



**UNIVERSIDAD DE JAÉN**  
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

## Trabajo Fin de Grado

# La educación plástica y audiovisual como herramienta de estudio en Educación Primaria.

**Alumno/a: Ana Isabel Erena Pancorbo**

Tutor/a: Horno López, Antonio  
Dpto.: Didáctica de la Expresión Musical,  
Plástica y Corporal.

**Abril, 2021**

## **Resumen**

En el presente TFG se presenta un proyecto educativo que gira en torno a la necesidad de restituir la importancia de la educación plástica y audiovisual en el ámbito educativo, además se busca diseñar un método de enseñanza que resulte clave para el aprendizaje significativo de esta y de las demás áreas. Se pretende utilizar el dibujo y los recursos audiovisuales relacionados con él para integrar la asignatura de plástica en las demás áreas, empleando el dibujo como técnica e instrumento de estudio y memorización para la facilitación de adquisición de competencias, contenidos, habilidades y destrezas por parte del alumnado de una forma más eficaz, que mejore la calidad de la enseñanza-aprendizaje e incorporando la educación plástica de una forma interdisciplinar. Dar el lugar que se merece en el desarrollo integral del alumnado ya que no solo la educación plástica contribuye a la creatividad, la imaginación y la expresión, sino también al desarrollo mental, cognitivo y motor del alumnado. A su vez, se expondrá un proyecto diseñado con actividades y ejercicios, no solo para la mejora de la calidad del estudio y la comprensión de las demás áreas del alumnado, sino también para la mejora de la enseñanza de la educación plástica y visual de los docentes, facilitando recursos y técnicas de enseñanza actuales, lúdicas y de interés para el alumnado. La dificultad de comprensión de algunos conceptos relacionados con otras áreas, nos llevará a la conclusión de si el proyecto ha beneficiado y ha tenido resultados positivos en los alumnos, facilitando su comprensión mediante la ayuda del dibujo y los recursos audiovisuales, comprobando si se han alcanzado los objetivos y metas planteadas para realizar satisfactoriamente este proyecto.

Palabras clave: Educación plástica y audiovisual, dibujo, interdisciplinariedad, desarrollo integral, arte.

## **Abstract**

In this TFG an educational project is presented that revolves around the need to restore the importance of plastic and audiovisual education in the educational field, in addition, it seeks to design a teaching method that is key for the meaningful learning of this and of the other areas. It is intended to use drawing and the audiovisual resources related to it to integrate the subject of plastic arts in the other areas, using drawing as a technique and instrument of study and memorization to facilitate the acquisition of competences, content, abilities and skills by the student. students in a more effective way, which improves the quality of teaching-learning and

incorporating plastic education in an interdisciplinary way. Give the place it deserves in the comprehensive development of students since not only plastic education contributes to creativity, imagination and expression, but also to the mental, cognitive and motor development of students. At the same time, a project designed with activities and exercises will be presented, not only to improve the quality of the study and the understanding of the other areas of the students, but also to improve the teaching of plastic and visual education of students. teachers, providing current teaching resources and techniques, fun and of interest to students. The difficulty of understanding some concepts related to other areas, will lead us to the conclusion of whether the project has benefited and had positive results in the students, facilitating their understanding through the help of drawing and audiovisual resources, checking if they have been achieved. the objectives and goals set to successfully carry out this project.

Keywords: Plastic and audiovisual education, drawing, interdisciplinarity, integral development, art.

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Justificación. ....</b>	<b>7</b>
<b>3. Marco teórico.....</b>	<b>9</b>
<b>3.1. La educación de las artes plásticas y audiovisuales en Educación Primaria... 9</b>	
<b>3.2. La educación plástica y audiovisual en el currículum de Educación Primaria de Andalucía. ....</b>	<b>11</b>
<b>3.3. Beneficios de las artes plásticas y audiovisuales en el desarrollo integral del alumnado. ....</b>	<b>13</b>
<b>4. Objetivos. ....</b>	<b>14</b>
<b>5. Metodología.....</b>	<b>15</b>
<b>6. Propuesta didáctica. ....</b>	<b>16</b>
<b>6.1. Contextualización.....</b>	<b>17</b>
<b>6.2. Temporalización.....</b>	<b>17</b>
<b>6.3. Sesiones y actividades. ....</b>	<b>18</b>
<b>7. Adaptaciones metodológicas para alumnos con necesidades especiales. ....</b>	<b>25</b>
<b>7.1. Espacios, recursos materiales y recursos humanos. ....</b>	<b>26</b>
<b>8. Evaluación.....</b>	<b>26</b>
<b>9. Conclusión.....</b>	<b>27</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>30</b>
<b>11. Anexos.....</b>	<b>32</b>

## **1. Introducción.**

Este Trabajo Fin de Grado gira en torno al papel de la educación plástica y audiovisual, más específicamente, en el dibujo y los recursos audiovisuales animados, como herramienta para que el alumnado de Educación Primaria tenga un aprendizaje más significativo, motivador y lúdico a través de actividades y ejercicios que conecten las artes plásticas y audiovisuales con otras áreas curriculares como lengua, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y música.

La Educación artística permite sentir, explorar y transformar la realidad, facilitando el desarrollo integral y armónico de las cualidades humanas. Tratamos con una guía cuyo objetivo es fomentar el desarrollo de la creatividad, fundamental en la educación, por su importancia para el alumnado (Orden 17 de marzo, 2015).

Con el objetivo de mejorar el aprendizaje y el estudio de estas áreas, enriqueciendo el aprendizaje de forma más divertida, visual y representativa, para que el alumnado comprenda mejor los conceptos, utilizando el dibujo como instrumento de memorización e integrar y dar de forma transversal la asignatura de educación plástica y audiovisual.

Con esto se pretende dar más importancia a la asignatura de artes plásticas y valorar los recursos audiovisuales, dando otro enfoque más innovador e integrador de la asignatura. Asimismo, pretende formar al alumnado a nivel cognitivo impulsando la imaginación y la creatividad, a nivel emocional, expresando sus sentimientos y plasmando sus emociones en obras artísticas propias; a nivel lingüístico mejorando la calidad de la comunicación y la expresión, a nivel social ayudando a desarrollar lazos más estrechos con los compañeros a través de la expresión artística abriendo así un mundo de ideas e intereses diferentes a los propios; a nivel motor, igualmente, ayudando a desarrollar la motricidad fina, mejorando la posición de la pinza al coger el lápiz y ejercitando movimientos coordinados óculo-manuales, en definitiva, busca la formación del alumnado como persona y su desarrollo integral.

Se pretende investigar si integrar la educación plástica (el dibujo) y las audiovisuales en las demás áreas de estudio de lengua, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales y música, que requieren de una comprensión intensa por parte del alumnado, va a tener resultados positivos y si se observará una mejora clara en la calidad del aprendizaje y el estudio del alumnado, así como la mejora de la actitud y la motivación por aprender de un modo diferente.

En el ámbito del área de educación plástica, con este trabajo se busca profundizar y darle la importancia que se merece, si se pretende que el alumnado utilice el dibujo como herramienta de trabajo de estudio para las demás asignaturas, se les debe iniciar en el dibujo de una forma

más técnica, con una serie de pautas que les sirva para tener una buena base de dibujo y representación, ya sea para utilizar el dibujo como herramienta de estudio para memorizar el viaje del agua, como para representar una historia con sentimientos y emociones distintos o realizar una obra artística propia con claridad.

En el ámbito de los recursos audiovisuales, con este TFG se busca valorar el vídeo explicativo animado o la creación de contenido artístico mediante aplicaciones y sitios webs que permitan, tanto al profesorado como al alumnado, realizar obras artísticas o material educativo de una forma más actual e innovadora.

Para conseguir esta finalidad, se plantearán una serie de actividades y ejercicios que tenga como protagonista el dibujo, la pintura y las audiovisuales para la mejora de la comprensión, la expresión y el estudio de otras áreas. Estas actividades se pueden modificar en el tiempo y si se adaptan pueden servir para trabajar varios conceptos relacionados, esto dependerá del curso al que se esté impartiendo clase o si hay algún alumno o alumna con necesidades especiales y los conceptos que toquen estudiar en ese momento.

Para comprender el papel tan importante que tiene la educación plástica (en nuestro caso el dibujo) y las audiovisuales en el desarrollo integral del alumnado, su capacidad de influencia en la mejora del estudio de otras áreas y que es algo que les rodea por todas partes tanto en el ámbito escolar como en el cotidiano, es necesario visualizar el marco teórico y conceptual de la educación plástica y las audiovisuales. Se investigará sobre el significado de la educación plástica y las audiovisuales en Educación Primaria con el objetivo de entender la raíz del trabajo; se indagará sobre la educación plástica y las audiovisuales dentro de la Ley Orgánica que regula la educación actual, profundizando más adelante en el currículum de Andalucía para entender las características y los puntos fuertes y débiles que tiene el área y cómo podemos trabajarlos en esta propuesta. Se expondrán los beneficios que tiene sobre el alumnado las artes plásticas y las audiovisuales para su desarrollo escolar y personal; y, por último, se plasmará la evolución que ha tenido la enseñanza de la educación plástica a lo largo de los años.

Finalmente, se describirá el proyecto con todo detalle enfatizando en las actividades y ejercicios, en las adaptaciones pertinentes según exista alumnado con necesidades especiales o no. Una vez mostrada la propuesta didáctica de este trabajo, se analizarán los resultados de las actividades realizadas y se valorará en conjunto si su planteamiento ha cumplido con los objetivos marcados para mejorar el estudio de otras áreas a través de la utilización de la educación artística (el dibujo) y las audiovisuales, así como si la enseñanza de la educación plástica de una forma más técnica ha hecho que la calidad del dibujo de los alumnos haya

mejorado con notoriedad, comentar qué puntos han sido fuertes y cuáles débiles y si se deben tener en cuenta mejoras para futuras intervenciones educativas.

## **2. Justificación.**

Este Trabajo de Fin de Grado persigue la necesidad de dar mayor importancia a la educación plástica, sobre todo al dibujo, como medio de expresión y herramienta de estudio y mayor presencia de material audiovisual para la mejora de la comprensión en el alumnado de Educación Primaria.

Actualmente, las artes plásticas han perdido mucha importancia en el ámbito educativo y el uso de los materiales audiovisuales es aún reacio en algunos profesores a la hora de utilizarlo como un apoyo para la enseñanza.

Con el tiempo se le ha dado más importancia a otras áreas como las matemáticas, las ciencias y la lengua (asignaturas troncales) y por el contrario la educación plástica se ha reducido en horas y esto ha hecho que la asignatura se enfoque desde un papel menos importante y más prescindible para el desarrollo del alumnado en el ámbito escolar. También influye que el profesorado no imparta la asignatura de una forma adecuada, poco motivadora y carente de propuestas innovadoras, con los recursos que la mayoría de centros tienen hoy en día que hacen que el proceso de enseñanza-aprendizaje pueda ser de mayor calidad, motivador y lúdico. La mayoría de docentes no aprovechan estos recursos y no ponen entusiasmo a la enseñanza de las artes plásticas, ni de nuevas técnicas innovadoras, para instruir al alumnado en una perspectiva distinta de crear obras artísticas por medio de aplicaciones TIC o dar una visibilidad distinta de cómo utilizar el dibujo como instrumento, material y recurso para un mejor estudio, memorización y aprendizaje de las demás áreas.

Todo esto hace que la asignatura de educación plástica quede en el olvido y sea una asignatura que sirve para dar descanso al alumnado de las asignaturas importantes.

Es por eso que con este trabajo se pretende que las artes plásticas y audiovisuales no queden a un lado y sean las protagonistas de la enseñanza, compensado así la falta de asignación horaria que presenta en la actual Ley de Educación de Primaria (LOMCE).

Aunque las demás asignaturas hayan tomado más importancia y por ello tengan más horas para el conocimiento y el trabajo de sus conceptos, esto no ha derivado en una mejora de las mismas, según el informe TIMSS que realiza el estudio sobre ciencias y matemáticas para los cursos de 4º de Primaria y 2º de la ESO, el alumnado de Primaria ha tenido un frenazo y un descenso en las puntuaciones de dichas asignaturas, dejando a España en una posición

intermedia. (Gutiérrez Álamo, 2020). Esto demuestra que la solución no es asignar más horas a esas asignaturas si no abordarlas de otras formas y con otros métodos que puedan ser más efectivos para la mejora del aprendizaje.

Desde mi propia experiencia como alumna, el dibujo me ha ayudado mucho para comprender conceptos complicados y elaborar mis propios materiales de estudio a través de esquemas animados con dibujos que me recuerden y me hagan más fácil el concepto que estoy estudiando. Es por eso que surgen las siguientes incógnitas, ¿es el dibujo un medio de conocimiento? ¿Por qué hay relación con los sentimientos y emociones que sentimos con los dibujos que realizamos? Si lo miramos con un enfoque de expresión ¿no es el dibujo una forma de lenguaje y narración? ¿Por qué recordamos mejor una imagen o un dibujo de un concepto que es complicado? (Temas para la Educación, 2010). A partir de aquí aparece la idea de llevar las artes plásticas a otro plano que no sea simplemente el artístico, teniendo como referencia a Elliot W. Eisner que fue profesor de arte y educación en la Stanford Graduate School of Education y desarrolló una gran labor en la promoción universal del papel de las artes en la educación y en el uso de las artes como modelo para la mejora de la práctica educativa en otras disciplinas (Juanola Terradellas, & Masgrau Juanola, 2014, p 494).

Es por eso que deducimos que la educación plástica no solo estimula la creatividad o la expresión emocional ya que se han realizado muchos estudios e investigaciones al respecto y se ha demostrado que hay una gran simultaneidad de que la educación plástica y audiovisual mejora otras áreas curriculares.

Dicho esto, con este TFG se pretende investigar sobre estas cuestiones para analizar lo que ya se ha conseguido por parte de otros autores sobre este tema y darle un enfoque llevado a la educación primaria de una forma más actual y que les sirva a todos los docentes para la mejora de la enseñanza educativa tanto de la educación plástica, como de las demás asignaturas, teniendo a esta como referente. Igualmente, se pretende demostrar que menospreciar la educación plástica y audiovisual es un desacierto por parte de las instituciones y los docentes ya que estaremos arrebatando al alumnado de primaria de un desarrollo intelectual, cognitivo y motor que beneficiaría al resto de áreas curriculares y las haría más comprensibles y accesibles. (Sánchez Díaz, 2018).

De este modo, a través de este trabajo, plantearemos distintas metodologías para la enseñanza de la educación plástica y audiovisual acercando al alumnado hacia el dibujo y la experimentación con él y los recursos TIC que permitan crear obras artísticas por medio de aplicaciones online, con la finalidad de que conozcan otras utilidades del dibujo y las audiovisuales más allá de las que, en principio, tienen para que desarrollen de forma global una



culturización artística y trabajen de forma interdisciplinar la asignatura con otras áreas. Dando una educación temprana al alumnado de manera práctica para que aprendan bajo sus propias experiencias sus puntos fuertes y sus puntos débiles, esto hará que mejoren su conocimiento y su autonomía.

### **3. Marco teórico.**

#### **3.1. La educación de las artes plásticas y audiovisuales en Educación Primaria.**

La Ley de Educación vigente en España es la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, (LOMCE) por la que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en ella se especifica que:

La finalidad de la Educación Primaria es proporcionar a todos los niños una educación que permita afianzar su desarrollo personal y su propio bienestar, adquirir las habilidades culturales básicas relativas a la expresión y comprensión oral, a la lectura, a la escritura y al cálculo, así como desarrollar habilidades sociales, hábitos de trabajo y estudio, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad (BOE N° 52, sábado 1 de marzo de 2014, Sec. I, p.19.353).

Las competencias del currículo que se consiguen mediante el diseño y la realización de actividades que contribuyan a su logro son:

- 1.º Comunicación lingüística.
- 2.º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3.º Competencia digital.
- 4.º Aprender a aprender.
- 5.º Competencias sociales y cívicas.
- 6.º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7.º Conciencia y expresiones culturales.

(BOE N° 52, sábado 1 de marzo de 2014, Sec. I, p. 19.356).

La última de todas, la séptima: “Conciencia y expresiones culturales”, está relacionada directamente con este trabajo, ya que supone la apreciación y la importancia de valorar la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de las artes plásticas, la literatura y las artes escénicas. (BOE N° 52, sábado 1 de marzo de 2014).

Además, con este proyecto se pretende conseguir las demás competencias clave trabajando desde un punto de vista artístico y visual.

Según el artículo 7 de la ley anteriormente mencionada, encontramos los objetivos generales de la Educación Primaria, a continuación, se presentan los objetivos generales de la Educación Primaria en los que contribuye este trabajo.

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. (BOE N° 52, sábado 1 de marzo de 2014).

Según el artículo 8 de la ley anteriormente mencionada, encontramos la organización en la que se detalla que el área de Educación Plástica pertenece junto con Educación Musical, al área de Educación Artística, esta área pertenece al bloque de asignaturas específicas.

Como bien dice la Ley en el apartado de asignaturas específicas, en concreto en la de Educación Artística:

Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico y musical permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo. (BOE N° 52, sábado 1 de marzo de 2014).

### **3.2.La educación plástica y audiovisual en el currículum de Educación Primaria de Andalucía.**

En la Orden del 17 de marzo de 2015, por el que se rige el currículum de Educación Primaria en Andalucía, aparece en el Anexo II el horario de las asignaturas para la etapa de Educación Primaria, la asignatura Educación Artística posee dos horas semanales en los cursos del 1º, 2º y 3º ciclo, es decir, que de esas dos horas asignadas una hora es destinada a educación musical y la otra hora a Educación Plástica.

Según la Orden del 17 de marzo de 2015, se define a la asignatura de Educación Artística como:

La Educación artística favorece el desarrollo del lenguaje y la socialización de los seres humanos. El alumnado expresa a través de la producción artística y cultural su individualidad, la relación con los demás y su entorno. El conocimiento de obras y diversas expresiones artísticas y culturales en variados espacios de socialización del aprendizaje, propicia el diálogo con los otros y el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico. Del mismo modo, las artes generan medios y ámbitos para incidir en la cultura, propiciando la innovación, la inclusión y la cohesión social, en búsqueda de personas más democráticas y participativas (Orden 17 de marzo de 2015).

Los bloques de contenidos de la asignatura de Educación Plástica se dividen en:

Bloque 1, “Educación Audiovisual”.

Bloque 2, “Dibujo Geométrico”.

Bloque 3, “Expresión Artística”.

La contribución que tiene el área de Educación Artística en las competencias clave se desarrolla de la siguiente forma, se va a destacar la competencia que más se desarrollará con este trabajo:

- Conciencia y expresiones culturales. El área de Educación artística contribuye directamente en todos los aspectos que configuran el área a la adquisición de esta competencia. En esta etapa se pone el énfasis en el conocimiento de diferentes códigos artísticos y en de las técnicas y los recursos que le son propios, ayudando al alumnado a iniciarse en la percepción y la comprensión del mundo que le rodea y a ampliar sus posibilidades de expresión y comunicación con los demás. La posibilidad de representar una idea de forma personal, valiéndose de los recursos que los lenguajes artísticos proporcionan, promueve la iniciativa, la imaginación y la creatividad, al tiempo que enseña a respetar otras formas de pensamiento y expresión. El área, al propiciar el acercamiento a diversas manifestaciones culturales y artísticas, tanto del entorno más próximo como de otros pueblos, dota a los alumnos y alumnas de instrumentos para

valorarlas y para formular opiniones cada vez más fundamentales en el conocimiento. De este modo, pueden ir configurando criterios válidos en relación con los productos culturales y ampliar sus posibilidades de ocio. (Orden 17 de marzo de 2015)

Con respecto a los objetivos del área, caben destacar los que se van a desarrollar con este trabajo:

- O.EA.3. Identificar y reconocer dibujos geométricos en elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artísticas.
- O.EA.5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.
- O.EA.6. Utilizar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio (Orden 17 de marzo de 2015).

Por último, destacar los contenidos del área de Educación Artística, en concreto los de Educación Plástica que se trabajan en este TFG.

Bloque 1: “Educación audiovisual.”

1.6. Elaboración y secuenciación de una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes propias y textos muy breves (El cómic).

1.7. Comunicación oral de las impresiones que la obra artística genera en su contexto cotidiano.

1.10. Exploración de programas informáticos sencillos para la creación de obras artísticas (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño y colores), sensibilizando en el respeto a la privacidad personal.

Bloque 2: “Expresión artística.”

2.1. Observación y exploración de los elementos presentes en el entorno natural, artificial y artístico en especial los del lenguaje plástico: forma, color y textura.

2.2. Producciones plásticas de forma creativa, mediante la observación de entornos, individuales o en grupo, utilizando técnicas elementales y materiales cotidianos de su entorno.

2.7. Elaboración de dibujos tridimensionales sencillos con diferentes materiales.

2.12. Exposición de obras sencillas de creación propia y comunicación oral de su intencionalidad.

Bloque 3: “Dibujo geométrico.”

3.3. Realización de series sencillas utilizando figuras geométricas conocidas según: forma, color y textura.

3.4. Creación de imágenes utilizando figuras geométricas básicas aprendidas para sus propias producciones.

3.5. Dibujo de figuras geométricas sencillas a través de la observación y reconocimiento de las mismas en elementos u objetos de su entorno (Orden 17 de marzo de 2015).

### **3.3. Beneficios de las artes plásticas y audiovisuales en el desarrollo integral del alumnado.**

Los beneficios que puede ofrecer el arte y la educación plástica y visual al estudio y la mejora del rendimiento académico son indiscutibles, hay numerosas investigaciones y estudios que afirman que impartir esta asignatura, desde las edades más tempranas, conlleva el desarrollo de capacidades y habilidades que sin su práctica ralentizarían el aprendizaje del alumnado.

Uno de los análisis más completos y codiciosos es el que realizó John Lancaster acerca del reto de la enseñanza de la educación artística en el aula por parte del docente. Para Lancaster las artes siempre han representado un importante papel en la educación primaria, en su libro *Las artes de la Educación Primaria* proporciona consejos de cómo llevar a cabo una labor docente adecuada para impartir esta asignatura e ideas innovadoras para proyectos pedagógicos relacionados con las artes. (Lancaster, 1991, notas de edición) (Sánchez Díaz, 2018).

Una corriente teórica relevante es la del profesor de arte y educación Elliot Wayne Eisner quien en su obra *El arte y la creación de la mente* explica una teoría basada en la educación artística basada en la disciplina (DBAE) la cual trata sobre el acercamiento de la educación artística basada en la investigación y el trabajo por medio de otras disciplinas, esto fomenta y fortalece los requisitos de la educación artística en el sistema escolar. Pretende el desarrollo de la imaginación, la observación, la valoración del arte y conocer el ámbito histórico del arte. (Sánchez Díaz, 2018) (Eisner, 2002, p 30) (Juanola Terradellas, & Masgrau Juanola, 2014, p 498) (Polo, 2012).

Estas teorías hacen ver que con el paso del tiempo la educación artística ha ido tomando más importancia en el ámbito educativo y se ha ido viendo que el beneficio de trabajarla desde una edad temprana en el sistema escolar mejora el rendimiento, el interés y el desarrollo.

Según una investigación publicada en *Current Directions in Psychological Science* en la que se ha evaluado a un alto número de personas, se llegó a la conclusión de que el dibujo resulta especialmente eficaz para memorizar. (Gelitz, 2021). Esto quiere decir que el objeto de estudio de este trabajo se centra en esta práctica la del dibujo fundamentalmente ya que está

comprobado que el dibujo ayuda como herramienta de estudio y que, si lo trabajamos con otras técnicas plásticas y audiovisuales, el aprendizaje es aún mejorable.

Según Piaget el dibujo tiene que ver con el juego simbólico y la imagen mental del niño, es el medio por el cual reflejan sus vivencias, expresa como piensa e interpreta o representa algo, esto hace que podamos saber cualidades tanto personales como cognitivas del niño y conocer sus puntos fuertes y débiles a la hora de pensar o realizar una actividad. (Sevilla Godínez, & López de León, & Ascensio Varela, 2017).

Las principales ventajas que tiene el utilizar como herramienta de estudio y memorización el dibujo y los recursos audiovisuales es que favorece la concentración, ya que las actividades que implican un aspecto lúdico tienen una mayor respuesta de concentración en el alumnado, impulsa el desarrollo de habilidades motoras y de coordinación, por lo que si estas destrezas son más trabajadas mediante la plástica la calidad del desarrollo en el ámbito educativo será más exitoso, ayuda a la comunicación, la expresión y las relaciones con los demás, desarrollo de la memoria visual, esto hace que el estudio sea más sencillo, y proporciona mejora de la autoestima. (Tiching, 2020).

Estos beneficios junto con actividades bien organizadas y proyectadas, con docentes implicados, preparados y comprometidos con la asignatura; y una buena respuesta por parte del alumnado hacia la acogida con interés y motivación, puede finalizar en la mejora de la experiencia escolar a través de la ayuda de las artes plásticas.

#### **4. Objetivos.**

El objetivo principal que se pretende conseguir con este Trabajo de Fin de Grado es que, a través de la aplicación de la educación plástica (más concretamente del dibujo y las audiovisuales) como herramienta e instrumento, se alcance un mejor desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de las demás asignaturas y trabajarla de forma interdisciplinar. A continuación, se expondrán los objetivos específicos y generales que se pretende que el alumnado consiga con las actividades y ejercicios propuestos de este proyecto.

Objetivos específicos:

- Integrar la educación plástica y audiovisual en las demás áreas del currículum.
- Desarrollar de forma integral al alumnado mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica y audiovisual.

- Aplicar técnicas de dibujo como ayuda para la comprensión de contenidos de otras áreas.

Objetivos generales:

- Dominar el trazo con una buena coordinación óculo-manual.
- Adquirir diferentes técnicas de dibujo.
- Conseguir mejorar las habilidades y destrezas que requiere la técnica del dibujo.
- Favorecer el desarrollo y la coordinación motriz fina mediante la práctica del dibujo.
- Comunicar y expresar ideas, emociones y sentimientos a través del lenguaje plástico.
- Utilizar el dibujo y los recursos audiovisuales como herramienta de estudio.
- Aprender de forma lúdica, actual e innovadora
- Fomentar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad de la expresión plástica y audiovisual.
- Respetar las ideas y expresiones de los demás.
- Promover un ambiente de trabajo bueno para una mejor calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

## **5. Metodología.**

La metodología que se ha llevado a cabo para la realización y puesta en práctica de este trabajo ha sido de tipo activa, es decir, que el docente ha presentado los contenidos y conceptos haciendo de guía para el alumnado, mostrando el conocimiento y haciendo partícipe al estudiante de su propio aprendizaje. Como el alumnado es de primero de primaria y ellos están empezando a aprender a aprender se les han proporcionado todas las pautas posibles para que el aprendizaje y la comprensión de los contenidos y conceptos haya sido significativo, dejando siempre una autonomía regulada para que el alumnado aprenda y busque el conocimiento de forma autodidacta.

Las actividades propuestas han tenido un enfoque más bien individual, aunque se pretende que algunas de ellas se hagan en grupo y con la ayuda de los demás compañeros, para así enriquecer el aprendizaje del alumnado con ideas y pensamientos distintos a los suyos. No ha podido ser el caso, ya que la presencia de la COVID-19 en la actualidad ha disminuido las actividades que pudiesen ser cooperativas, aunque se ha llevado lo más cerca posible de la participación de todos los alumnos en ellas de forma conjunta. Es por ello que la atención y la enseñanza ha sido más individualizada.

En el aula se ha atendido a la diversidad adaptando las actividades propuestas del proyecto a las necesidades educativas del alumnado que lo ha requerido, lo que se ha realizado es una serie de alternativas a la misma actividad con distintos niveles de dificultad y que sean adaptables para trabajar muchos tipos de contenidos diferentes. Con estas precauciones todos los alumnos han podido trabajar las actividades y ejercicios del proyecto de forma personalizada y adaptada, cumpliendo en cierto grado los objetivos planteados.

Esta propuesta metodológica comienza con la enseñanza-aprendizaje de dibujar de forma correcta, entendible y eficaz; objetos cotidianos, animales, materiales, elementos naturales y personas o personajes. Este es el primer paso ya que la mayoría de las actividades propuestas están relacionadas con el dibujo, de esta forma, el alumnado realizará con mayor calidad dibujos tanto artísticos como dibujos que sirvan de herramienta de estudio. Los alumnos de primero de primaria (entre seis y siete años) se encuentran en una etapa esquemática del dibujo, en esta etapa intentan dibujar los objetos tal y como los perciben y prestan mayor atención al uso de colores adecuados que se asemejen a la realidad. (ACRBIO, 2019). Es por ello que, si en esta etapa la enseñanza del dibujo se hace de una forma más profunda y técnica a la normal, el alumnado tendrá una mejoría en el esquema mental de las cosas y en la motricidad para reproducirlas.

Para comprobar si los alumnos han mejorado su destreza dibujando a través de las actividades propuestas, se les hará una prueba inicial en la que deberán dibujar una flor, un animal, una casa y una persona, esto servirá para saber desde dónde partir y para verificar si el proyecto ha tenido influencia en su mejora o no.

Seguidamente, una vez realizadas la prueba inicial y los primeros dibujos se continuará con la integración del dibujo y las audiovisuales a las demás áreas como lengua, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y música.

Tras realizar las actividades propuestas y tras haber tenido un seguimiento del proceso del estudiante frente a los ejercicios realizados, se pasará a evaluar de forma continua y resolutive, la evolución o no, los beneficios obtenidos o carencias, y la influencia que el dibujo y los recursos audiovisuales han tenido en las demás áreas, para posteriormente sacar conclusiones, errores y en un futuro una posible mejora del trabajo en sí.

## **6. Propuesta didáctica.**



A continuación, se desarrollará con mayor amplitud las actividades y ejercicios propuestos de esta propuesta didáctica para integrar la educación plástica (el dibujo) y audiovisual en las áreas de Educación Primaria.

### **6.1.Contextualización.**

El proyecto se llevará a cabo en el colegio de Primaria C.E.I.P. Puerta de Martos situado en la localidad de Torredonjimeno en la provincia de Jaén, en el 1º ciclo de primaria en la línea de primero de primaria. El aula está formada por nueve alumnos de los cuales uno presenta necesidades educativas especiales.

Es una clase que presenta un nivel medio-alto aunque al ser primer curso les cuesta afianzar conceptos básicos de matemáticas, lengua, ciencias naturales, ciencias sociales y música, es por ello que durante la ejecución de las prácticas escolares he observado que a la educación plástica y audiovisual no se le da la importancia que requiere y mucho más a esa edad en la que el alumnado necesita desarrollar mucho más su nivel cognitivo, motor, emocional y nivel de comprensión.

Personalmente considero que, en algunos aspectos, la forma en la que el profesorado imparte la asignatura de educación plástica no es adecuada, a veces, es debido a la falta de recursos materiales o económicos y otras veces es debido a la falta de especialización que presenta el docente que imparta la asignatura, ya que se limita a enseñar plástica y dibujo mediante fichas y libros editoriales que se alejan del interés del alumnado. La situación actual de los recursos TIC que presentan y que no se aprovechan y que no sacan partido a la educación plástica y al dibujo como método, material y herramienta de estudio para las demás asignaturas. Estas consecuencias hacen que el alumnado presente un bajo nivel de creatividad, imaginación, reflexión, expresión y espontaneidad que se ve reflejado en otras áreas como la lengua, las matemáticas, las ciencias sociales, las ciencias naturales y la música.

### **6.2.Temporalización.**

Las actividades se llevarán a cabo durante el periodo de marzo, abril y mayo, en ese tiempo se realizarán los diferentes ejercicios propuestos adaptándose al horario y las necesidades del alumnado. Aunque las actividades podrán ajustarse a cualquier momento del calendario académico, algunas ejercicios en concreto deberán realizarse en un día específico

porque se requiera trabajar un tema en especial, como por ejemplo el día del libro o el día de la mujer.

Según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, la asignatura de Educación Artística es una asignatura específica y que comparte horario con educación plástica y educación musical, donde se rige el horario para la etapa de educación primaria, se dispone de una hora semanal para dar la asignatura de educación plástica y audiovisual (Orden de 17 de marzo de 2015).

Se considera que el tiempo del que el docente y el alumnado disponen para dedicar a la enseñanza-aprendizaje de la educación plástica y audiovisual es muy reducida, esto conlleva que la asignatura quede en el relegada a un segundo plano y el alumnado no desarrolle los puntos positivos que esta les puede aportar, por lo que integrándola en las demás asignaturas que requieren de una comprensión profunda por parte del alumnado, recuperará la importancia que esta tiene y se sacará más provecho de ella.

#### Anexo I (Cronograma)

### **6.3. Sesiones y actividades.**

Para que el alumnado alcance los objetivos planteados, se llevarán a cabo una serie de actividades y ejercicios relacionados con la educación plástica (el dibujo) y las audiovisuales de forma integrada e interdisciplinar en las siguientes áreas:

- Plástica.
- Lengua.
- Matemáticas.
- Ciencias natura y sociales.
- Música.

Cada área pretende mejorar unos objetivos en concreto y en conjunto un objetivo común, mejorar a través del dibujo y las audiovisuales el estudio y la memorización de las áreas que requieren de una mayor capacidad de comprensión por parte del alumnado. Se persigue trabajar dos grandes bloques con las actividades del proyecto:

- Bloque 1: trabajar las artes plásticas más en concreto el dibujo y la pintura.
- Bloque 2: trabajar las audiovisuales más en concreto trabajar los recursos y materiales de videos basados en dibujos animados y webs o aplicaciones que sean una herramienta para explicar mediante dibujos contenidos de otras asignaturas.

## **Sesión inicial: Prueba inicial. (2 de marzo)**

Esta actividad se llevará a cabo en la asignatura de educación plástica, iniciándose con una prueba inicial que nos dará información de cada alumno sobre el nivel de dibujo que tiene, su técnica y su percepción de las cosas. Para ello se le repartirá al alumnado una ficha en la que tendrán que realizar el dibujo de un animal, un objeto cotidiano, un elemento de la naturaleza y una persona. Una vez se tenga esas fichas podemos definir el nivel de dibujo de cada alumno y desde donde empezar a enseñar; y conociendo así los puntos fuertes o débiles de cada uno. Esto nos servirá al final de nuestra metodología, para comprobar si ha habido evolución o no en el dibujo a raíz de realizar las actividades propuestas.

[Anexo II \(Ficha prueba inicial de dibujo\)](#)

### **Área de plástica.**

Con esta propuesta se busca mejorar la enseñanza-aprendizaje de esta área en concreto, ya que es la principal que hay que dominar para que las demás actividades puedan tener una calidad adecuada al objeto de investigación y estudio como es que la educación plástica y audiovisual utilizada como herramienta influye en la mejora del estudio y la memorización de las demás áreas de educación primaria, además de mejorar la creatividad, la imaginación y las destrezas óculo-manuales y motrices del alumnado.

Las primeras sesiones (de la uno a la cinco) serán tanto para saber el nivel del que parte el alumnado sobre el dibujo como para iniciarles en el mismo proceso artístico, explicando paso a paso como se construyen los dibujos más básicos que a su edad pueden reconstruir y utilizar para posibles representaciones artísticas o como ayuda para representar algún objeto de estudio y servir de herramienta para la mejora de la comprensión de conceptos difíciles de otras áreas.

La meta que se pretende conseguir es que realicen con todas y cada una de las actividades que se les va a repartir un cuaderno de dibujo propio que puedan consultar en caso de que quieran realizar un dibujo y puedan tener los pasos y las técnicas a mano. Las actividades que se realizarán en el horario de educación plástica son las siguientes:

1º Sesión de plástica: Prueba inicial (2 de marzo):

- Se realizará como hemos explicado anteriormente la primera actividad que servirá para ver qué nivel de dibujo tiene el alumnado.

2º Sesión de plástica: Dibujo paso a paso de animales (9 de marzo):

- En esta sesión el alumnado se iniciará en el dibujo paso a paso en este caso de animales, se les repartirá unas fichas de distintos animales que sean cotidianos y que hayan visto en el contenido de ciencias naturales. En estas fichas el dibujo de cada animal viene dado paso por paso para que sepan hacerlo de forma sencilla, estos pasos se verán afianzados y complementados con un video que explica el paso a paso de forma que tengan un ejemplo audiovisual de cómo se realiza.

[Anexo III \(Ficha dibujo paso a paso de animales\)](#)

3º Sesión de plástica: Dibujo paso a paso de elementos de la naturaleza. (16 de marzo):

- En esta sesión el alumnado se iniciará en el dibujo paso a paso en este caso de elementos de la naturaleza, se les repartirá unas fichas de distintos elementos naturales que sean cotidianos como por ejemplo los árboles, las flores, las montañas, etc. En esas fichas el dibujo viene dado paso por paso para que sepan hacerlo de forma sencilla, estos pasos se verán afianzados y complementados con un video que explica el paso a paso de forma que tengan un ejemplo audiovisual de cómo se realiza.

[Anexo IV \(Ficha dibujo paso a paso de elementos naturales\)](#)

4º Sesión de plástica: Dibujo paso a paso de objetos cotidianos (23 de marzo):

- En esta sesión el alumnado se iniciará en el dibujo paso a paso en este caso de objetos cotidianos, se les repartirá unas fichas de distintos objetos que pueden encontrar en su día a día como por ejemplo una casa, material escolar, objetos de la casa, etc. En esas fichas el dibujo viene dado paso por paso para que sepan hacerlo de forma sencilla, estos pasos se verán afianzados y complementados con un video que explica el paso a paso de forma que tengan un ejemplo audiovisual de cómo se realiza.

[Anexo V \(ficha dibujo paso a paso de objetos cotidianos\)](#)

5º Sesión de plástica: Dibujo paso a paso de personas o personajes (30 de marzo):

- En esta sesión el alumnado se iniciará en el dibujo paso a paso en este caso de personas o personajes ficticios, se les repartirá unas fichas de cómo se realiza paso a paso el dibujo de la cara de las personas o los personajes, las extremidades, el cuerpo y cómo personalizarlos para crear emociones a través del dibujo, estos pasos se verán afianzados y complementados con un video que explica el paso a paso de forma que tengan un ejemplo audiovisual de cómo se realiza.

[Anexo VI \(Ficha dibujo paso a paso de personas o personajes\)](#)

6º Sesión de plástica: Técnica puntillismo (6 de abril):

- En esta sesión se les explicará a los alumnos la técnica de dibujar mediante el puntillismo, se les repartirá un dibujo que tendrán que colorear mediante puntos.

### Anexo VII (Dibujo de la técnica puntillismo y resultados de los alumnos)

7º Sesión de plástica: Técnica pintar con el dedo (13 de abril):

- En esta sesión se les explicará a los alumnos la técnica de pintar con pintura acrílica con el uso de los dedos para simular texturas diferentes.

8º Sesión de plástica: Técnica del dibujo mediante cuadrícula (27 de abril):

- En esta sesión se les explicará a los alumnos la técnica de dibujar mediante la utilización de la cuadrícula, se les repartirá una ficha donde aparece un dibujo de unas frutas con cuadrículas y ellos deberán reproducirlo en una cuadrícula vacía.

### Anexo VIII (Ficha dibujo cuadrícula)

9º Sesión de plástica: Paint 3D (11 de mayo):

- En esta sesión los alumnos por medio de las tablets que les confía el centro harán un dibujo con la aplicación Paint 3D. Con esta aplicación podrán experimentar no solo con los colores y las formas si no con las distintas opciones de texturas y materiales que presenta y así pueden estar al alcance de todos.

### Anexo XIX (Dibujo Paint 3D resultado de los alumnos)

10º Sesión de plástica: Prueba final (18 de mayo):

- En esta sesión final del proyecto se les entregará a los alumnos la misma ficha que se les dio para la evaluación inicial de dibujo, se les pedirá que la realicen de nuevo dibujando lo mismo, pero con las técnicas que ya han aprendido mediante las actividades del proyecto, esto nos servirá para comprobar si ha habido evolución o no en el dibujo.

## Área de lengua.

Con este proyecto se busca que en el área de lengua mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica (el dibujo) y los materiales audiovisuales, se mejore la comprensión lectora y del lenguaje, propulsando la imaginación y la creación de historias y texto impulsados por los dibujos. Las actividades que se realizarán en el horario de lengua son las siguientes:

1º Sesión de lengua: Charla con el autor del libro “Carla y Lechuga ¡Maldito Ingenioso!” (19 de abril):

- Con motivo de la próxima celebración del “día del libro” que se celebra todos los años el día 23 de abril, los alumnos recibirán una charla del autor del libro “Carla y Lechuga ¡Maldito Ingenioso!” es un libro que los alumnos han estado leyendo durante unas semanas y este libro se apoya mucho en los dibujos para transmitir las emociones y

aventuras de la protagonista. El autor además de hablar del libro enseñará a los alumnos a dibujar paso a paso a la protagonista Carla y su compañero Lechuga; y expondrá la importancia que tiene la ilustración y los dibujos para motivar a los alumnos a crear sus propias obras artísticas y relacionarlas con la literatura y la lengua.

2º Sesión de lengua: Aprender a dibujar a Carla y Lechuga (20 de abril):

- En esta sesión se realizará en la hora de plástica, en ella se aprenderá con más detalle paso a paso como se dibuja la protagonista del libro Carla y Lechuga, se le repartirá la ficha y ellos deberán dibujarla siguiendo los pasos, una vez sepan dibujar a Carla de forma básica, se les repartirá otra ficha donde aparecerán las distintas emociones que puede expresar el personaje de Carla cambiando algunas facetas del dibujo.

[Anexo XX \(Ficha paso a paso dibujo de Carla y ficha de las emociones de Carla\)](#)

3º Sesión de lengua: Comic de Carla y Lechuga (23 de abril):

- En esta sesión se celebrará el día del libro con la realización de un comic propio por parte del alumnado con la protagonista Carla, una vez han aprendido a dibujarla y dibujar sus diferentes emociones, deberán crear una mini historia hecha comic y acompañarla con el texto que ellos decidan de su aventura.

4º Sesión de lengua: Audio historieta dibujada (12 de mayo):

- En esta sesión se pretende trabajar la comprensión lectora, los alumnos escucharán un breve cuento y después deberán realizar un dibujo que representen lo que han entendido de su historia.

5º Sesión de lengua: Historias a través de dibujos. (14 de mayo):

- En esta sesión se les repartirá a los alumnos un dibujo y ellos deberán inventar un cuento a través de ese dibujo después se pondrán en común todos los cuentos y así veremos la variedad y la imaginación de cada uno y lo que esa imagen le ha transmitido.

[Anexo XI \(Dibujo para crear un cuento\)](#)

## **Área de matemáticas.**

Con este trabajo se busca que en el área de matemáticas mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica (el dibujo) y los materiales audiovisuales, se mejore la comprensión de las matemáticas y se afiancen los conceptos más básicos de esta, dando un enfoque más lúdico y dinámico a las matemáticas. Así mismo, también mejorar la comprensión de problemas mediante la representación gráfica de estos por medio del dibujo. Las actividades que se realizarán en el horario de matemáticas son las siguientes:

1º Sesión de matemáticas: Sumas y restas con colores (17 de marzo):

- En esta sesión se pretende que el alumnado practique las sumas y las restas y afiancen el concepto y el proceso de hacerlas de una forma que su resultado tenga un objetivo, ese objetivo es colorear un dibujo, es decir, se les entregará una imagen que está dividida en partes y cada parte tiene una suma o una resta, el resultado de esa suma o esa resta dirá el color del que hay que colorear esa zona.

[Anexo XII \(Ficha sumas y restas con colores\)](#)

2º Sesión de matemáticas: Sumas y restas con dibujos (24 de marzo):

- En esta sesión el alumnado deberá realizar sumas y restas, pero no con números si no con dibujos, es decir, un dibujo tiene un valor numérico y otro dibujo tiene otro, tendrán que hacer las sumas y las restas mirando el valor del dibujo que lo representa.

3º Sesión de matemáticas: Problemas representados (21 de abril):

- En esta sesión trabajarán la comprensión de los problemas ayudándose con la representación en dibujo de los datos que se les da en el problema.

Estas actividades de matemáticas se pueden modificar en el tiempo según lo que se quiera trabajar, en este caso hemos trabajado las sumas y las restas porque es el contenido que les tocaba a los alumnos de primero de primaria, pero en un futuro cuando tengan que aprender y practicar las multiplicaciones o las divisiones se pueden hacer las mismas actividades modificando el contenido.

## **Área de ciencias sociales y naturales.**

Con este proyecto se busca que en el área de ciencias sociales y naturales mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica (el dibujo) y los materiales audiovisuales, se mejore la comprensión de los contenidos de ciencias dando un enfoque más lúdico y representativo de la realidad que rodea al alumnado. Las actividades que se realizarán en el horario de ciencias sociales y naturales son las siguientes:

1º Sesión: Visual thinking Jane Goodall (8 de marzo):

- En esta sesión como motivo de la celebración del día de la mujer que se celebra el 8 de marzo, los alumnos estudiarán la biografía de la mujer que ellos escojan, la elegida fue Jane Goodall y los alumnos visualizaron un vídeo donde explicaba su vida dedicada a los chimpancés. Una vez visto, los alumnos realizaron un visual thinking que consiste en representar por medio de dibujos y frases importantes un tema en concreto. Una vez realizado se expuso en el colegio con los demás.

### Anexo XIII (Visual thinking sobre Jane Goodall)

2º Sesión: Dibujar un esquema visual del nacimiento de los ríos, lagos y mares (9 de abril):

- En esta sesión los alumnos aprenderán el contenido de los ríos, los lagos y los mares, para una buena memorización del proceso de su nacimiento se les pedirá que representen mediante un dibujo el proceso y apunten los datos importantes en él.

3º Sesión: Colores para memorizar (6 de mayo):

- En esta sesión los alumnos aprenderán los continentes, para diferenciarlos deberán dibujar cada continente y colorear cada uno de un color distinto y poner su nombre de esta forma asociarán el continente a un color y lo sabrán situar más fácilmente en el mapamundi.

Estas actividades propuestas para ciencias se pueden modificar en el tiempo según lo que se quiera trabajar, en este caso hemos trabajado el visual thinking para la representación de la vida de una mujer porque los alumnos de primero de primaria debían trabajar la biografía de Jane Goodall para el día de la mujer, pero en un futuro cuando tengan que aprender otros contenidos pueden utilizar el mismo recurso como instrumento de estudio.

### **Área de música.**

Con este proyecto se busca que, en el área de música, mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica (el dibujo) y los materiales audiovisuales, se mejore la comprensión de los contenidos de la música y el sonido ya que son algo complejos para el alumnado, dándole un enfoque más lúdico y sencillo para la adquisición de competencias y contenidos relacionados con las artes. Las actividades que se realizarán en el horario de música son las siguientes:

1º Sesión de música: Ritmos con dibujos (23 de marzo):

- En esta sesión de música los alumnos aprenderán los ritmos y tiempos de las figuras musicales a través de dibujos que representen la duración de las notas o de los sonidos que se escuchen para que los alumnos entiendan mejor que es el tiempo que dura una figura musical y que es el ritmo de los sonidos.

2º Sesión de música: El musicograma (13 de abril):

- En esta sesión se enseñará al alumnado a seguir una pieza musical por medio del musicograma, el musicograma es una representación en dibujos de la obra musical, así será más sencillo para ellos comenzar a seguir la música a llevar el ritmo y diferencias unas partes de otras gracias a los diferentes dibujos que lo representen. Tras visualizar el musicograma les daremos una partitura sencilla y ellos deberán crear un musicograma



a través de la aplicación Poowtoon donde podrán crear su propio musicograma con las formas y dibujos que ellos quieran.

#### Anexo XIV (Musicograma realizado por Poowtoon)

3º Sesión de música: Dibujo sonoro (11 de mayo):

- En esta sesión se trabajará la audición y la percepción de los sonidos juntos con su representación gráfica, se les pondrá a los alumnos unos audios sobre sonidos que se pueden encontrar en la calle, en un bosque, en una playa, etc. En este sentido, deberán dibujar en un folio lo que ese audio les inspira y de dónde creen que procede ese sonido, así trabajarán la imaginación y el oído.

### **7. Adaptaciones metodológicas para alumnos con necesidades especiales.**

Como se ha indicado en el apartado de la contextualización, en el aula ha habido un alumno con necesidades educativas especiales. El alumno presenta síndrome de Down por lo que en el aspecto psicomotor se ve afectado tanto en la motricidad gruesa como la motricidad fina que implica el control óculo-manual, presentando alteraciones en el control visual, la velocidad del trazo, la fuerza muscular y el equilibrio. (Ruiz Rodríguez, s.f.). Esto influye en la adquisición de destrezas y habilidades que pueden dificultar el aprendizaje escolar en general y específicamente en la habilidad de dibujar.

El estilo de la enseñanza-aprendizaje para este alumno debe ser más continuado y perseverante, insistiendo en la práctica más repetida de las mismas actividades para su mejor adquisición, presentar la información de una forma más sensorial, utilizar material visual como imágenes y dibujos, que el alumno aprenda por medio de la observación y hacer modelos de lo que se pretende que aprenda el alumno para que los tome como referencia. (Ruiz Rodríguez, s.f.).

En las actividades relacionadas con la plástica se adaptará la velocidad de la enseñanza y se hará de una forma más calmada para que el alumno pueda asimilar adecuadamente cada paso. Del mismo modo, se facilitará de forma más habitual las fichas para que afiance el conocimiento, mejore el trazo, la motricidad con la mano y mejore la pinza al coger el lápiz.

En la actividad de dibujar mediante la aplicación Paint 3D el docente le mostrará todas las opciones que tiene la aplicación y le ayudará en todo lo que necesite para que pueda experimentar con los colores y las texturas como los demás compañeros.

En las actividades relacionadas con lengua se le adaptará la de dibujar su propio cómic ya que el alumno no ha aprendido a escribir todavía con cierta fluidez, por lo tanto, se le

adaptará mediante la incorporación de letras con puntos que pueda seguir para escribir su propia historieta.

En las actividades relacionadas con matemáticas (las sumas y las restas) se adaptará su dificultad, para que pueda realizar el dibujo como los demás y los problemas que tenga que representar serán más sencillos para que su comprensión mejore a su ritmo.

En las actividades relacionadas con ciencias sociales y naturales para que pueda participar en el visual thinking con los demás compañeros se le adaptarán las letras con puntos para que pueda escribir su frase.

En las actividades relacionadas con música se le ajustará la actividad en la que tienen que utilizar la aplicación de Poowtoon para realizar su musicograma. Utilizando, en este caso, la web “BANCO DE RECURSOS 2.0 by Jorge QC on Genially” dónde podrá trabajar actividades de música adaptadas a sus necesidades en el apartado PT y AL.

### **7.1.Espacios, recursos materiales y recursos humanos.**

Las actividades de este TFG se desarrollarán en el aula de primero de primaria, un espacio que está bien equipado, con un ambiente agradable de trabajo y mucho espacio disponible ya son nueve alumnos en total. Los recursos materiales necesarios para llevar a cabo las actividades de este proyecto son: Folios, cartulinas, lápices, lápices de colores, rotuladores, ceras, pintura acrílica, pizarra digital y tablet. Los recursos humanos de los que se dispondrá para realizar las actividades son dos docentes en el aula y un auxiliar de apoyo para el alumno con necesidades especiales.

### **8. Evaluación.**

La evaluación de las actividades de esta propuesta metodológica se llevará a cabo mediante una evaluación inicial, una evaluación continua y una evaluación final. En la evaluación se le dará la misma importancia al proceso que a los resultados valorando así mediante la observación directa el esfuerzo y la evolución de los alumnos.

Evaluación inicial: al comenzar las prácticas se les realizará a los alumnos una prueba inicial para conocer el nivel de los conceptos, contenidos, destrezas y habilidades que tienen sobre la educación plástica (el dibujo) y las audiovisuales.

Evaluación continua: se llevará a cabo durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, se reflejará en una ficha individual si el alumno o alumna va consiguiendo los objetivos marcados y las posibles dificultades que pueda presentar en algunos aspectos.

Evaluación final: se llevará a cabo cuando terminen las actividades propuestas, en ella se tendrá en cuenta todas las actividades y trabajos que el alumnado ha realizado a lo largo de todo el proceso, se le dará especial importancia a la prueba final, esta prueba consiste en que los alumnos realicen la prueba inicial pero una vez sabiendo los nuevos conocimientos y destrezas aprendidas después elaborar las actividades de este proyecto.

En la evaluación continua del proceso se tendrán en cuenta las siguientes actitudes y comportamientos a la hora de ejecutar los trabajos: se valorará actitud y el buen comportamiento, la atención prestada a las explicaciones y el trabajo diario.

Además, en los trabajos realizados se tendrá en cuenta la presentación, la creatividad y la originalidad. Es por ello que se evaluará de dos maneras:

1º Rúbrica del proceso metodológico: En esta rúbrica se evaluarán los resultados de cada alumno con respecto a los objetivos marcados para el trabajo, de esta forma sabremos en cierta medida si el proyecto se está llevando de forma correcta y es viable que los alumnos alcancen los objetivos propuestos. Se evaluará por medio de puntuación cada objetivo del 1 al 10 siendo 1 un nivel muy bajo y siendo 10 un nivel muy alto, también presentará un apartado de anotaciones para redactar algunos puntos interesantes que apuntar sobre el alumnado.

#### Anexo XV (Rúbrica por objetivos)

2º Rúbrica de actividades y trabajos: En esta rúbrica se evaluarán los resultados de cada alumno con respecto a las actividades y ejercicios realizados en clase, de esta forma sabremos si hay una evolución mejorable y notable en las técnicas de dibujos y audiovisuales; y saber los puntos fuertes y débiles de cada alumno con ciertas técnicas y retos. Se evaluará el trabajo, el comportamiento, la presentación, la creatividad, etc.

#### Anexo XVI (Rúbrica por actividades)

## **9. Conclusión.**

Al desarrollar este TFG se han propuesto unos objetivos específicos y generales que al llevar las actividades a la práctica con el alumnado, han permitido que se obtengan una serie de conclusiones y reflexiones que darán a conocer de forma más fundamentada si el trabajo realizado ha servido para la principal finalidad que se proponía, que es la integración de la educación plástica y audiovisual en las demás áreas de educación primaria como material,

recurso y herramienta para una mejor comprensión, estudio y memorización de los contenidos impartidos en el aula.

Con respecto a este aspecto que se acaba de desarrollar se ha de decir que el propósito de trabajar la educación plástica (el dibujo) y audiovisual de forma interdisciplinar con las asignaturas de lengua, matemáticas, ciencias y música, se ha podido cumplir, ya que en todas estas áreas se han realizado actividades que relacionaban los contenidos propios de la asignatura con la utilización del dibujo y los recursos audiovisuales para su mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe destacar que, aunque en todas se hayan trabajado actividades, algunas han salido mejor que otras, es decir, que algunas actividades han servido al alumnado para mejorar notablemente tanto en el dibujo como en la comprensión de ciertos contenidos, mientras que otras han seguido teniendo un poco de dificultad a la hora de entender ciertos contenidos. Lo que sí se puede confirmar es que el alumnado ha sido capaz de lograr las competencias básicas de su nivel educativo.

Atendiendo a las dificultades actuales que conlleva realizar una propuesta así con la presencia de la COVID 19 y las restricciones que se tienen en el aula para trabajar de forma cooperativa, se ha adaptado todo lo posible para que las actividades en cierta medida tengan un grado de trabajo grupal seguro.

Lo más destacable que se ha podido observar es que, dependiendo de cómo se realice la labor docente y del enfoque que se le dé a una asignatura, el alumnado puede o mostrar más interés y querer saber más, motivando así su inquietud por el conocimiento de nuevas técnicas y recursos, o por el contrario rechazar y no valorar los beneficios que esta puede tener en su desarrollo en general. Con este trabajo se ha despertado el interés y la curiosidad al alumnado por las artes y el dibujo, dando una perspectiva diferente a lo que trabajaban anteriormente y dando una visión de utilidad más allá del mero hecho de realizar obras artísticas.

A continuación, se va a desarrollar si los objetivos marcados para este TFG se han conseguido o no y que se ha aprendido de ellos. Los objetivos específicos propuestos eran:

- Integrar la educación plástica y audiovisual en las demás áreas del currículum.
- Desarrollar de forma integral al alumnado mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica y audiovisual.
- Aplicar técnicas de dibujo como ayuda para la comprensión de contenidos de otras áreas.

Se puede afirmar que los objetivos específicos se han conseguido tanto por parte del alumnado como por parte de los docentes, integrar la educación plástica y audiovisual por medio del dibujo y otros recursos no ha sido fácil, pero el esfuerzo por incorporar una actividad

que conllevara la implicación de las artes plásticas ha merecido la pena, ya que el alumnado se ha mostrado más receptivo y motivado a la hora de involucrarse en contenidos de otras áreas que podían ser monótonos y difíciles, y con ayuda de aplicar las técnicas de dibujo y los recursos audiovisuales que les ha mostrado con más claridad los conceptos se ha conseguido una mejora en los resultados de los estudios. En cuanto a los objetivos generales:

- Dominar el trazo con una buena coordinación óculo-manual.
- Adquirir diferentes técnicas de dibujo.
- Conseguir mejorar las habilidades y destrezas que requiere la técnica del dibujo.
- Favorecer el desarrollo y la coordinación motriz fina mediante la práctica del dibujo.
- Comunicar y expresar ideas, emociones y sentimientos a través del lenguaje plástico.
- Utilizar el dibujo y los recursos audiovisuales como herramienta de estudio.
- Aprender de forma lúdica, actual e innovadora
- Fomentar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad de la expresión plástica y audiovisual.
- Respetar las ideas y expresiones de los demás.
- Promover un ambiente de trabajo bueno para una mejor calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.

En el poco tiempo que se ha tenido para la realización de las prácticas y la propuesta metodológica, para algunos alumnos ha sido complicado conocer tanta información sobre cómo realizar un buen trabajo de dibujo para aplicarlo a otras asignaturas, ya que su nivel inicial no era muy alto, por lo que se ha tenido que aplicar una metodología más personalizada para cada alumno y adaptarse a cada ritmo de aprendizaje para que fuese significativo y duradero.

En el caso de la motricidad fina, la coordinación, el trazo y la coordinación óculo-manual, en la mayoría de alumnos se ha observado una mejora a la hora de realizar líneas más definidas y limpias, una sujeción del lápiz más firme y una proporcionalidad más adecuada de los dibujos realizados. No obstante, ha habido alumnos que han presentado dificultades y aunque han mejorado estos aspectos no ha sido tanta la evolución que se esperaba como en el alumno que presenta Síndrome de Down, con él se ha tenido que trabajar de forma más constante y con modelos más claros y visuales.

Una mejora notable que se ha observado, ha sido en la expresión y espontaneidad tanto en el dibujo como en el lenguaje, al principio los alumnos eran más tímidos y les costaba expresar lo que pensaban de una forma firme y concisa, después de realizar las actividades del proyecto donde debían inventar historias a partir de dibujos o viceversa, su forma de expresión, imaginación y espontaneidad han mejorado notablemente.

Una dificultad que se ha presentado a la hora de llevar a cabo algunas actividades ha sido la utilización de tablets con las que utilizar programas como Paint 3D y Poowtoon, ya que los alumnos no tienen mucho manejo con las herramientas online ni con recursos TIC, esto junto con el poco tiempo que se disponía para realizar dichas actividades que necesitan invertir un periodo tranquilo y pausado, ha hecho que la experiencia no haya sido todo lo satisfactoria que se pretendía. Quizás estas actividades irían bien en cursos más avanzados donde los alumnos tengan más manejo con las nuevas tecnologías.

Otra de las dificultades ha sido el tiempo, para recopilar la mayoría de datos para este TFG algunas de las actividades más importantes se han adelantado al calendario programado ya que se debía comprobar mediante la recopilación de trabajos y actividades si el objetivo del trabajo estaba dando sus frutos, por lo que se ha tenido que ir más deprisa de lo que se esperaba, lo ideal es tomarlo con calma y con el cronograma real para que el aprendizaje sea más significativo.

En conclusión y como forma de reflexión, se cree que con lo observado y los resultados plasmados en el aula, este proyecto ha beneficiado al alumnado en el estudio y comprensión de otras áreas, y se ha conseguido dar una nueva perspectiva a la educación plástica y audiovisual, trabajándola de forma interdisciplinar, dándole la importancia que se merece y aumentando los beneficios que tiene al trabajarla más tiempo del que tiene institucionalmente. Se le ha dado un enfoque más profesional al trabajar el dibujo y otras técnicas artísticas de una forma más específica y cuidada, realizando recursos propios y actuales.

## **10. Bibliografía.**

ACRBIO. (29 abril, 2019). El dibujo infantil: significado, características y etapas. Imágenes educativas.com. Recuperado de <https://www.imageneseducativas.com/el-dibujo-infantil-significado-caracteristicas-y-etapas/>

BOJA nº 50 (13/03/2015). Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

BOJA nº 60 (27/03/2015). Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía. Recuperado de: <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2015/60/1>

EL DIBUJO EN LA ESCUELA. EXPRESIÓN Y APRENDIZAJE. Temas para la Educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2010). Nº 6. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6735.pdf>

Gelitz, C. (17 de febrero de 2021). Dibujar contribuye al aprendizaje. Investigación y ciencia. Recuperado de <https://www.investigacionyciencia.es/noticias/dibujar-contribuye-al-aprendizaje-19544>

Gutiérrez Álamo, Pablo. (08/12/2020). Estancamiento en los datos del informe TIMSS sobre ciencias y matemáticas. El diario de la educación. Recuperado de <https://eldiariodelaeducacion.com/2020/12/08/estancamiento-en-los-datos-del-informe-timss-sobre-ciencias-y-matematicas/>

Juanola Terradellas, Roser. Masgrau Juanola, Mariona. (2014). Las aportaciones de E.W.Eisner a la educación: un profesor paradigmático como docente, investigador y generador de políticas culturales. Revista española de pedagogía. Nº 259. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3738/Las%20aportaciones%20de%20E.W.%20Eisner.pdf?sequence=3>

Lancaster, J. (1991). *Las artes de la educación primaria*. Ediciones Morata. Recuperado de <https://editorial.tirant.com/es/libro/las-artes-de-la-educacion-primaria-9788471123596>

Polo, Stefania. (7 de octubre, 2012). Educación Artística basada en la disciplina. Educación en Artes visuales. Recuperado de <https://educacionartesvisuales.wordpress.com/2012/10/07/educacion-artistica-basada-en-la-disciplina/#:~:text=Cr%C3%ADtica%20de%20Arte%20%E2%80%93%20Estudiantes%20deben.del%20arte%20en%20la%20sociedad.>

RD (2014) Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Recuperado de: <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>

Ruiz Rodríguez, Emilio. (s.f.). Características psicológicas del aprendizaje niños con síndrome de Down. Downciclopedia. Fundación Síndrome de Down de Cantabria. Fundación Iberoamericana Down21. Recuperado de <https://www.downciclopedia.org/psicologia/desarrollo-y-perspectivas-generales/3007-caracteristicas-psicologicas-y-del-aprendizaje-de-los-ninos-con-sindrome-de-down.html#1.%20Desarrollo%20evolutivo>

Sánchez Díaz, Sonsoles. (2018). El arte como herramienta para el aprendizaje en Educación Primaria. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/34276/TFG-O-1450.pdf;jsessionid=F557ACDE4BBD854853D5A122CC123B13?sequence=1>

Sevilla Godínez, Rosa Elisabeth. López de León, Michelle Idali. Ascensio Varela, Ivonne. (2017). EL DIBUJO, UNA APROXIMACIÓN AL PENSAMIENTO DEL NIÑO SOBRE LAS LESIONES NO INTENCIONALES. Investigación. Educere, vol. 22, núm. 71, pp. 61-71, 2018. Universidad de los Andes. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002005/html/index.html#:~:text=Piaget%20se%C3%B1ala%20que%20el%20dibujo,piensa%2C%20interpreta%20y%20representa%20algo.>

Tiching. (2020). Beneficios de las actividades plásticas para los niños (y los mayores). Tiching Blog. Recuperado de <http://blog.tiching.com/beneficios-las-actividades-plasticas-los-ninos-los-mayores/>

W. Eisner, Elliot. (2002). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia.* Editorial Planeta. Recuperado de [https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/43/42968\\_el\\_arte\\_y\\_la\\_creacion\\_de\\_la\\_mente.pdf](https://static0planetadelibroscom.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/43/42968_el_arte_y_la_creacion_de_la_mente.pdf)

## 11. Anexos.

Anexo I: Cronograma de las actividades.

Marzo 2021				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
1	2 Prueba inicial de dibujo.	3	4	5
8 Visual thinking sobre Jane Goodall.	9 Dibujos paso a paso de animales.	10	11	12
15	16	17 Sumas y restas con colores.	18	19



	Dibujos paso a paso de naturaleza.			
22	23 Dibujos paso a paso de objetos. Ritmos dibujados.	24 Sumas y restas con dibujos.	25	26
29	30 Dibujos paso a paso de personas o personajes.	31		

Abril 2021				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
			1	2
5	6 Dibujo técnica puntillismo.	7	8	9 Dibujo del nacimiento de ríos, lagos y mares.
12	13 Pintura con dedos. Musicograma.	14	15	16
19 Charla con el autor de "Carla y Lechuga".	20 Dibujo paso a paso de Carla.	21 Problemas representados con dibujos.	22	23 Comic sobre Carla.
26	27 Dibujo mediante cuadrícula.	28	29	30

Mayo 2021				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
3	4	5	6 Continentes coloridos.	7
10	11 Dibujo con Paint 3D. Dibujo sonoro.	12 Audio-historieta dibujada.	13	14 Historias a partir del dibujo.
17	18 Prueba final de dibujo.	19	20	21
24	25	26	27	28

Anexo II: Ficha prueba inicial de dibujo.

Nombre: _____	Apellidos: _____	Curso: _____
1. Dibuja un animal.	2. Dibuja un paisaje natural.	
3. Dibújate a ti mismo.	4. Dibuja tu clase.	

Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo III: Ficha de dibujo paso a paso de animales.

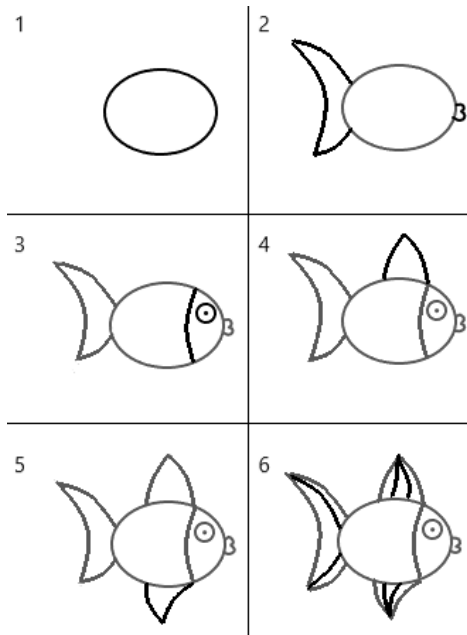


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo IV: Ficha de dibujo paso a paso de elementos naturales.

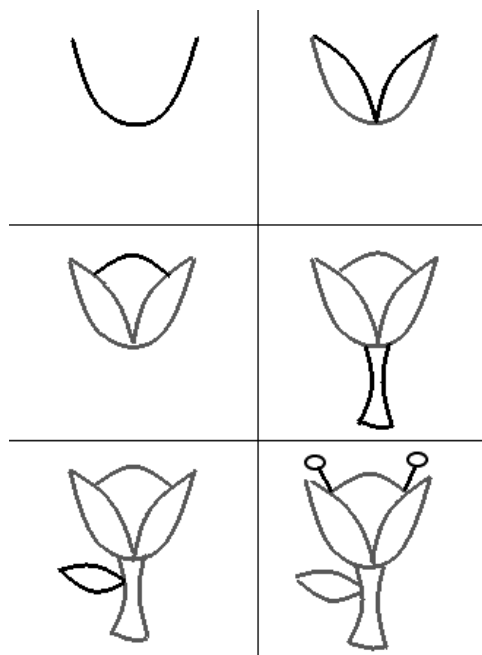


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo V: Ficha de dibujo paso a paso de objetos cotidianos.

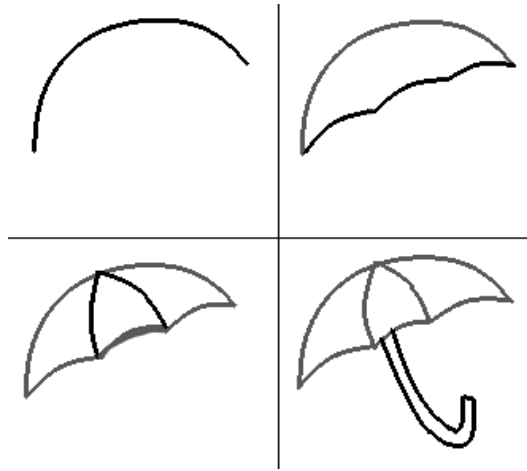


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo VI: Ficha de dibujo paso a paso de personas o personajes.

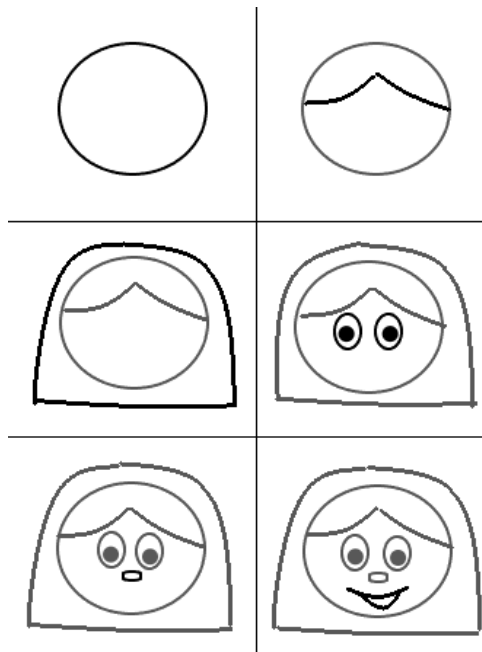


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo VII: Ficha de dibujo técnica puntillismo.



Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.



Dibujos realizados por los alumnos de 1º de Primaria.

Anexo VIII: Ficha dibujo en cuadrícula.

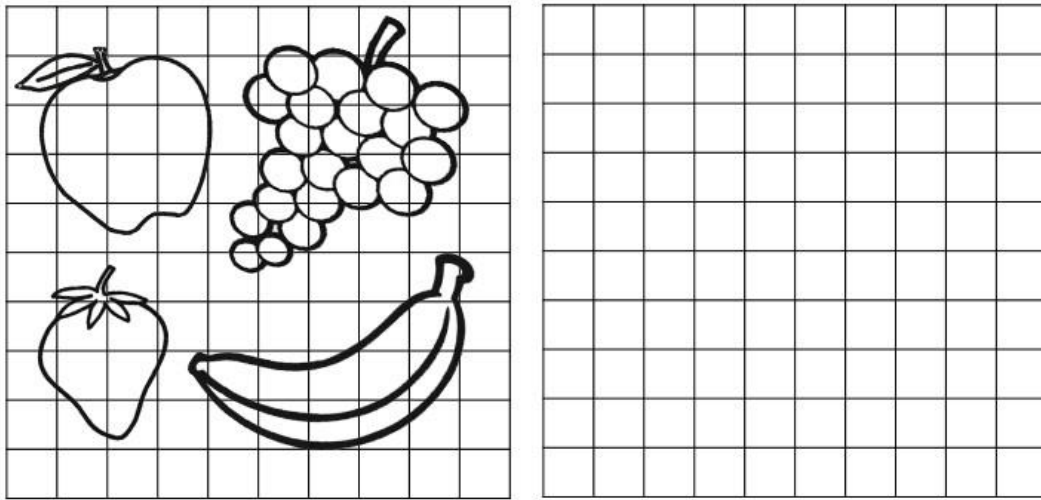
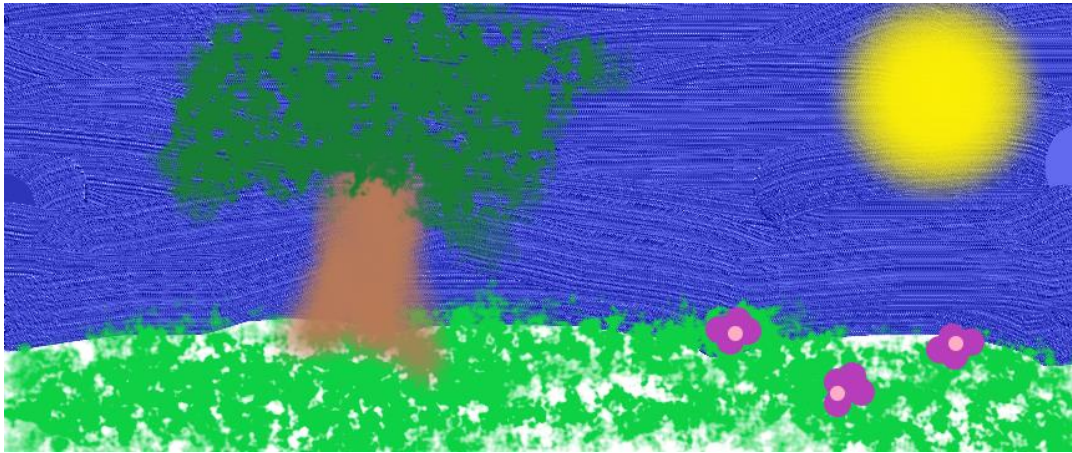


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo XIX: Dibujo realizado con Paint 3D.



Dibujo realizado por la alumna Esperanza Valderas de 1º de Primaria.

Anexo X: Ficha paso a paso para dibujar a Carla.

# ¡Dibujamos a Carla!

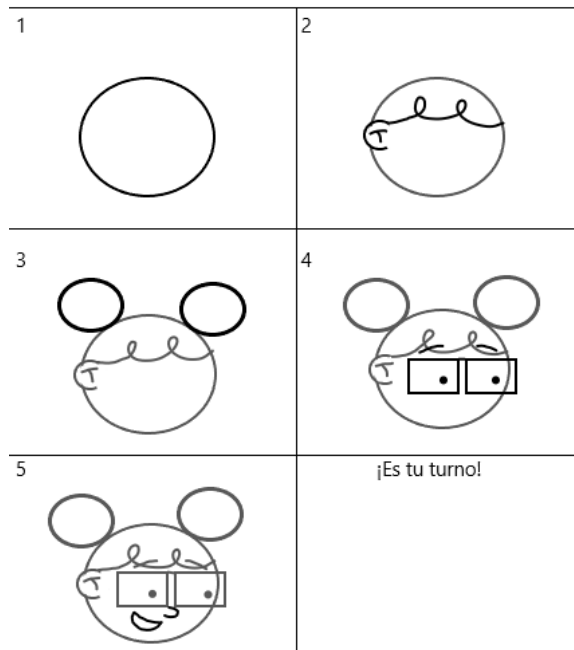


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.



Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo XI: Dibujo para crear un cuento.

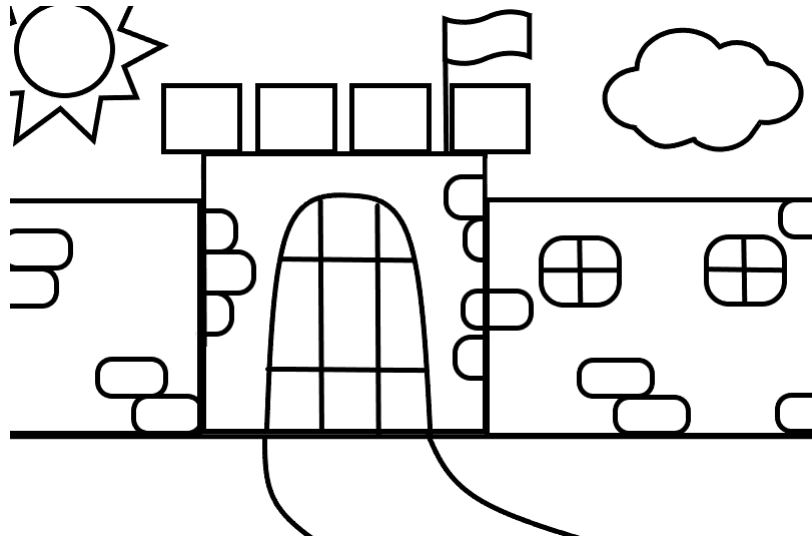








Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo XII: Ficha sumas y restas con colores.

Calcula y colorea:

- 30+10= 
- 25+12= 
- 17+43= 
- 25-10= 
- 60-29= 
- 20-18= 

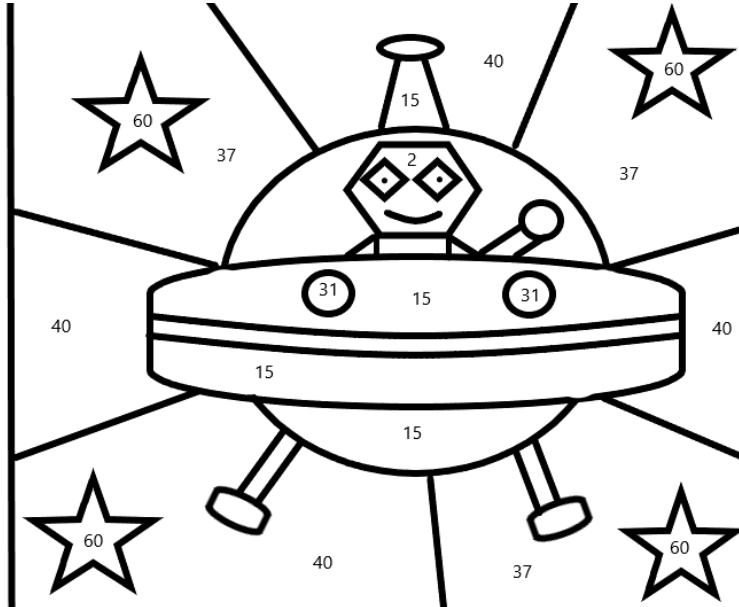
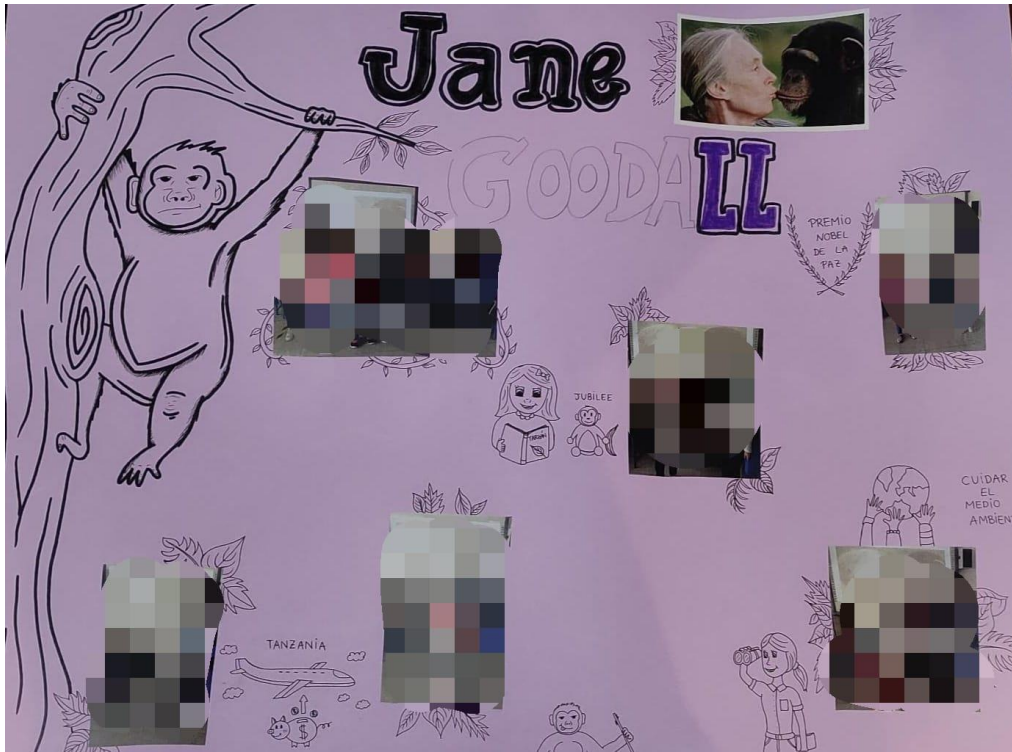

 A cartoon alien spaceship with a smiling face, antennae, and legs. The spaceship has several numbers on it: 40, 15, 37, 2, 31, 15, 31, 15, 15, 40, 37, 60, 60, 60, 60. There are also four stars around the spaceship, each with the number 60. The spaceship is intended for coloring based on the math problems provided.

Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo.

Anexo XIII: Visual thinking sobre Jane Goodall.





Visual thinking elaborado por Ana Isabel Erena Pancorbo y el alumnado de 1º de Primaria.



Visual thinking elaborado por el alumnado de 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria.

Anexo XIV: Musicograma realizado por Poowtoon.

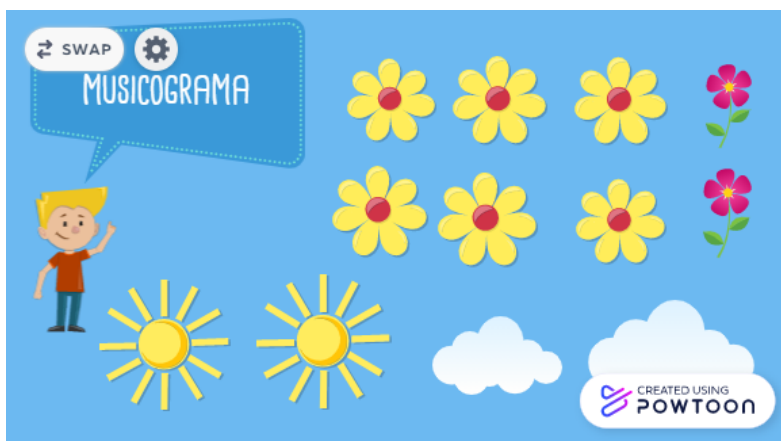


Imagen elaborada por Ana Isabel Erena Pancorbo como ejemplo de musicograma para el alumnado.

Anexo XV: Rúbrica por objetivos.

Rúbrica por objetivos del proyecto.	Anotaciones	Puntuación
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Integra la educación plástica y audiovisual en las demás áreas del currículum.</li> <li>▪ Desarrolla de forma integral al alumnado mediante la interdisciplinariedad de la educación plástica y audiovisual.</li> <li>▪ Aplica técnicas de dibujo como ayuda para la comprensión de contenidos de otras áreas.</li> <li>▪ Domina el trazo con una buena coordinación óculo-manual.</li> <li>▪ Adquiere diferentes técnicas de dibujo.</li> <li>▪ Consigue mejorar las habilidades y destrezas que requiere la técnica del dibujo.</li> <li>▪ Desarrolla la coordinación motriz fina mediante la práctica del dibujo.</li> <li>▪ Comunica y expresa ideas, emociones y sentimientos a través del lenguaje plástico.</li> <li>▪ Utiliza el dibujo y los recursos audiovisuales como herramienta de estudio.</li> <li>▪ Aprende de forma lúdica, actual e innovadora</li> <li>▪ Potencia la creatividad, la imaginación y la espontaneidad de la expresión plástica y audiovisual.</li> <li>▪ Respeta las ideas y expresiones de los demás.</li> </ul>		

▪ Promueve un ambiente de trabajo bueno para una mejor calidad del proceso enseñanza-aprendizaje.		
---	--	--

Anexo XVI: Rúbrica por actividades.

<b>Plástica</b>	<b>Actividad</b>	<b>Actitud</b>	<b>Técnica</b>	<b>Presentación</b>
Sesión 1 Sesión 2 Sesión 3 . .				
<b>Lengua</b>	<b>Actividad</b>	<b>Actitud</b>	<b>Técnica</b>	<b>Presentación</b>
Sesión 1 Sesión 2 Sesión 3 . .				
<b>Matemáticas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Actitud</b>	<b>Técnica</b>	<b>Presentación</b>
Sesión 1 Sesión 2 . .				
<b>Ciencias</b>	<b>Actividad</b>	<b>Actitud</b>	<b>Técnica</b>	<b>Presentación</b>
Sesión 1 Sesión 2 . .				
<b>Música</b>	<b>Actividad</b>	<b>Actitud</b>	<b>Técnica</b>	<b>Presentación</b>
Sesión 1 Sesión 2 . .				