil*. Aspectos positivos: contenidos muy estructurados y claros. Aspectos negativos: no trata autores actuales y monotonía en la navegación.

3.8. *Almendron*. Aspectos positivos: claridad en los contenidos e índice muy claro. Aspectos negativos: excesiva teoría y monotonía en la navegación.

3.9. *Chema Madoz*. Aspectos positivos: recoge toda la trayectoria del artista. Aspectos negativos: monotonía en la navegación.

4. Museos virtuales.

4.1. *España es cultura*. Aspectos positivos: información veraz, navegación interactiva y visitas virtuales a 360º. Aspectos negativos: simplicidad en el aspecto visual.

4.2. *Centro José Guerrero*. Aspectos positivos: recoge toda la producción del artista y facilidad de navegación. Aspectos negativos: monotonía en la navegación y lenguaje muy técnico.

4.3 *Arte islámico*. Aspectos positivos: calidad de las imágenes y variedad de contenido. Aspectos negativos: excesiva información.

APÉNDICE V. WEBQUESTS

APÉNDICE V. WEBQUESTS

Cuestionario de valoración de las WebQuests como recurso didáctico

Valora los ítems propuestos de las siguientes Webquests:

WebQuests a valorar	1. El título de la WebQuest te resulta....			
	Indiferente	Motivador	Atractivo	Descriptivo
1. Diseño con mucho arte				
2. El arte de descomponer				
3 Imágenes sin fin				
4. Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6 Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	2. La introducción es motivadora y despierta el interés por el tema de estudio			
	Le falta ser más motivadora	Es aceptablemente motivador	Motiva al desarrollo tema	Motiva y despierta el interés por el tema
1. Diseño con mucho arte				
2. El arte de descomponer				

3. Imágenes sin fin				
4. Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	3. La introducción prepara con eficacia al alumnado en el asunto principal de la actividad			
	No refleja el contenido de la actividad	Indica la actividad a realizar pero no claramente	Indica claramente en qué consiste la actividad	Indica claramente en qué consiste la actividad y prepara al alumnado para desarrollarla
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				

9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	4. La tarea está claramente conectada con lo que el alumnado debe saber ,según los contenidos, y ser capaz de hacer al finalizar la actividad			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	5. La tarea requiere la combinación de varias fuentes de información, necesita la implicación del alumnado y da lugar a una producción plástica personal			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				

6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	6. En el proceso, se le indica al alumnado el procedimiento de trabajo			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	7. En el proceso, todas las actividades planteadas están claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta.			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				

3. Imágenes				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	8. Se indica el número de actividades ajustadas al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada alumnado			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	9. Se indica el número de actividades ajustadas al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada alumnado			

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	10. Cada recurso aporta información diferente y significativa			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				

9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	11. Los recursos aportan información significativa que obligan al alumnado a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	12. El alumnado sabe lo se espera de él, lo que se evaluará y cómo se hará.			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				

6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	13. ¿Cómo valoras el diseño de la WebQuest dentro del BlogQuest?			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	14. ¿Estás de acuerdo con el uso de esta WebQuest como metodología de trabajo para los contenidos que se desarrollan en ella?			
	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte				
2 El arte de descomponer				

3. Imágenes sin fin				
4. Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	15. ¿Cómo valoras la presencia de imágenes dentro de la WebQuest?			
	Innecesaria	Aceptable	Importante	Motivadora
1. Diseño con mucho arte				
2. El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4. Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				
	16. ¿Qué se puede mejorar en la presente WebQuest?			
1. Diseño con mucho arte				

2 El arte de descomponer				
3. Imágenes sin fin				
4 .Un retrato muy cubista				
5. Creando fosforescencias				
6. Aprendiendo Anatomía				
7. Asómate al arte andaluz				
8. La fotografía digital				
9. Alzado, planta y perfil				
10. Los secretos de la perspectiva				

Resultados de la valoración de las WebQuests como recurso didáctico

WebQuests a valorar	1. El título de la WebQuest te resulta....			
	Indiferente	Motivador	Atractivo	Descriptivo
1. Diseño con mucho arte	0	23	15	12
2. El arte de descomponer	0	9	12	29
3. Imágenes sin fin	0	16	28	6
4. Un retrato muy cubista	0	4	16	30
5. Creando fosforescencias	2	9	31	8
6. Aprendiendo Anatomía	0	27	12	11
7. Asómate al arte andaluz	0	14	26	10
8. La fotografía digital	3	2	4	41
9. Alzado, planta y perfil	14	1	2	33
10. Los secretos de la perspectiva	0	19	15	16
	2. La introducción es motivadora y despierta el interés por el tema de estudio			
	Le falta ser más motivadora	Es aceptablemente motivador	Motiva al desarrollo del trabajo	Motiva y despierta el interés por el trabajo
1. Diseño con mucho arte	0	11	24	14
2. El arte de descomponer	0	10	15	25
3. Imágenes sin fin	0	13	24	13
4. Un retrato muy cubista	4	17	10	20
5. Creando fosforescencias	1	14	10	25
6. Aprendiendo Anatomía	0	21	10	19
7. Asómate al arte andaluz	12	16	8	12

8. La fotografía digital	2	14	21	13
9. Alzado, planta y perfil	5	25	12	10
10. Los secretos de la perspectiva	1	11	23	15

3. La introducción prepara con eficacia al alumnado en el asunto principal de la actividad

	No refleja el contenido de la actividad	Indica la actividad a realizar pero no claramente	Indica claramente en qué consiste la actividad	Indica claramente en qué consiste la actividad y prepara al alumnado para desarrollarla
1. Diseño con mucho arte	0	2	21	27
2. El arte de descomponer	0	0	15	35
3. Imágenes sin fin	0	12	17	21
4. Un retrato muy cubista	0	12	21	17
5. Creando fosforescencias	0	3	17	30
6. Aprendiendo anatomía	0	14	30	6
7. Asómate al arte andaluz	0	2	38	10
8. La fotografía digital	0	5	29	16
9. Alzado, planta y perfil	0	6	18	26
10. Los secretos de la perspectiva	0	2	11	37

4. La tarea está claramente conectada con lo que del alumnado deben saber, según los contenidos, y ser capaz de hacer al finalizar la actividad

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	1	23	26

2 El arte de descomponer	0	0	21	29
3. Imágenes sin fin	0	12	17	21
4 .Un retrato muy cubista	0	0	14	36
5. Creando fosforescencias	0	0	11	39
6. Aprendiendo Anatomía	0	0	34	16
7. Asómate al arte andaluz	0	3	28	19
8. La fotografía digital	0	2	16	31
9. Alzado, planta y perfil	0	12	18	20
10. Los secretos de la perspectiva	0	1	10	39

5. La tarea requiere la combinación de varias fuentes de información, la implicación del alumnado y da lugar a una producción plástica personal

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	15	35
2 El arte de descomponer	0	1	15	32
3. Imágenes sin fin	0	0	22	28
4 .Un retrato muy cubista	0	0	16	32
5. Creando fosforescencias	0	0	19	31
6. Aprendiendo Anatomía	0	1	22	27
7. Asómate al arte andaluz	0	0	14	36
8. La fotografía digital	0	1	23	26
9. Alzado, planta y perfil	0	1	31	18
10. Los secretos de la perspectiva	0	0	12	38

6. En el proceso se le indica al alumnado el procedimiento de trabajo

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	10	40
2 El arte de descomponer	0	0	12	38
3. Imágenes sin fin	0	0	9	41
4 .Un retrato muy cubista	0	1	12	37
5. Creando fosforescencias	0	0	12	38
6. Aprendiendo Anatomía	0	3	19	28
7. Asómate al arte andaluz	0	0	35	15
8. La fotografía digital	0	3	16	31
9. Alzado, planta y perfil	0	3	15	32
10. Los secretos de la perspectiva	0	1	26	23

7. En el proceso, ¿todas las actividades planteadas están claramente relacionadas entre sí y con la tarea propuesta?

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	12	14	29
2 El arte de descomponer	3	8	27	12
3. Imágenes sin fin	4	12	12	20
4 .Un retrato muy cubista	3	7	22	28
5. Creando fosforescencias	0	10	25	15
6. Aprendiendo Anatomía	4	12	19	25
7. Asómate al arte andaluz	0	2	17	31
8. La fotografía digital	0	1	17	31

9. Alzado, planta y perfil	6	12	17	15
10. Los secretos de la perspectiva	0	2	17	31

8. Se indica el número de actividades ajustadas al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada alumnado

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	2	12	36
2 El arte de descomponer	0	1	13	36
3. Imágenes sin fin	0	3	10	37
4 .Un retrato muy cubista	0	2	9	41
5. Creando fosforescencias	0	2	18	30
6. Aprendiendo Anatomía	4	12	16	25
7. Asómate al arte andaluz	0	2	14	36
8. La fotografía digital	0	2	14	32
9. Alzado, planta y perfil	0	5	20	25
10. Los secretos de la perspectiva	0	3	24	23

9. Se indica el número de actividades ajustadas al tiempo que debe durar el proceso y de complejidad adaptada alumnado

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	3	47
2 El arte de descomponer	0	0	4	46
3. Imágenes sin fin	0	0	2	48
4 .Un retrato muy cubista		0	2	48
5. Creando fosforescencias		0	1	49

6. Aprendiendo Anatomía	0	0	4	46
7. Asómate al arte andaluz	0	0	2	48
8. La fotografía digital	0	0	2	48
9. Alzado, planta y perfil		0	1	49
10. Los secretos de la perspectiva	0	0	4	46

10. Cada recurso aporta información diferente y significativa

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	7	43
2 El arte de descomponer	0	0	5	45
3. Imágenes sin fin	0		2	48
4 .Un retrato muy cubista	0	0	3	47
5. Creando fosforescencias	0		2	48
6. Aprendiendo Anatomía	0	4	22	24
7. Asómate al arte andaluz	0	0	1	49
8. La fotografía digital	0	1	17	32
9. Alzado, planta y perfil	0	0	20	30
10. Los secretos de la perspectiva	0	0	14	36

11. Los recursos aportan información significativa que obligan al alumnado a pensar, además de permitirle acceder a unos contenidos a los que no tiene acceso con facilidad.

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	9	41
2 El arte de descomponer	0	0	7	34

3. Imágenes sin fin	0		2	48
4 .Un retrato muy cubista	0	0	1	49
5. Creando fosforescencias	0	0	5	45
6. Aprendiendo Anatomía	0	2	24	24
7. Asómate al arte andaluz	0	0	1	49
8. La fotografía digital	0	0	3	47
9. Alzado, planta y perfil	0	0	4	46
10. Los secretos de la perspectiva	0	0	7	43

12. El alumnado sabe lo se espera de él, lo que se evaluará y cómo se hará.

	En desacuerdo	Parcialmen- te de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	0	1	49
2 El arte de descomponer	0	0	4	36
3. Imágenes sin fin	0	0	1	49
4 .Un retrato muy cubista	0	0	1	49
5. Creando fosforescencias		0	0	50
6. Aprendiendo Anatomía	0	0	0	50
7. Asómate al arte andaluz	0	0	0	50
8. La fotografía digital	0	0	0	50
9. Alzado, planta y perfil	0	0	2	48
10. Los secretos de la perspectiva	0	0	0	50

13. ¿Cómo valoras el diseño de la WebQuest dentro del BlogQuest?

	En desacuerdo	Parcialmen- te de	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
--	------------------	----------------------	------------	--------------------------

acuerdo				
1. Diseño con mucho arte	0	0	11	39
2 El arte de descomponer	0	1	13	36
3. Imágenes sin fin	0	2	17	31
4 .Un retrato muy cubista	0	3	26	41
5. Creando fosforescencias	0	5	25	21
6. Aprendiendo Anatomía	0	5	20	25
7. Asómate al arte andaluz	0	0	14	36
8. La fotografía digital	0	6	24	20
9. Alzado, planta y perfil	0	13	27	10
10. Los secretos de la perspectiva	0	11	29	10

14. ¿Estás de acuerdo con el uso de esta WebQuest como metodología de trabajo para los contenidos que se desarrollan en ella?

	En desacuerdo	Parcialmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Diseño con mucho arte	0	3	17	30
2 El arte de descomponer	0	4	16	32
3. Imágenes sin fin	0	1	14	35
4 .Un retrato muy cubista	0	2	21	27
5. Creando fosforescencias	0	3	15	35
6. Aprendiendo Anatomía	0	1	23	26
7. Asómate al arte andaluz	0	0	15	35
8. La fotografía digital	0	2	17	31

9. Alzado, planta y perfil	0	5	21	24
10. Los secretos de la perspectiva	0	1	24	25

15. ¿Cómo valoras la presencia de imágenes dentro de la WebQuest?

	Innecesaria	Aceptable	Importante	Motivadora
1. Diseño con mucho arte	0	2	19	29
2 El arte de descomponer	0	3	20	29
3. Imágenes sin fin	1	2	25	22
4 .Un retrato muy cubista	0	0	9	41
5. Creando fosforescencias	0	2	34	14
6. Aprendiendo Anatomía	0	6	18	26
7. Asómate al arte andaluz	0	1	16	33
8. La fotografía digital	0	0	29	21
9. Alzado, planta y perfil	3	14	13	20
10. Los secretos de la perspectiva	0	5	19	26

16. ¿Qué se puede mejorar de la presente WebQuest?

1. Diseño con mucho arte	Centrarnos en un Doodle concreto. Nada ya que me ha ayudado a conocer los Doodles.
2 El arte de descomponer	
3. Imágenes sin fin	
4 .Un retrato muy cubista	La veo bien en general. Lo único, la aplicación de Picassohead que es de un nivel de primaria.
5. Creando fosforescencias	
6. Aprendiendo Anatomía	Creo que nada, ya que aporta un tema que nunca hemos visto en el instituto y me ha gustado mucho.
7. Asómate al arte andaluz	

8. La fotografía digital

9. Alzado, planta y perfil

10. Los secretos de la perspectiva

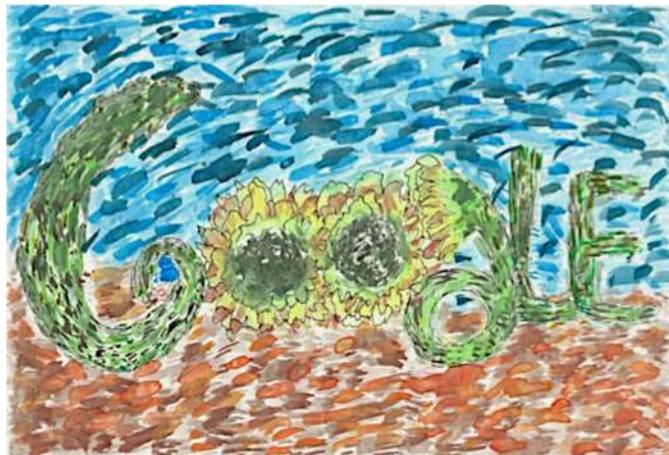
APÉNDICE VI. EJEMPLOS DE TRABAJOS DEL ESTUDIANTADO

APÉNDICE VI. EJEMPLOS DE TRABAJOS DEL ESTUDIANTADO

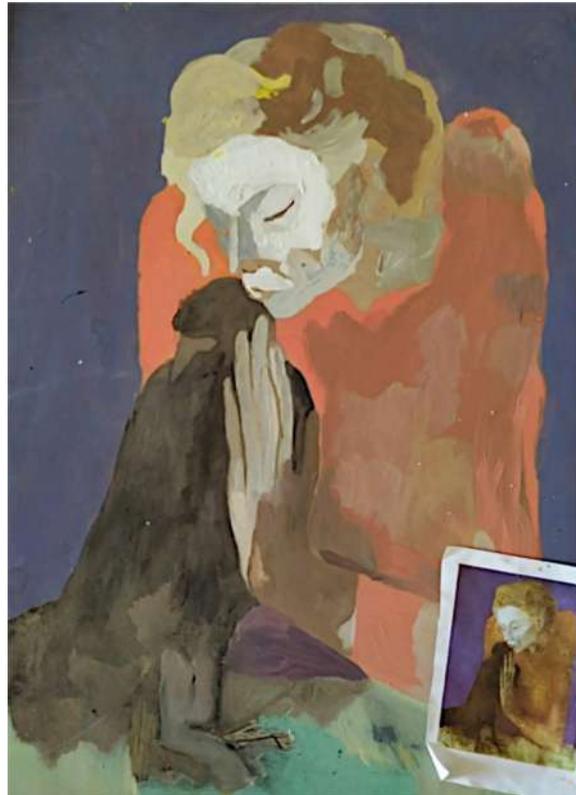
Imágenes de los trabajos plásticos del estudiantado como resultado de las prácticas docentes WebQuests.

Las imágenes que incluye esta apéndice son obras de estudiantes de EPVA realizadas a partir del desarrollo de las diez WebQuest incluidas en esta investigación

WebQuest 1: Un diseño con mucho arte



WebQuest 2: *El arte de descomponer*

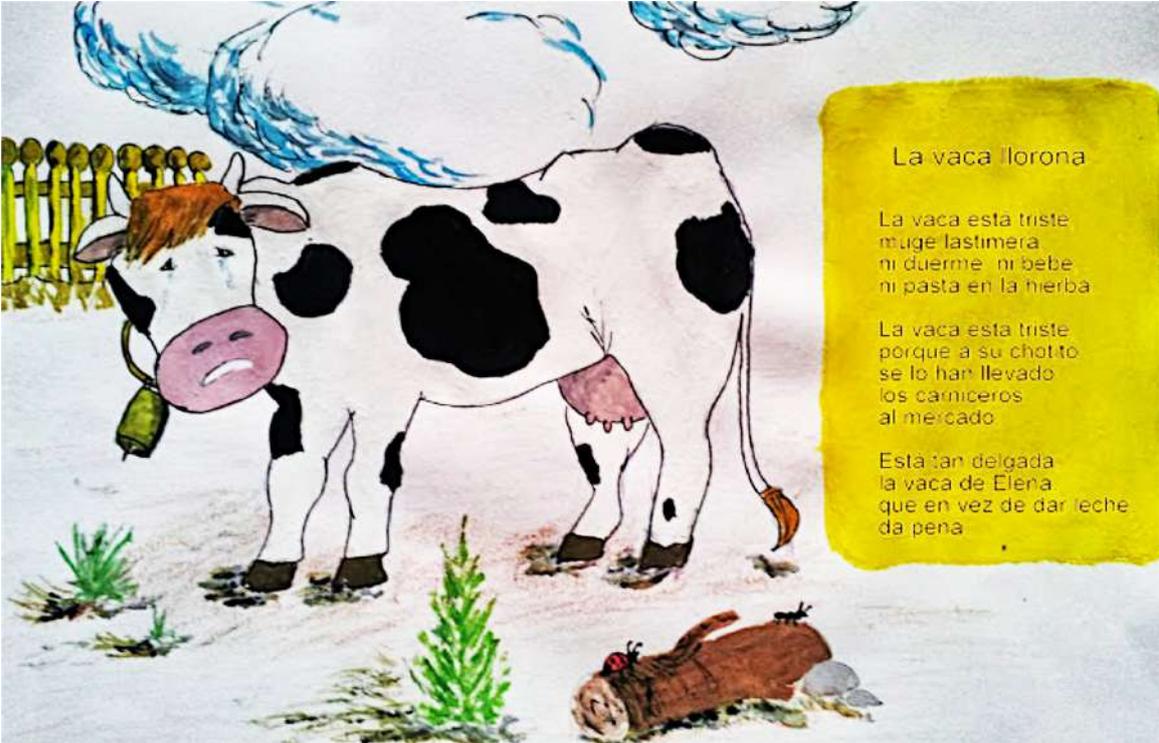


WebQuests 3: Imágenes para soñar



La vaca llorona

MUGE LASTIMERA,
NI DUERME, NI BEBE
NI PASTA EN LA HIERBA
LA VACA ESTÁ TRISTE,
PORQUE A SU CHOTITO
SE LO HAN LLEVADO
LOS CARNICEROS
AL MERCADO.
ESTA TAN DELGADA,
LA VACA DE ELENA,
QUE EN VEZ DE DAR
LECHE,
DA PENA.



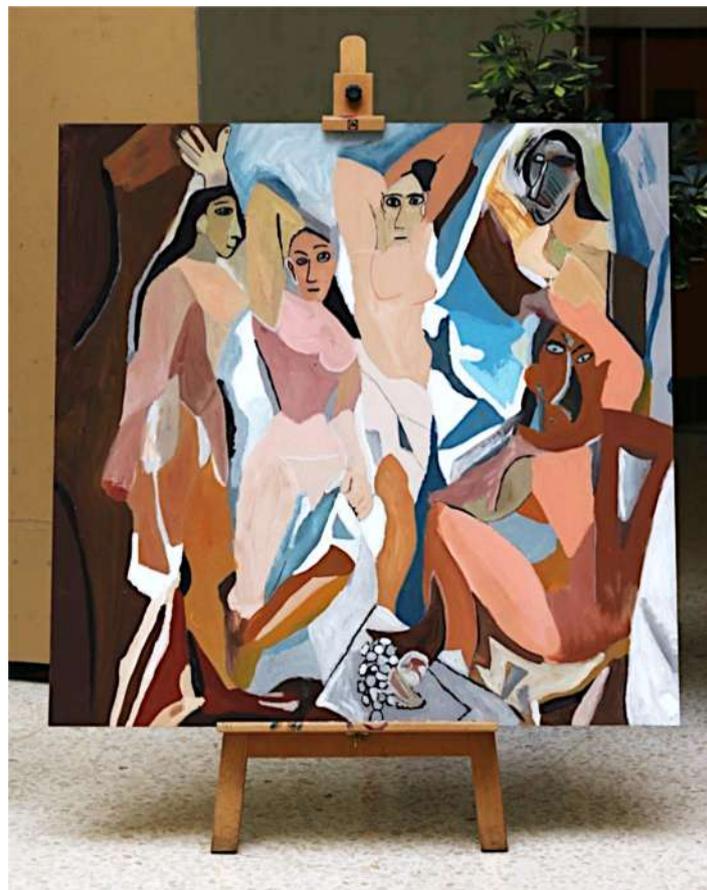
La vaca llorona

La vaca esta triste
muge lastimera
ni duerme ni bebe
ni pasta en la hierba

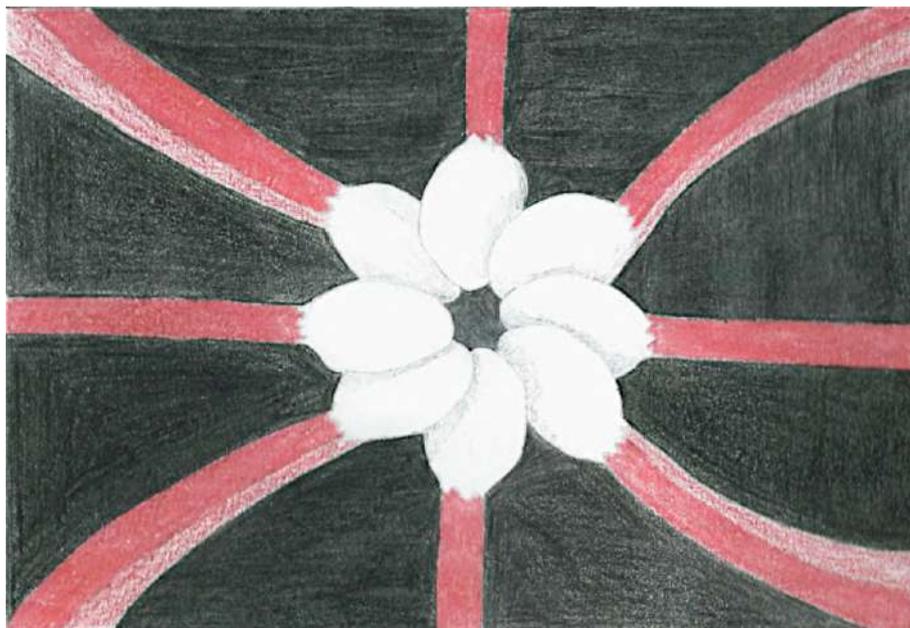
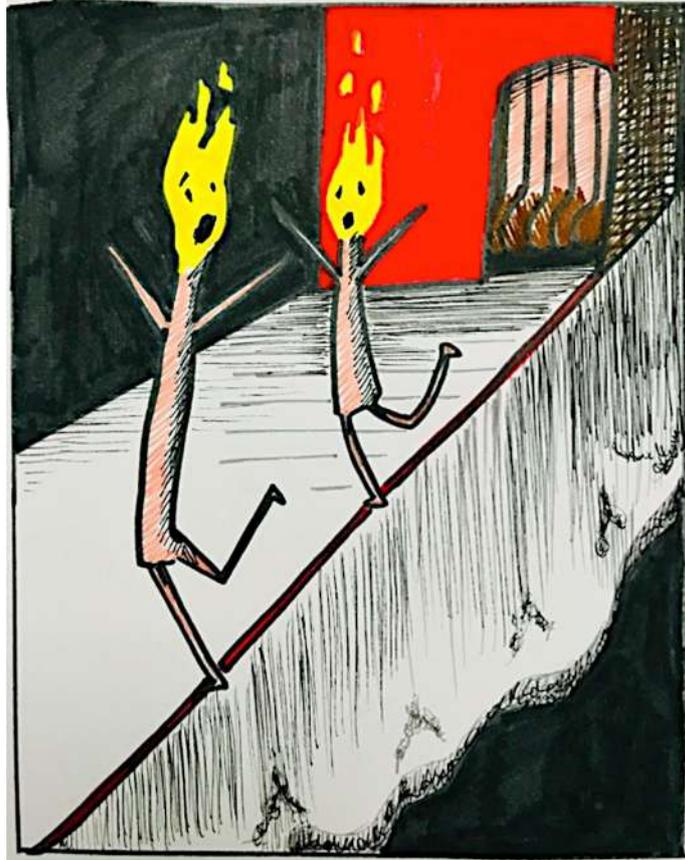
La vaca esta triste
porque a su chotito
se lo han llevado
los carniceros
al mercado

Esta tan delgada
la vaca de Elena
que en vez de dar leche
da pena

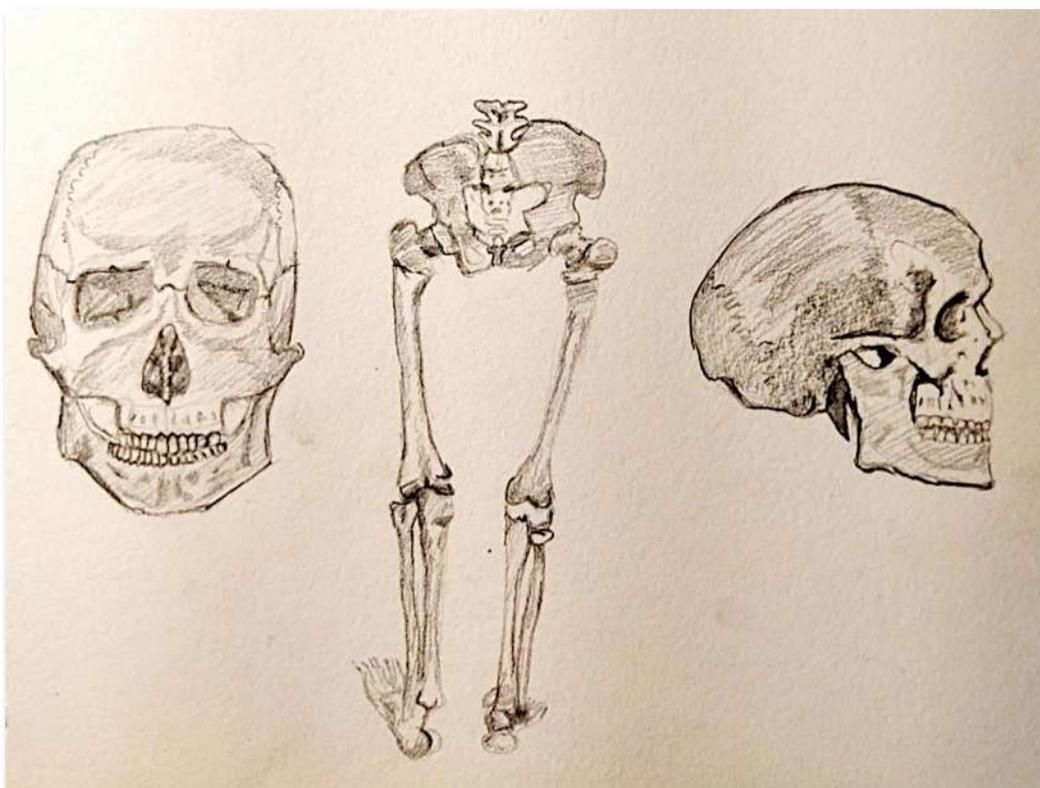
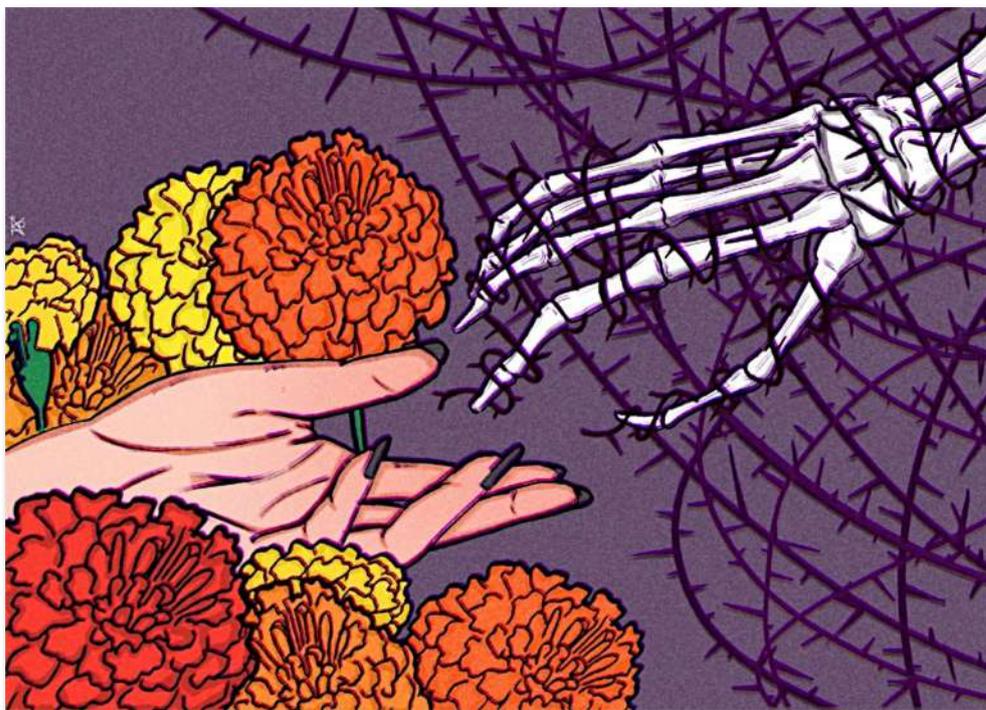
WebQuests 4: *Un retrato muy cubista.*



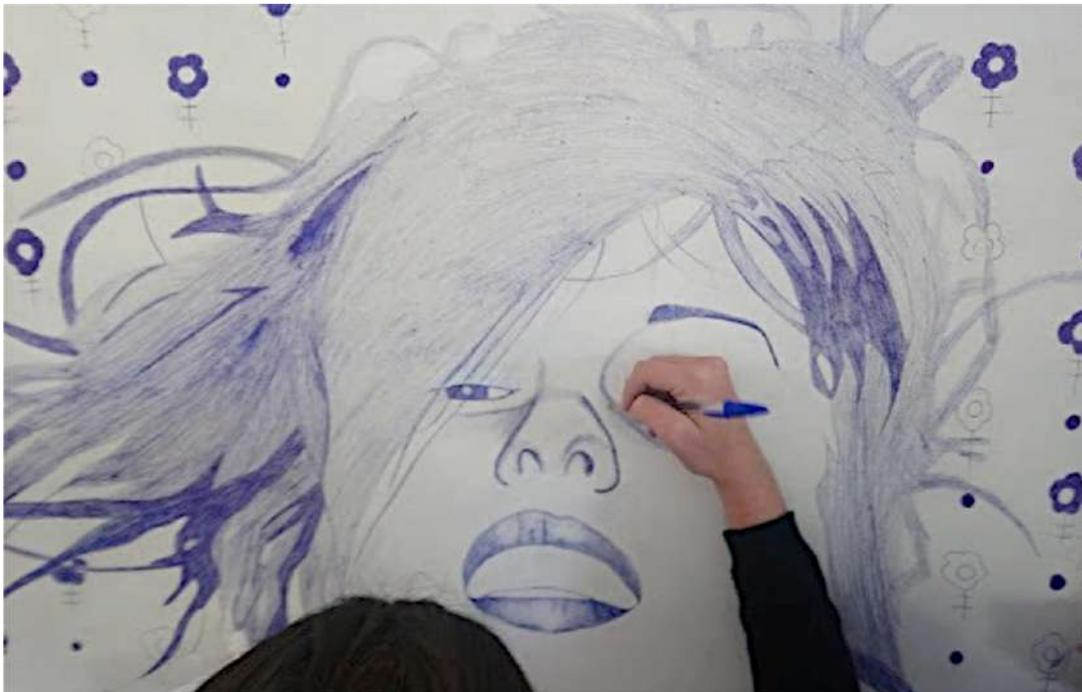
WebQuests 5: *Creando fosforescencias*



WebQuests 6: *Aprendiendo anatomía*



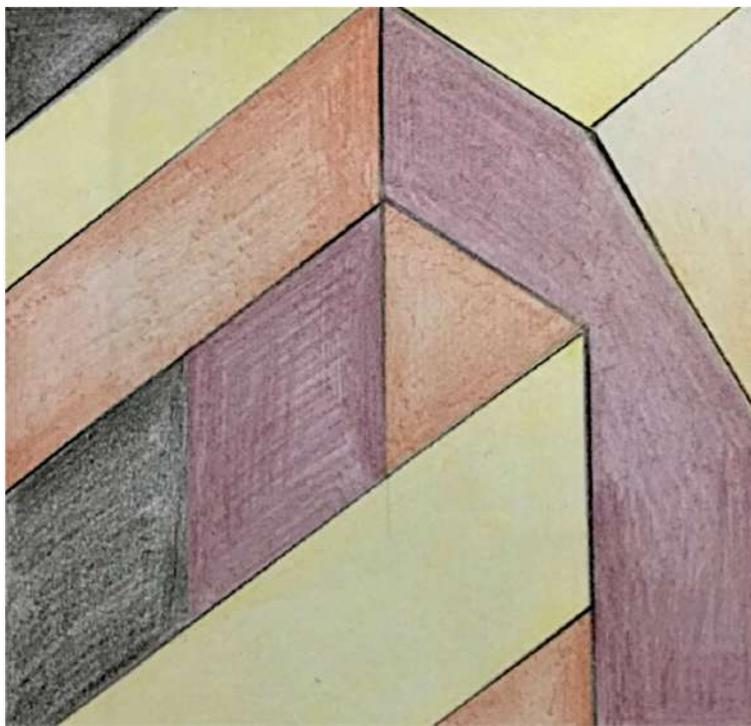
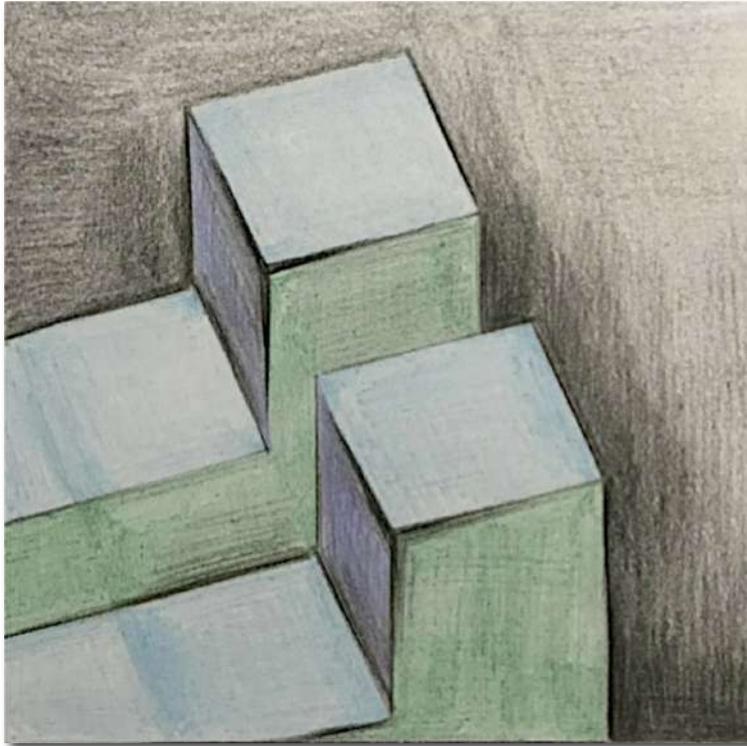
WebQuests 7: *Asómate al arte andaluz*



WebQuests 8: *La fotografía digital*



WebQuests 9: Alzado, planta y perfil



WebQuests 10: Los secretos de la perspectiva

