



Pedro V. Salido López  
María Rosario Irisarri Juste  
(Coords.)

Reflexiones multidisciplinares  
para el tratamiento de la  
competencia artística  
y la formación cultural



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2021

© de los textos e ilustraciones: sus autores

© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Imagen de cubierta: *Dos mujeres thaitianas*, 1899. Paul Gaugin. Metropolitan Museum of Art.

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 29

El proceso de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CENEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos debe responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos en las revistas científicas.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

I.S.S.N.: 2697-049X

I.S.B.N.: 978-84-9044-440-5

D.O.I.: [http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.00](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (E.U.)*

# ÍNDICE

## Introducción

- Reflexiones multidisciplinares para una educación por competencias: a propósito del desarrollo cultural y la formación artística ..... 11  
*Pedro V. Salido López*

## Parte I. Visiones multidisciplinares sobre el tratamiento de la competencia artística

- Manifiesto por la Didáctica de la Historia..... 15  
*Beatrice Borghi y Rolando Dondarini*
- El museo como espacio educativo para el desarrollo de competencias culturales y artísticas en la formación del profesorado de Educación Primaria. Experiencias formativas en el Museo de Ciudad Real/Convento de la Merced ..... 27  
*Pilar Molina Chamizo y Óscar Jerez García*
- Processo criativo e prática pedagógica na formação do educador enquanto sujeito cultural..... 45  
*Joana Matos, Joana Ferreira y Teresa Matos Pereira*
- Formación artística competencial en contextos de aprendizaje interdisciplinares ..... 59  
*Pedro V. Salido López*
- Processo Criativo, Aprendizagens e Conhecimento: uma abordagem interdisciplinar em artes visuais ..... 75  
*Teresa Matos Pereira y Sandra Antunes*
- Alternativas artísticas para trabajar la concienciación cultural en Educación Infantil a través de los diaporamas..... 87  
*M<sup>a</sup> del Mar Bernabé Villodre*
- Música, interdisciplinarietà y aprendizaje cooperativo: análisis de una intervención en el área literaria de la formación inicial del docente ..... 103  
*Javier Benito Blanco*

Música moderna e integración sociocultural en el aula de Educación Primaria.....	115
<i>Mª del Mar Bernabé Villodre, Desirée García Gil</i>	
La competencia en conciencia cultural y expresiones artísticas como medio de atender a la diversidad .....	125
<i>Javier Rodríguez Torres, Óscar Gómez Jiménez</i>	
Estudio de caso con diagnóstico de TDA-H: influencia de las Artes Plásticas en el rendimiento académico del lenguaje.....	135
<i>Mª del Pilar Aparicio-Flores, Rosa Pilar Esteve-Faubel</i>	
Fundamentos de la neuroeducación en los procesos creativos.....	145
<i>María del Prado Camacho Alarcón</i>	
Espaço Poético: conceito, prática e conhecimento artístico .....	155
<i>Teresa Matos Pereira, Kátia Sá</i>	
De <i>Ben-Hur</i> a <i>Los Vengadores</i> : el cine en el aula de Física y Química .....	167
<i>Leticia Isabel Cabezas Bermejo</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Art around us!.....	179
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Luces, Cámara y Acción .....	189
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Desarrollo de habilidades cognitivas en el aula bilingüe de <i>Natural Science</i> mediante el uso de actividades plásticas .....	197
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y Ana Belén Gómez Muñoz</i>	
Cómo enseñar y aprender por competencias en Programas Bilingües (AICLE/CLIL): el caso de la Educación Artística.....	207
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y M.ª Cristina Ortiz Calero</i>	
Qué evaluar en una representación teatral en Educación Primaria.....	217
<i>Pedro César Mellado Moreno, Montserrat Blanco-García y Pablo Sánchez-Antolín</i>	
El docente como “mediador cultural” desde la Bildung, ante el desafío de las políticas educativas.....	227
<i>Abigail Gualito Atanasio y Flor Angélica Hermida Miralrío</i>	
Proyectos artísticos de visualización de datos, como modelo para el desarrollo de la competencia de colaboración interdisciplinar .....	235
<i>Kepa Landa</i>	

## Parte II. El componente cultural de la competencia artística

Interpretación históricamente informada (HIP) como modelo de investigación artística: estudio de la articulación y del movimiento del arco en la obra para violín solo de J. S. Bach.....	251
<i>Nieves Pascual León y Pablo Martos Lozano</i>	
La reinención del mundo infantil. <i>Ricostruzione futurista dell'universo</i> y el juguete de vanguardia italiano: nexos e influencias en el diseño italiano contemporáneo.....	261
<i>Juan Agustín Mancebo Roca</i>	

Lecturas de género en la ciudad. Cuatro itinerarios didácticos por la estatuaría femenina de Ciudad Real .....	279
<i>Isabel Rodrigo Villena</i>	
La historiografía feminista: una apuesta frente a la invisibilidad .....	297
<i>M<sup>a</sup> Soledad Ruiz Corcuera</i>	
Experiencia de recuperación didáctica de un tema musical popularizado a través del cine: “Don Quijote” (Augusto Algeró).....	307
<i>Virginia Sánchez Rodríguez</i>	
Música y dispositivos móviles. La historia de la música en códigos QR.....	321
<i>Narciso José López García, María del Valle de Moya Martínez y Raquel Bravo Marín</i>	
Música Popular Contemporánea y Educación en Valores: La Movida Madrileña en el Grado en Maestro de Educación Primaria .....	331
<i>José María Peñalver Vilar</i>	
La Historia del Arte en el aula. Del desconocimiento a la integración.....	337
<i>Sara Bastante Valero y María Delgado Martín</i>	
La institucionalización del viaje como método didáctico: la Sociedad Española de Excursiones y sus boletines .....	345
<i>Julia Martínez Cano</i>	
La memoria en imágenes: un modelo de innovación docente mediante la fotografía histórica.....	353
<i>Víctor Iniesta Sepúlveda</i>	
Valores culturais e a representação artística dos animais.....	359
<i>António Almeida y Rafael Sumozas</i>	



# Proyecto de Innovación Educativa: Art around us!

Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente  
y Nieves Muelas Yunta  
Universidad de Castilla-La Mancha

[http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.14](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.14)

## 1. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de innovación educativa, busca concienciar a los alumnos y al profesorado sobre el uso responsable de las plataformas tecnológicas como medio de comunicación propicio para el aprendizaje de idiomas. Además, se pretende fomentar la expresión artística en cualquiera de sus modalidades, ya que, en algunos casos, el arte en la educación está infravalorado y se le resta importancia con respecto al resto de materias. Los conceptos arte y educación no deberían separarse puesto que se trata de materias que desarrollan y potencian la creatividad y la sensibilidad del alumnado.

El objetivo principal de nuestro proyecto consiste en la creación de un blog, redactado y diseñado por alumnos de centros educativos de España y Francia, puesto que consideramos que ambos países cuentan con una tradición cultural acorde a nuestros intereses y objetivos. El proyecto se llevaría a cabo con los alumnos de 4º de la ESO, y el curso equivalente en la enseñanza francesa (15-16 años) y se realizaría a lo largo de un año académico. Durante este periodo, se trabajarían diferentes aspectos sobre el arte urbano y la música o poesía *slam*. Se trata de un proyecto concebido para la utilización la plataforma *e-Twinning* como soporte tecnológico principal. De este modo, fomentaremos la comunicación y la expresión entre los alumnos en lengua extranjera y mejoraremos especialmente sus estrategias de producción y de mediación. Se utilizarán como canales de comunicación las videollamadas, los mensajes y debates en foros e incluso los chats de las aplicaciones que se acuerde utilizar entre los dos centros. Además, se impulsará la puesta en común de información sobre el «panorama artístico cotidiano» de ambos países, principalmente de los entornos próximos a los alumnos (región, ciudad, pueblo...etc.). Se trata principalmente de que el alumnado descubra el arte que le rodea en su vida cotidiana, y que posiblemente, antes de la realización del proyecto no haya apreciado.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1 ARTE Y EDUCACIÓN

Antes de comenzar a definir nuestro proyecto, resulta interesante plantearse las siguientes cuestiones: ¿qué es el arte? y ¿qué importancia tiene en nuestras vidas y en la educación? Puede que todos sepamos dar una primera definición de arte: una manera de expresar nuestros sentimientos u emociones a través de la creatividad y de diferentes formas. Pero ¿somos realmente conscientes de su importancia? En muchas ocasiones, el arte es considerada como un hobby, algo extraescolar, y que debe practicarse voluntariamente y fuera del contexto educativo. Sin embargo, ignoramos que se encuentra presente en todos los ámbitos de nuestra vida y que aporta grandes beneficios a nuestro desarrollo personal y espiritual. «En el ámbito educativo, las artes son favorecedoras de dinámicas de integración escolar, social y cultural» (Abad, 2009:4). Es por este motivo, que creemos necesaria su función en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que gracias a él podemos desarrollar y potenciar las habilidades de nuestro alumnado.

El arte en todas sus manifestaciones constituye una característica esencial que identifica al ser humano, ha permitido transmitir la cultura en toda su extensión y ha sido y es básico para su supervivencia. Nuestro cerebro plástico necesita el arte. Ya en los primeros años y de forma natural el niño juega, canta, baila, dibuja y todas estas actividades son imprescindibles para su correcto desarrollo sensorial, motor, cognitivo, emocional y en definitiva cerebral que le van a permitir aprender a aprender. (Guillén, 2015)

Por otra parte, las expresiones artísticas favorecen el desarrollo social, el pensamiento crítico, la creación de debates y la interacción entre las personas. A través de nuestro proyecto, queremos propiciar la colaboración y el intercambio de ideas entre alumnos de distintos países en lengua extranjera, y el arte tiene un rol esencial en esta tarea.

Para el desarrollo de esta función social de las artes como generadora de cambio (aunque no de forma masiva e inmediata), la educación artística puede y debe ofrecer ámbitos de exploración, reflexión y compromiso, de manera individual y colectiva, que se proyectan en la búsqueda de una mayor calidad en la relación entre arte y vida. (Abad, 2009:2)

### 2.2. INNOVACIÓN EDUCATIVA

Por otro lado, debemos aclarar el concepto de innovación educativa, la cual debe enfocarse a la resolución y respuesta de un problema real, significativo y resoluble.

La innovación es una de las posibles modalidades de investigación educativa que pueden aplicarse en el aula. Las innovaciones educativas tienen como base los resultados de investigación, aunque no todas las investigaciones que se plantean en educación producen una innovación. (Navarro, 2017:1)

En este caso, nuestro proyecto pretende cubrir las carencias que existen respecto al arte en el sistema educativo actual, así como el miedo escénico que sienten los alumnos del aula de idiomas al usar una lengua extranjera. Además, profundizaremos en el concepto de arte e impulsaremos el desarrollo de la curiosidad y del interés de los alumnos por el «arte cotidiano» es decir, por expresiones artísticas que podemos encontrar mucho más cerca de lo que pensamos, en nuestro entorno diario. Por otra parte, al tratarse de un proyecto de colaboración entre dos centros de diferentes países, favorece el desarrollo de estrategias comunicativas en lengua

extranjera y el uso de plataformas y soportes tecnológicos que posteriormente podrán utilizar en otros ámbitos de su vida.

Actualmente, a todos nos llega información digital por múltiples vías (televisión, radio, Internet, etc.). Ahora bien, la mayoría de los estudiantes pertenecen a generaciones que ya han nacido en la era digital y que tienen una demostrada habilidad en el manejo de las herramientas tecnológicas. Para ellos, estas herramientas habitualmente aportan un alto nivel de motivación. (Coscollola, 2010:2)

A través de este proyecto de innovación educativa pretendemos colaborar entre las materias de arte, idiomas y tecnología para llevar a cabo un trabajo en equipo y obtener un objetivo común. Se trata de un proceso transversal de colaboración entre alumnos, profesores y dos países diferentes que enriquecerá en todos los sentidos el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no solo mejorará las habilidades del alumnado y su motivación, sino también la práctica docente.

### **3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

Esta propuesta está basada en la consecución de objetivos y competencias, los cuales se detallan a continuación:

#### *3.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA INNOVACIÓN*

Entre los principales objetivos perseguidos con la innovación educativa podemos destacar los siguientes:

- Promover un cambio en las prácticas docentes actuales con respecto al tratamiento del arte y de las nuevas tecnologías en el aula.
- Promover transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas.
- Estimular la innovación e investigación del profesorado a través de su propia práctica y experiencia.

#### *3.2. OBJETIVOS DEL PROYECTO*

En cuanto a los objetivos principales de propuesta, pretendemos favorecer el trabajo colaborativo tanto entre nuestros alumnos como con los alumnos franceses, así como desarrollar la totalidad de las competencias básicas de la Educación secundaria, principalmente, aquellas en relación con el arte, la cultura y el uso de herramientas tecnológicas:

- Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación de forma comprensible, y con cierto nivel de autonomía.
- Escuchar y comprender información general y específica de textos orales en las situaciones comunicativas variadas, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
- Leer y comprender los textos diversos con el fin de extraer información general y específica.
- Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general, como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias, lenguas y culturas diversas, evitando cualquier tipo de discriminación y de estereotipos lingüísticos y culturales.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.

- Fomentar el trabajo cooperativo y la interacción entre los participantes para reforzar la idea de equipo, de unidad y de enriquecimiento mutuo.
- Potenciar las destrezas de los alumnos en sus relaciones sociales con el fin de que practiquen el diálogo y la negociación para llegar a acuerdos. Crear una actitud positiva y de confianza.
- Desarrollar en los alumnos el espíritu crítico.
- Despertar el interés de los estudiantes por el concepto de arte y las diversas expresiones artísticas, así como por contribuir a la conservación del patrimonio artístico y cultural.
- Promover una «socialización rica», es decir, el acercamiento a distintos grupos y sus culturas, lo que da pie al desarrollo de la competencia intercultural.

### 3.3. *COMPETENCIAS*

Dichos objetivos van a ir estrechamente ligados a las siete competencias clave en las que se sustentará el proyecto, las competencias básicas detalladas en el decreto 40/2015 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

Competencia lingüística: El lenguaje será el medio de comunicación entre los dos países, propiciando el intercambio bilateral de las lenguas y favoreciendo, especialmente, el desarrollo de las estrategias comunicativas de producción y mediación de la lengua.

- Competencia digital: Se trabajará durante la totalidad del proyecto mediante las plataformas tecnológicas que se proponen como soporte.
- Conciencia y expresiones culturales: constituirá una de las principales competencias que se trabajan a lo largo del curso, ya que el proyecto en sí trata las diferentes expresiones artísticas.
- Aprender a aprender: Se desarrollará especialmente a lo largo de las primeras fases del proyecto, puesto que los alumnos deberán documentarse sobre el tema y para ello se desarrollaran estrategias para aprender a filtrar la información, a seleccionarla de manera efectiva y a transmitirla a sus compañeros.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos tendrán que decidir y consensuar lo que se va a valorar en los trabajos finales.
- Sociales y cívicas: El arte y la música son los temas principales del proyecto.
- Competencia matemática, en ciencias y tecnología: A través de las estadísticas recuperadas en las diferentes encuestas y cuestionarios sobre la opinión de los alumnos con relación al proyecto.

## 4. **METODOLOGÍA**

En lo referente a la metodología, se empleará una metodología ecléctica, combinando elementos característicos del aprendizaje basado en competencias y el aprendizaje basado en proyectos.

### 4.1. *APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS*

Podemos entender el aprendizaje basado en competencias como una metodología de aprendizaje la cual se basa tanto en los resultados obtenidos, como en el proceso y el progreso que realizan los estudiantes según su ritmo. Dicha progresión, tiene en cuenta las diferentes compe-

tencias clave anteriormente explicadas, así como las capacidades de cada alumno y su inclusión en las diferentes fases del proceso educativo.

Todos los cambios y transformaciones que experimenta a diario nuestra sociedad requieren de nuevas formas de encarar nuestra realidad y de desarrollar nuevos saberes. Estos nuevos saberes van más allá de la mera superficialidad; con la aparición de nuevas estrategias de enseñanza y de aprendizaje se persigue un desarrollo integral del alumno que involucre acciones (competencias) cognitivas como el pensar, pero también que se apegue a situaciones de la vida real por medio del hacer, sin dejar de lado una visión humanista de la formación para la vida, en la que es inevitable apartar aspectos fundamentales como el sentir, que a niveles de mayor profundidad conducen al llegar a ser, desde una postura eminentemente social: con y para los demás. (López, 2015:5)

Esta metodología aplicada a los proyectos diseñados para utilizar la plataforma *eTwinning* fomenta la implicación de los alumnos en el trabajo por tareas que desarrollan la creatividad, el pensamiento crítico, la autonomía, la toma de decisiones, etc. Se trabaja para obtener tres productos finales mediante la realización de actividades y tareas para conseguir los objetivos. El método de trabajo que favorece que a lo largo del proyecto se compartan ideas y se trate de solucionar problemas en equipo, favorece la convivencia social y cívica y el sentido del aprendizaje más allá del aula.

#### 4.2. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

Por otra parte, es importante aclarar el concepto y los beneficios del aprendizaje basado en proyectos. «El ABP es un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas a través de la implicación del alumno en procesos de investigación de manera relativamente autónoma que culmina con un producto final presentado ante los demás» (Sánchez, 2013:1). Por medio de este aprendizaje, se propone la realización de proyectos relacionados con temas de su interés para despertar y fomentar la motivación, la participación y las relaciones entre iguales. En este caso, se propone un tema abierto como es «el arte cotidiano» y los estudiantes dirigirán y especificarán el tema acercándolo a sus propios intereses. Los proyectos serán realizados generalmente en grupo, lo que servirá para fomentar las relaciones entre iguales y el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y el consenso. «Para conseguir sacar el máximo partido al ABP, los docentes necesitan crear un ambiente de aprendizaje modificando los espacios, dando acceso a la información, modelando y guiando el proceso» (Sánchez, 2013:1). Además, todo el proceso será dividido en fases y el producto final será presentado en el instituto. A través de la metodología ABP, se potenciará un aprendizaje más efectivo y duradero que creará un efecto y una evolución en los alumnos. Las TIC servirán como medio y herramienta para conseguir los tres proyectos y permitir la interacción social.

## 5. DISCUSIÓN

Como se menciona anteriormente, se trata de una propuesta dirigida a los alumnos de 4º de la ESO y que se secuenciará a lo largo de todo el año académico. En el siguiente apartado, se detallarán los contenidos y actividades que los alumnos deberán realizar en cada trimestre.

### 5.1. PRIMER TRIMESTRE, PLANIFICACIÓN

Este trimestre se centrará en la organización y presentación del proyecto en la plataforma *eTwinning*, así como de los centros y de los alumnos mediante la grabación de videos, y a través

de comentarios en los foros de la plataforma. Será una toma de contacto entre los alumnos de ambos países para que empiecen a conocerse y compartir gustos y aficiones.

### 5.2. SEGUNDO TRIMESTRE, EL ARTE URBANO

Este trimestre se centrará en la explotación del arte urbano en cada uno de los países participantes, y más específicamente en las zonas o los entornos que los alumnos hayan consensuado previamente.

Para llevar a cabo esta parte del proyecto, se harán subgrupos que estarán encargados de diferentes partes del trabajo (fotografía, información, documentos gráficos, diseño del blog, redacción, edición y entrevistas) para economizar el trabajo y favorecer las diferentes capacidades del alumnado.

Una vez que hayan recopilado la información suficiente, gracias a sus compañeros y sus búsquedas en internet, museos y entrevistas a expertos urbanos de la propia ciudad, podrán empezar a elaborar un boceto digital de lo que será su proyecto. Cuando este boceto se realice, mostrando las ideas principales que el grupo ha puesto en común, se enseñará a los tutores y compañeros extranjeros para que se revise el contenido del mismo.

### 5.3. TERCER TRIMESTRE, MÚSICA

Los estudiantes de los dos países trabajarán ahora en torno a la investigación sobre la música o poesía *slam* en las respectivas ciudades (grupos locales, cultura musical, etc.). También, divididos en subgrupos, realizarán una búsqueda de información sobre el tema. Se elaborará un poster interactivo sobre un artista, grupo o género musical, utilizando la plataforma *Gloster* o alguna de características similares.

Puesto que los alumnos franceses deberán realizar sus producciones en español y los alumnos españoles en francés, serán ellos mismos los que ayuden a corregir y mejorar las producciones de sus compañeros en su lengua materna. Tras dicho proceso de redacción y corrección, se procederá a la publicación en ambos centros de los posters realizados por los alumnos, y de la información recabada que los alumnos consideren oportuno compartir con el resto de sus compañeros.

### 5.4. RECURSOS, ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS

Para llevar a cabo el proyecto, será imprescindible el uso de recursos tecnológicos, como plataformas con diferentes características en cada fase del proyecto: *Google*, *Google Docs*, el portal de *eTwinning*, aplicaciones como *PowToon*, *Glogster*, *Animaker*, *Videoscribe*...etc. También, se valorará la búsqueda de material en soportes diferentes como libros, revistas, entrevistas...etc.

Las instalaciones del centro educativo serán los espacios principales en los que se llevará a cabo el proyecto, aunque se propondrán salidas del centro en el caso de que fuera necesario para recabar información.

A lo largo del desarrollo del proyecto, se propondrán diferentes tipos de agrupamientos, en función del tipo de tarea que tengan que realizar y de los objetivos fijados en cada fase.

Por otra parte, Se trata de un proyecto interdisciplinario y transversal concebido para promover la colaboración entre los departamentos de francés, plástica, tecnología, historia, música y lengua y literatura. El departamento de lengua extranjera se encargará principalmente de los diferentes aspectos de la comunicación, revisará y supervisará los intercambios comunicativos entre los alumnos. El departamento de plástica se encargará de la parte visual y artística, es

decir, maquetación y edición de los proyectos en colaboración con el de tecnología. Los departamentos de historia, música y lengua y literatura se encargarán de trabajar el contexto y de ayudar en las tareas de documentación durante las diferentes fases del proyecto, ayudando a los alumnos a crear una red de conocimiento teniendo en cuenta las relaciones entre los diferentes ámbitos que se pretenden trabajar dentro de las expresiones artísticas.

## 6. RESULTADOS ESPERADOS

El objetivo principal del proyecto es guiar tanto al profesorado como al alumnado, hacia una educación más artística y creativa. Esta evolución tiene que hacerse a través de la comunicación entre los alumnos de ambos países, y por medio de las nuevas tecnologías. Por otro lado, los objetivos específicos del proyecto, que se encuentran detallados en el apartado 3.2, los cuáles están estrechamente relacionados con los objetivos del currículo de educación secundaria que estipula la ley para la asignatura de lenguas extranjeras, en nuestro caso, el francés. La finalidad de estos últimos supone que el alumnado adquiera y domine las diferentes destrezas básicas propias de una lengua, la destreza de comprensión oral y escrita y la destreza de expresión oral y escrita. Además, otra de las metas que persigue el currículo es que los alumnos sean capaces de desarrollar habilidades sociales, espíritu crítico y despertar en ellos el interés por el arte y otras culturas. A pesar de no haber llevado a cabo este proyecto, los resultados esperados al final del curso académico van encaminados a la obtención de los siguientes apartados:

Realización un blog juntamente con los alumnos de Francia, comunicándose a través de la plataforma *eTwinning*.

- Promoción y fortalecimiento de la formación docente para la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Ser capaz de comunicarse en un idioma extranjero con un alumno del otro país y llegar a consensos.
- Consolidar de vínculos internacionales.
- Conocer qué es el arte urbano en Francia o en España dando ejemplos y describiéndolos.
- Conocer del tipo de música actual y más popular en ambos países y por qué. Ser capaz de escoger una canción y analizar la letra, la melodía, el ritmo, etc.
- Conocer del *slam*, qué es y por qué es tan conocido en Francia mediante ejemplos.
- Despertar el interés por el arte en otras personas de mi entorno a través del blog.
- El proyecto se evaluaría desde diferentes puntos de vista, cada una de las materias que participan, evaluará los estándares correspondientes a su disciplina. De esta manera, el proyecto quedará integrado en el desarrollo curricular del curso académico. El departamento de TIC se encargará de la parte visual y artística de los proyectos, y por su parte, el departamento de francés se encargará de la comunicación lingüística y no verbal. Para llevar a cabo la evaluación, se utilizarán rúbricas, así como diferentes estrategias de evaluación: coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación; instrumentos de evaluación como encuestas, pruebas orales y escritas, así como los productos finales del proyecto. Además, se propondrán cuestionarios de autoevaluación y coevaluación para que los alumnos también puedan valorar su propia participación, la de los demás y la efectividad y pertinencia del proyecto en sus diferentes fases.

## 7. CONCLUSIONES

Este proyecto pretende fomentar la colaboración entre distintos departamentos, así como la colaboración entre dos centros de diferentes países, en este caso España y Francia, y demostrar que es posible diseñar y aplicar un aprendizaje basado en competencias y el uso plataformas tecnológicas. En la actualidad, es muy raro encontrar colegios en los que trabajen de forma cooperativa las diferentes materias. Es interesante empezar a implementar este tipo de enseñanza en los centros, para que el alumno descubra que todo lo que aprende se puede compaginar y, con ello, desarrollar proyectos de gran potencial. Detallar que el proyecto está concebido para trabajar con la plataforma *eTwinning* principalmente. Se pretende, así, fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el aula, herramientas que los alumnos necesitarán utilizar de manera efectiva en diferentes ámbitos de su vida. Además, se plantea evaluar las características de las plataformas educativas para implantarlas de manera apropiada y sistemática en la Educación Media. Es innegable que la experiencia pondría en relieve el grado de implicación y compromiso que conlleva para el profesor avanzar y profundizar en el aprendizaje del estudiante desde un enfoque totalmente diferente al que está habituado. Para evitar posibles obstáculos que impidan el adecuado desarrollo de la actividad, todo el profesorado envuelto en el proyecto habrá recibido la formación específica, la cual le servirá, también para implementar en el resto de sus clases.

Se pretende también favorecer el uso de la lengua extranjera, en este caso el francés, y despertar el interés no solo por el idioma, sino también por la cultura e historia que lo rodea. Es muy probable que los alumnos se muestren reticentes al inicio y temerosos de cometer fallos a la hora de comunicarse, por eso es necesario motivar al alumno desde el minuto uno, para que inicie su trabajo con dedicación y optimismo, y explicarle los beneficios que van a alcanzar con este proyecto. Además, la colaboración con alumnos franceses supone un enriquecimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los sentidos, ya que les permitirá ampliar su conocimiento sobre otros entornos y, por comparación, reflexionar sobre aspectos de su propio entorno que quizás antes les habían pasado desapercibidos.

Durante el proceso, los alumnos harán el trabajo principalmente en clase, poniendo cuestiones e ideas en común con el resto de los grupos de la clase para llegar a una propuesta común, siempre con la ayuda y opinión de los profesores partícipes. La idea es que los alumnos aprendan lo que es un blog y cómo usarlo, cómo hacer videoconferencias y hacerse entender en otra lengua distinta a la materna, que obtengan y forjen conocimientos variados y acaben con una sensación positiva, que aprendan cosas a través de la experiencia y se diviertan. Pero, sobre todo, que establezcan lazos de unión con compañeros de otros países.

## REFERENCIAS

- ABAD, J. (2009). Usos y funciones de las artes en la educación y el desarrollo humano. *Centro Nacional de las artes*, pp. 17-23. [https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/aulavirtual/archivos/13/docs/acts/ent4/biblio\\_comp/Javier%20Abad,%20Usos%20y%20funciones%20de%20las%20artes%20en%20la%20ed%20y%20el%20desarrollo%20humano.pdf](https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/aulavirtual/archivos/13/docs/acts/ent4/biblio_comp/Javier%20Abad,%20Usos%20y%20funciones%20de%20las%20artes%20en%20la%20ed%20y%20el%20desarrollo%20humano.pdf)
- NAVARRO ASENCIO, E., JIMÉNEZ GARCÍA, E., RAPPOPORT REDONDO, S. Y THOILLIEZ RUANO, B. (COORD.) (2017). *Fundamentos de la investigación y la innovación educativa*. Logroño: Unir Editorial.
- COSCOLLOLA, M. (2010). Innovación educativa: experimentar con las tic y reflexionar sobre su uso». *Pixel-Bit. Revista de medios y Educación*, (36), PP.171-180. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128013.pdf>

- ESPAÑA. Decreto 40/2015 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. *Boletín Oficial del Estado*, 15 de junio 2015, núm. 120.
- ESPAÑA. Ley orgánica 8/2013, de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). *Boletín Oficial del Estado*, 10 de diciembre 2013, núm. 295.
- ESPAÑA. Orden ECD/65/2015, 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*, 21 de enero 2015, núm. 25.
- ETWINNING (2018). *Un aliado para modelos pedagógicos activos*. [http://etwinning.es/wp-content/uploads/2018/04/eTw-apoyometodolog%C3%ADas\\_plantilla\\_2.pdf](http://etwinning.es/wp-content/uploads/2018/04/eTw-apoyometodolog%C3%ADas_plantilla_2.pdf) [Consulta 28 de marzo de 2019].
- GUILLÉN, J. (2015). Escuela con cerebro. <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/31/por-que-el-cerebro-humano-necesita-el-arte/> [Consulta 20 de marzo de 2019].
- LÓPEZ, M. A. (2015). El aprendizaje basado en competencias: una perspectiva desde la tutoría cognoscitiva. *Revista Magistralis*, (28), p. 5. <https://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/256/Revista%20Magistralis%2028-Carrasco.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- SÁNCHEZ, J. M. (2013). Que dicen los estudios sobre el aprendizaje basado en proyectos. [https://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios\\_aprendizaje\\_basado\\_en\\_proyectos1.pdf](https://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf)

