



Universidad de Jaén
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

PROGRAMACIÓN DE CONTINGENCIA A LA DEFORMACIÓN DE LA IDENTIDAD DIGITAL

APRENDER A SER EN LA RED

Alumno/a: Merino Martínez, Miguel

Tutor/a: Prof. D. Antonio Hornos López
**Dpto: Didáctica de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal**

ÍNDICE

1. Resumen.....	pág. 2
2. Introducción.....	pág. 4
3. Antecedentes.....	pág. 5
4. Justificación.....	pág. 6
5. Objetivos.....	pág. 7
6. Metodología.....	pág. 7
6.1 Capítulo I (investigación).....	pág. 7
6.1.1 Proceso.....	pág. 7
6.1.1.2 Introducción.....	pág. 7
6.1.2 Uso de internet en adolescentes.....	pág. 8
6.1.2.1 Uso de las redes sociales y su problemática.....	pág. 10
6.1.2.2 Anonimato o identidad hipotecada.....	pág. 13
6.1.2.3 Cómo utilizan las redes nuestros alumnos.....	pág. 15
6.2 Capítulo II (programación).....	pág. 19
6.2.1 Introducción.....	pág. 19
6.2.2 Contenidos.....	pág. 21
6.2.2.1 Temporalización.....	pág. 21
6.2.2.2 Contenidos interdisciplinarios.....	pág. 22
6.2.2.3 Contenidos transversales.....	pág. 23
6.2.2.4 Objetivos.....	pág. 25
6.2.3 Unidad didáctica.....	pág. 25
6.2.3.1 Metodologías.....	pág. 27
6.2.3.2 Evaluación.....	pág. 33
6.2.3.3 Atención a la diversidad.....	pág. 43
6.2.3.4 Recursos y materiales.....	pág. 45
7. Conclusiones.....	pág. 46
8. Bibliografía.....	pág. 48
9. Anexos.....	pág. 50

RESUMEN

Actualmente vivimos en la era de la comunicación, un mundo globalizado con ansias de interacción donde la conexión se apodera de la realidad que habitamos. Es un hecho que la tecnología y la informática juegan un papel crucial en el desarrollo de estas nuevas formas de interacción.

Por otra parte, la comunicación y la forma en la que se produce en el desarrollo de la identidad es un ingrediente que puede determina el menú identitario del adolescente, contenedor de ideología y posición, la cual se irá torneando a lo largo de su vida en esa dirección.

Los posicionamientos del individuo forman un perfil identitario determinado, el cual está creado por una serie de interacciones sociales que cambian constantemente, así como la forma en la que se producen. Estos nuevos métodos facilitan los medios para mostrar una imagen identitaria ilusoria a través del anonimato, el cual puede hacer mella en la construcción identitaria de otros individuos moldeables, dejando a un lado su propia capacidad de razonamiento e incluso de la concepción del yo.

Así pues, podríamos decir que hemos creado un mundo paralelo en internet que prolonga y derrama nuestra identidad en otros grupos que posiblemente se estén formando —identidad que a menudo carece de pureza ya que está el yo y el yo internauta.

Cada vez más, encontramos problemática social y cívica en el mundo virtual, la velocidad a la que se viralizan ciertos hechos, comentarios, opiniones etc., hace que estos existan y se fundamenten casi más que en la propia realidad.

Por este motivo, consideramos necesaria una educación en el correcto uso de los mass media e internet desde una perspectiva social dado que, actualmente, no existe ninguna asignatura que trate el tema de la identidad digital o, al menos, en las franjas de edad más necesarias, como es el caso de la adolescencia. Una etapa esencial para la formación de la identidad y la personalidad.

En este sentido, y a través de la creación de un programa para la asignatura de Diseño perteneciente al 2º curso de Bachillerato de la modalidad de Artes, pretendemos exponer a los nativos digitales la perspectiva social y psicológica de la red; motivar el desarrollo identitario y personal del educando de una forma más sana y segura y, a su vez, promover valores éticos y cívicos dentro del mundo virtual.

Para ello consideramos apropiado llevar a cabo estrategias metodológicas, adaptadas a estas necesidades, dentro de la programación didáctica de esta materia, con contenidos transversales y activos que nos faciliten la transmisión de estos valores y prácticas.

Palabras clave: Identidad, realidad digital, coeducación social y cívica, desarrollo personal, mundo virtual, identidad colectiva.

ABSTRACT

At present, we are living in the era of communication, a globalized world with the wish for interaction where the connection takes over the reality we inhabit. It is a fact that technology and information technology play a paramount role in the development of these new forms of interaction.

As a matter of fact, communication and how it is produced in the development of identity is an ingredient that can determine the adolescent's identity menu, a container of ideology and position, which will be shaped throughout his or her life in this direction.

The individual's stances deploy a determined identity profile, which is created by a series of social interactions that are constantly changing, just as the way in which they are produced. These new methods provide the means to display an illusory oneness image through anonymity, which can make a dent in the identity construction of other malleable individuals, leaving aside their own capacity for reasoning and even conception of self.

Hence, we could say that we have created a parallel world on the Internet that sustains and spills our identity into other groups that are possibly being formed – a uniqueness that often lacks purity since there is the self and the Internet self.

Increasingly, we find social and civic problems in the virtual world, the speed at which certain facts, comments, opinions, etc., go viral, makes these exist and are based almost more than in reality itself. Because of this, we consider essential an education in the correct use of mass media and the internet from a social perspective since, currently, there is no subject that deals with the issue of digital identity or, at least, in the most necessary age groups, as is the case of youthfulness. An essential leg for the formation of status and personality.

In this sense, and through the creation of a program for the subject of Design to the 2nd year of baccalaureate of art, we intend to set forth digital natives to the social and psychological perspective of the network; abet the identity and personal development of the learner more healthily and safely and, in turn, bolster ethical and civic values within the virtual world.

To this end, we consider it appropriate to carry out methodological strategies within the syllabus with transversal and active contents that ease the transmission of these values and practices.

Keywords: identity, digital reality, social and civic co-education, personal development, virtual world, identity group

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo nace como necesidad de respuesta a un problema poco estudiado. No son pocos los textos que nos hablan de internet, del uso y las capacidades que nos ofrece, pero cuando buscamos información sobre un mal uso de internet y las asociaciones comportamentales, de rendimiento académico o patologías propias de dicho uso nos topamos con un mundo desconocido.

Existen evidencias científicas de que una inadecuada utilización de la red puede provocar problemas psicosociales, así como patologías adictivas (Aren, 2021). Tales estudios a menudo se presentan de una forma dispersa y poco concreta -como por ejemplo en el artículo “las consecuencias de un mal uso de las redes sociales en los adolescentes” o “Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents. A Systematic Review and Meta-analysis.” (Adelantado, M. R., Moliner, D. U., Caverio, I. R., Beltran, M. R. V., Martínez, V. V. & Álvarez, C. B. 2019)- que desembocan en conclusiones que, aunque bien nos ayuda a entender el diseño de futuras investigaciones, carecen de profundidad para fabricar modelos paliativos que contrarresten tales efectos desde una perspectiva didáctica.

Concretar cuáles son los espacios más peligrosos de internet para los adolescentes, así como los soportes con los que acceden a ellos, es crucial para empezar a investigar la tendencia conductual en internet y así poder desvelar posibles problemas identitarios y psicosociales a los que se enfrentan.

Por otra parte, las redes sociales también ofrecen un espacio de interacción y creatividad que puede estimular el crecimiento intelectual del adolescente, por lo tanto, debemos ser cautos para dilucidar cuáles son los aspectos negativos a los que debemos atender.

La comunicación a través de las redes sociales permite presentar un yo más idealizado y perfecto al mismo tiempo que nos ofrecen una dimensión donde podemos jugar la pluralidad identitaria que, en algunos casos, es producto de malestar psicológico y enfermedades mentales derivadas de tal estado anímico.

Entender y esclarecer los umbrales identitarios que existen entre la realidad y el mundo virtual, así como los factores que los desdibujan, es de vital importancia para crear un correcto y sano uso de internet entre nuestras generaciones.

Por ello, tratamos de concretar los problemas producto de un uso adictivo y nocivo dentro de las redes sociales y así poder marcarnos unos objetivos factibles y alcanzables que consigan empezar a estructurar un plan de contingencia ante tales dilemas.

Aunque este trabajo se centra en el diseño de una unidad didáctica que trabaje de forma transversal para paliar los problemas de salubridad derivados del mal uso de las redes sociales, no podemos obviar las responsabilidades a la que nos exponemos, no solo como educadores, sino como ciudadanos, familiares o simples modelos de conducta.

Es por ello que, proyectos como el presente trabajo, deben estar al alcance de todos y cada uno de nosotros para así poder ubicarnos en un mundo de claridad e información que nos permita resolver problemas previos de una forma eficaz.

La configuración del trabajo está dividida en dos grandes apartados, por una parte, el capítulo I se encarga de entender los posibles problemas y patologías derivadas de un mal uso de las redes sociales por parte de los adolescentes, y por otra, se expone el diseño de la programación de una unidad didáctica como elemento de contingencia a tales efectos negativos, para ello, se realiza una revisión bibliográfica de diferentes estudios que determinan los efectos negativos del uso de internet en general, las preferencias de uso en cuanto a plataformas y edad se refiere e incluso sobre la necesidad de deformación identitaria en el mundo de la comunicación digital.

Esta investigación se hace presente en un modelo deductivo donde en los inicios se arrojan cuestiones y estudios muy generales que progresivamente se van concretizando hasta llegar a la creación de un modelo de encuesta, cuyos resultados nos hará entender cómo usan las redes sociales nuestra generación adolescente y qué concepción tienen de la misma.

En el capítulo II encontramos el diseño de una unidad didáctica que atiende a las necesidades del perfil previamente conocido y encuestado para paliar los posibles efectos adversos derivados de un mal uso de las redes sociales.

Tal apartado está configurado atendiendo al orden lógico al que nos debemos enfrentar en el trascurso cronológico de un curso, revisando los aspectos legislativos y haciendo una contextualización del centro, perfil del discente y demás elementos para terminar con el proceso de evaluación, diseño de las actividades y atención individualizada.

ANTECEDENTES

Aunque el mundo en el que nos sumergimos es bastante desconocido y relativamente nuevo en nuestros hábitos de vida, ya existen algunos estudios que tratan de abordar la situación desde una perspectiva sociológica e investigadora.

Artículos como “Las TIC para, cómo y con la Educación Social. La Gestión de la identidad digital como competencia desde la Educación Social”, tratan de establecer conexiones entre la educación social y las tecnologías de la información y la comunicación, así como, intentar dibujar el modelo de TIC que necesitamos o queremos para el desarrollo de la actual sociedad de la información y la comunicación. Por otra parte, también concentran sus esfuerzos en perfilar nuestra concepción de la identidad digital y del papel de los jóvenes en la sociedad digitalizada (Hipólito, Fernández y Gil, 2016, p. 571).

Según sus autores, en la actualidad, “cobra significativa relevancia la participación ética en los medios, el compromiso con los valores democráticos de nuestra sociedad, el desarrollo de un pensamiento crítico de los medios tecnológicos y la autonomía crítica con respecto a ellos” (Hipólito, Fernández y Gil, 2016, p. 576).

En el artículo Development and Validation of the Digital Addiction Scale for Teenagers (DAST) de la revista de educación psicoeducativa, en el que se evalúa el uso de internet antes y después de la pandemia encontramos entre sus objetivos y conclusiones:

Crear una escala adecuada para la evaluación psicoeducativa del comportamiento y los sentimientos de los adolescentes hacia los dispositivos digitales (...) El DAST muestra una relación negativa con el compromiso escolar emocional y la satisfacción con la vida y correlaciones positivas con el agotamiento escolar, las dificultades de aprendizaje y el tiempo frente a la pantalla. (Seema, Heidmets, Konstabel y Varik-Maasik, 2021, p. 293)

Otras autoras que también han abordado el tema con el artículo: Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles, son María de la Villa Moral y Cecilia Suárez.

Las dificultades en el manejo del estrés y la falta de habilidades comunicativas predicen mejores usos problemáticos de Internet relacionados con hábitos compulsivos, problemas de autorregulación del control y conflictos por los sentimientos generados. Se ha confirmado que las chicas y los adolescentes de mayor edad sufren más problemas relacionados con el uso problemático del teléfono móvil. Finalmente, se discuten las implicaciones de tales usos problemáticos y se abunda en la conveniencia de promover medidas de prevención e intervención psicosocial. (De la villa y Suarez, 2016, p. 69)

Desde los cuadernos de comunicación de la Universidad Complutense de Madrid encontramos un estudio muy interesante que trata de dilucidar los distintos factores que afectan al perfil identitario del internauta en un campo digital:

Una de las características de los procesos de digitalización en el momento presente es que afectan no solo a los sistemas de acceso e intercambio de información, sino también a las relaciones intersubjetivas y a la comunicación interpersonal. La innovación tecnológica no puede ser contemplada como agente de cambio en sí misma, sino desde los usos sociales y las prácticas de los sujetos que determinan la construcción de sentido alrededor de ella. (Cáceres, Ruíz y Brändle 2009, p. 213)

La problemática que supone la rápida adaptación a una nueva forma de comunicación a menudo se nos escapa de las manos y no percibimos tales problemas hasta que se han consolidado y fundamentado en nuestra sociedad dejando grandes daños.

Aunque las pantallas llevan entre nosotros una gran cantidad de tiempo cada vez más nos ofrecen un amplio abanico de acciones que, dependiendo del uso que le queramos dar, estas pueden ser perjudiciales o por el contrario contribuir a la estimulación intelectual del sujeto.

Es importante investigar cuáles pueden ser las acciones que producen relaciones negativas tanto en la salud mental del usuario como en su rendimiento académico o inteligencia emocional.

Estudios como Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents trata entender tales cuestiones y acercarnos mucho

más a los nuevos problemas susceptibles de los nuevos modos de entretenimiento e interacción. (Adelantado, Moliner, Caverro, Beltrán, Martínez y Álvarez, 2022).

Basándonos en las conclusiones de estos estudios, lo que en este TFM se pretende conseguir es, no solo entender cuáles pueden ser los comportamientos nocivos dentro de internet y las redes sociales, sino además trasladar todos los conocimientos adquiridos en cuanto a la configuración de los modelos de formulación a los pubescentes de nuestro entorno y, por lo tanto, conocer cómo se desenvuelven nuestros alumnos en las redes y qué posibles patologías pueden existir derivadas de tal uso.

Es importante la investigación dentro del ámbito de la educación y la salud para acercarnos a las necesidades del alumnado y reducir así la brecha que a menudo se hace evidente entre el docente y el discente.

JUSTIFICACIÓN

El uso generalizado de las tecnologías de la información y comunicación ha transformado por completo nuestra forma de comunicarnos dando lugar, en algunas ocasiones, a trastornos que pueden derivar en adicciones o incluso problemáticas sociales.

En la adolescencia converge la búsqueda de gratificación con la necesidad de aceptación lo que convierte a esta etapa de desarrollo en una zona de riesgo y colma a los pubescentes de vulnerabilidad frente a dichas cuestiones.

Estudios llevados a cabo como “Frequency and characteristics of Internet use by Spanish teenagers” (Reolid, R. E. M., Flores, M. C., López, M. G., Alcantud, P. L., Ayuso, M. C. R. & Escobar, F. R. 2016). o “Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes” (Rial, A. B., Golpe, S. F., Gómez P. S. & Barreiro C. C. 2015) revelan tanto por una parte el uso continuado y adictivo de las redes sociales en los adolescentes como por otra las consecuencias psicológicas y comportamentales a las que pueden dar lugar dichas prácticas.

Del mismo modo, el uso nocivo de la red y la apreciación de modelos de conducta ilusoria puede crear en el adolescente carencias motivacionales, falta de atención y escasez de interés por su formación o incluso por su círculo social cercano.

El estudio y la investigación de este trabajo fin de master pone todos sus esfuerzos en dar solución o al menos empezar a dibujar un camino resolutivo a un problema cada vez más incrustado en nuestra sociedad. La preocupación de dichas cuestiones es tal que la Consejería de Educación y Deporte de Andalucía propone un plan de educación concreto que trata de abordar problemas como los mencionados anteriormente.

Nosotros nos centraremos especialmente en el programa educativo para la promoción de hábitos de vida saludables, encajado en el catálogo de programas para la educación

educativa. Este plan se apoya sobre dos de los cuatro pilares educativos que propone la UNESCO: aprender a ser y aprender a convivir.

La posmodernidad que vivimos nos lanza cambios sociales a una velocidad a la que muchas veces cuesta reaccionar, y adaptarnos se convierte en una respuesta reflejo de dichas variaciones, pasando por alto posibles daños colaterales producto de la evolución. Por lo tanto, es necesario estar alerta y prever los probables escenarios a los que nos enfrentaremos, tratando de cuidar a las posibles víctimas producto de tales alteraciones y así, poder aplicar las metodologías que hagan de nuestra sociedad un lugar más seguro y sano.

OBJETIVOS

Algunos de los objetivos principales que se pretenden conseguir a partir de este Trabajo Fin de Máster son:

- Definir y extraer los conceptos que interfieren y desdibujan los umbrales entre identidad e identidad digital.
- Diseñar un programa educativo que consiga asentar los inicios de un modelo didáctico comprometido con la educación digital desde una perspectiva social y saludable.
- Acercar y contextualizar las cifras estadísticas del uso de las redes sociales de nuestros adolescentes.
- Investigar y entender las necesidades digitales de los adolescentes de los centros de nuestro entorno.

METODOLOGÍA

CAPITULO I

6.1.1 PROCESO

La metodología que llevaremos a cabo en el presente trabajo se estructura en tres bloques principales.

En primer lugar, analizaremos de una forma sistemática el uso de internet desde una perspectiva lúdica y de entretenimiento en franjas de edad concretas, a través de revisiones bibliográficas para así poder entender la estructura del problema.

También estudiaremos, desde un escenario psicológico, los problemas de salubridad derivados de prácticas nocivas en el uso de internet en esta misma franja de edad.

En el segundo bloque, trataremos de acercar estos estudios a los centros de nuestro entorno, evaluando y analizando, a través de herramientas estadísticas básicas, el comportamiento de los adolescentes en internet y la frecuencia en el uso de ésta.

Para terminar, intentaremos diseñar un modelo didáctico que se adecúe a las necesidades específicas del alumnado, procurando paliar y corregir el uso nocivo de internet, así como los posibles síntomas producto de ese mal uso.

6.1.1.2 INTRODUCCIÓN

Para no caer por el camino en la divagación y dispersar el contenido en el que nos queremos centrar es conveniente acotar los umbrales del tema desde un primer momento.

Analizar el uso de internet en el adolescente es una tarea ardua que conlleva despiezar de una forma metódica una gran cantidad de variables.

El uso de internet nos lleva desde el entretenimiento en un terreno lúdico pasando por una gran cantidad de tipologías hasta la interacción con más sujetos sin tan siquiera habernos movido de ese escenario de entretenimiento. Si a esto le sumamos las diferencias por sexo, clase social, tipos de plataformas, soportes con los que se accede, educación parental y un largo etcétera, los resultados y las conclusiones quedarían muy dispersas y desdibujadas, por lo tanto, este tipo de estudios deben individualizarse por categorías y empezar a buscar relaciones que comiencen a dilucidar las distintas asociaciones entre el uso “determinado” de internet y las “concretas” apariciones comportamentales¹ del individuo “definido”.

Aunque tampoco es recomendable tirar a ciegas sin hacer previamente un pequeño análisis – esto supondría carencias en la objetividad de la investigación – los datos a tratar de forma introductoria serán superficiales, de esta manera entenderemos el contexto sin demorarnos en el contenido.

6.1.2 USO DE INTERNET EN ADOLESCENTES.

Tras analizar y entender el artículo *Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents* (2022) donde se nos facilita un meta-análisis que busca asociaciones entre el uso de pantallas y el rendimiento académico de niños y adolescentes, encontramos una gran cantidad de información de la cual nos serviremos para dirigir nuestra investigación.

- Las asociaciones del uso de pantallas con el rendimiento académico tiene diferentes niveles dependiendo de las acciones que se lleven a cabo en dichos soportes.

¹ Revisiones sistemáticas anteriores en niños y adolescentes se han centrado en la asociación de ver televisión y jugar videojuegos con el rendimiento académico, mostrando una asociación negativa. (Adelantado, Moliner, Caverro, Beltrán, Martínez y Álvarez, 2022)

- La frecuencia con la que se canaliza el uso de pantallas a variado antes y después de la pandemia COVID19
- Las asociaciones entre el uso de pantallas y el rendimiento académico son inversas entre niños y adolescentes.
- Es necesaria más investigación dentro de este campo.
- El uso de pantallas en determinadas acciones tiene asociaciones con el rendimiento académico en asignaturas o materias concretas (Adelantado, Moliner, Caverro, Beltrán, Martínez y Álvarez, 2022).

Según los datos ofrecidos, entendemos cuáles son las acciones que más nos preocupan en cuanto a la práctica y la salubridad de la misma², por lo tanto, debemos abordar tal problema centralizando el uso de internet en acciones concretas.

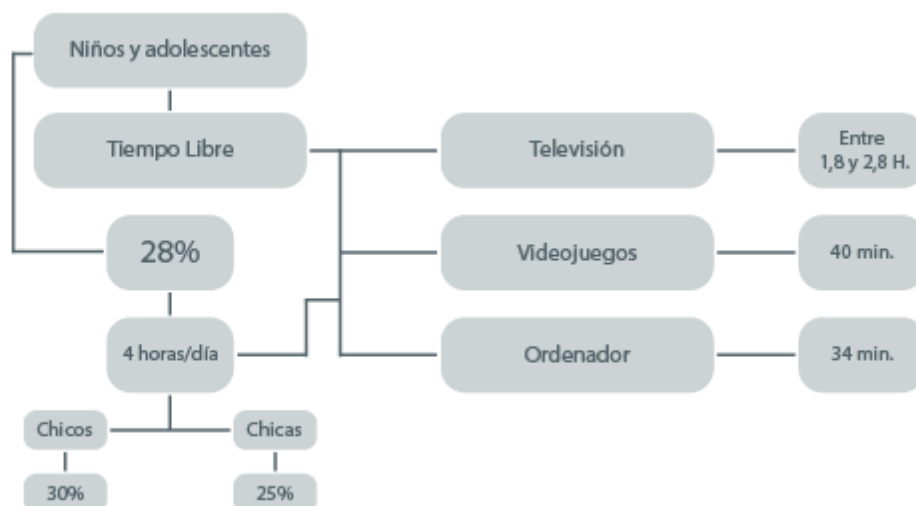


Figura 1: Diagrama de flujo basado en el artículo Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents. (Adelantado, Moliner, Caverro, Beltrán, Martínez y Álvarez, 2022)

Por otra parte, necesitamos analizar la frecuencia de ese uso concreto de internet y las patologías derivadas del mismo.

A pesar de la gran cantidad de literatura que existe a cerca del tema es minúscula la investigación sobre las asociaciones comportamentales entre el rendimiento académico y el uso problemático de internet. Lo que sí es evidente es que existe un porcentaje de adolescentes importante que hace un uso nocivo de la red y que alrededor de este problema existen una gran cantidad de variables:

En este estudio, realizado a partir de una muestra de 1709 estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de A Coruña, con edades comprendidas entre los 11 y los 17 años, se

² Véase figura 1 para entender las conclusiones del meta-análisis.

ha intentado estudiar la relación entre el uso problemático de Internet y diferentes variables (sociodemográficas, el papel de los padres, el rendimiento académico, hábitos de uso y consecuencias asociadas). Los resultados obtenidos no sólo revelan que el 26,6% de los adolescentes que componen la muestra presentan un uso problemático de Internet, sino también que el hecho de ser mujer o que los padres no sean usuarios de la Red, constituirían posibles predictores. Se ha constatado también que el uso problemático se asocia a un menor rendimiento académico y a una mayor presencia de problemas físicos y psicosociales, presumiblemente consecuencia de éste (Rial, Golpe, Gómez y Barreiro, 2015, p. 25).

Aunque se ha tanteado el terreno analizando, algunos estudios sobre la frecuencia en el uso de internet desde una franja adolescente aportando una perspectiva introductoria, el camino de esta investigación se inclina principalmente a las redes sociales.

Esta primera fase nos ha servido para entender la edad concreta a la que debe ir dirigida la investigación, ya que la repercusión en edades más tardías de la adolescencia es mayor: “Se ha confirmado que las chicas y los adolescentes de mayor edad sufren más problemas relacionados con el uso problemático del teléfono móvil” (De la Villa y Moral, 2016, p. 69).

La problemática que nos ofrece el uso del móvil en la adolescencia con intenciones sociales está más dibujada y concretizada, dejándonos ver evidencias científicas sobre los peligros identitarios y psicosociales a los que se exponen los pubescentes.

6.1.2.1 USO DE LAS REDES SOCIALES Y SU PROBLEMÁTICA.

De modo introductorio se hará mención a dos de las principales conclusiones rescatadas del artículo: *Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students* (2012):

- Emerge la relación entre uso problemático de Internet y malestar psicológico
- El factor que puede explicar este uso problemático³ son las comunicaciones alteradas de identidad que ocurren al esconder la verdadera identidad. (Carbonell, Chamarro, Griffiths, Oberst, Cladellas & Talarn, 2012: 789)

El uso compulsivo de las redes sociales en nuestra actual sociedad es más que evidente y aunque a menudo ubicamos tal práctica obsesiva en el terreno de los adolescentes, la acción de consultar nuestras redes sociales frecuentemente inunda todas las franjas de edad.

El hecho de que la adicción a las redes sociales perturbe el campo gravitacional de nuestras identidades creando malestar psicológico y alteraciones anímicas no es baladí, pero que además veamos cómo tales perturbaciones se expanden hacia franjas de edad superiores sin dibujar umbrales definidos, es alarmante.

³ Al uso problemático de internet se le asocia no solo un malestar psicológico sino además patologías derivadas de tal estado mental como: ansiedad, depresión, fobia social o problemas de interacción. (Viñas, Juan, Villar, Caparros, Pérez & Cornellà, 2002)

Del mismo modo que los cimientos de una construcción determinan la calidad de la misma, debemos atacar tales problemas desde el principio, donde las patologías están aún por definirse, solo así se conseguirá frenar al agujero negro que engulle la salubridad de nuestra sociedad a través de internet: “Los resultados sugieren que fomentar la practica de deportes y concienciar a los padres sobre los beneficios de mantener relaciones de afecto con los hijos pueden ser estrategias útiles para reducir el tiempo dedicado a las nuevas tecnologías.” (Casaló, Escario y Giménez, 2022, p. 3)

Evidentemente la educación empieza desde la familia y no podemos obviar el papel que juegan los progenitores en la formación intelectual y comportamental de los adolescentes, pero es deontológico esclarecer y diseñar estrategias educativas que trabajen de forma transversal tales problemas desde los centros educativos.

Para ello debemos ahondar mucho más en el asunto y concretar cuáles son las aplicaciones social media preferidas de los discentes y así, además de entender las necesidades sociales del alumnado, poder diseñar un plan de contingencia eficaz.

Tras hacer una revisión de diversos artículos que analizan la popularidad de las RRSS entre los jóvenes, la mayoría concluyen que las redes sociales más utilizadas por nuestros adolescentes es Instagram y Facebook, subiéndose al carro, en última instancia, la popular aplicación TikTok que cada vez se hace más existente entre las nuevas generaciones. Véase el lector figura 2

Si nos atrevemos a hacer pequeñas especulaciones sobre el uso de las RRSS podremos intuir de una forma superficial que las migraciones se suceden en espacios que permite una interacción rápida y visual donde se nos posibilita la modificación de la imagen a nuestro antojo, construyendo la tendencia: Facebook después Instagram para finalizar en TikTok⁴, siendo YouTube una plataforma más plural y con una estructura calmada: “Lo que son TikTok, YouTube e Instagram si son sus redes primarias, por el hecho de que las consumen porque les brinda el contenido que ellos quiere, en el formato que ellos necesitan, es decir, la imagen” (Cruz y Millan, 2022: 31).

Podemos ver de una forma bastante clara que existe una migración por parte de los adolescentes de unas redes sociales hacia otras, estas parecen estar determinadas por la carencia a la hora de cubrir las necesidades sociales de los mismos.
(Marcelino, 2015: 48).

⁴ Determina el orden de preferencia que han seguido las nuevas generaciones en cuanto a red social se refiere.

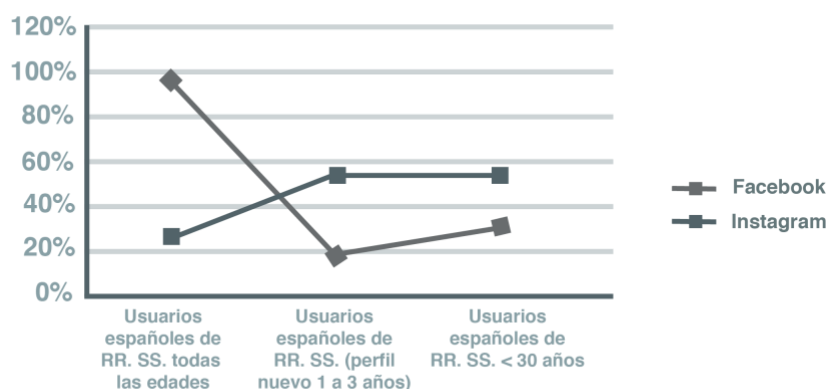


Figura 2: Gráfico 1, tendencias de uso entre Facebook e Instagram a distintas edades (Marcelino, 2015: 64)

Pero a pesar del cambio de preferencias de una red social a otra el uso de las redes sociales sigue en auge donde casi una totalidad de los adolescentes las usa diariamente:

El hecho de interactuar y expresarse es mucho más sencillo para ellos a través de redes sociales, pues consideran que a través de estas pueden ordenar mucho mejor sus ideas. Por lo tanto, hay un empleo generalizado en la sociedad de internet, donde las interacciones sociales y la comunicación se constituyen cada vez más de forma virtual y móvil, por el hecho de que 66,7% de ellos tienen preferencia al celular. Además, por el hecho de que estas son consultadas, por un 93,3%, diariamente, es decir, que las redes sociales son parte de la vida cotidiana de los adolescentes. (Cruz y Millán, 2022, p. 31).

También podemos apreciar que estas migraciones están lideradas principalmente por las generaciones más jóvenes, es decir, son los más pequeños los que empiezan a marcar y dibujar las tendencias que posteriormente seguirá gran parte de la sociedad. (Marcelino, 2015, p. 48)

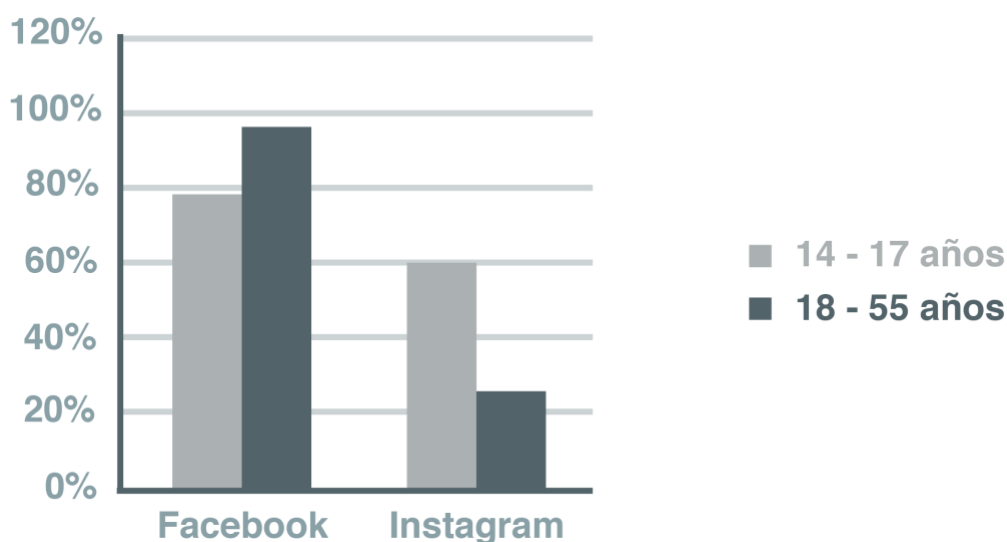


Figura 3: Gráfico 2, tendencias de uso entre Facebook e Instagram a distintas edades (Marcelino, 2015 p. 64)

La comunicación y la imagen son los aspectos principales que les incita al uso de las redes sociales, como bien se relata en el citado artículo de Cruz y Millán (2022, pp. 25-27), el hecho de poder ordenar sus ideas mejor o incluso el juego de poder ser otro en el mundo virtual les ofrece una dimensión muy atractiva que puede atraparles y difuminar los umbrales de la realidad.⁵

6.1.2.2 ANONIMATO O IDENTIDAD HIPOTECADA

Hasta ahora hemos conseguido arrojar luz a algunas hipótesis que no estaban lo suficientemente perfiladas para entenderlas y dotarlas de veracidad. Pero aún nos queda investigar qué porcentaje de usuarios de redes sociales, en franjas de edad asociadas a la adolescencia, utiliza el anonimato o un perfil falso.

La existencia no física del yo a través de una pantalla permite maquillar nuestra verdadera identidad mostrando lo que creemos más conveniente en cada situación, esto no solo sucede en la red, es evidente que la información es un bien preciado y normalmente preferimos recibir más de la que damos, pero en una interacción cara a cara es muy difícil mantener un anonimato o una mentira durante mucho tiempo.⁶

La web, en especial las aplicaciones que se relacionan con la denominada web 2.0, se presenta como un espacio de participación y relación en el que los jóvenes se socializan, conocen a otros e interactúan con ello. Esta sociabilidad virtual remite a otras formas de relación - menos rígidas, más dinámicas - que, en última instancia, se caracterizan por la confiscación de la experiencia directa del otro. (Cáceres y Ruiz, 2009, p. 219)

En un estudio desarrollado por el CIC en la Universidad Complutense de Madrid se aborda el tema de la presentación de la identidad de los jóvenes en internet (Cáceres, Ruíz y Brändle, 2009). Tras analizar los datos detenidamente comprendemos que el anonimato en la red se ha vuelto una acción muy usual, pero además las estadísticas distinguen entre tres tipos de entrevistados los que admiten usar el anonimato, los que admiten usarlo para acciones determinadas y los que no admiten utilizarlo.

Entre estos tres tipos de perfiles los que afirman no utilizar nunca una identidad falsa, tienen un uso de internet menor que los que afirman cambiar de identidad algunas veces y los que confiesan utilizar una identidad falsa siempre, pasan una gran cantidad de tiempo en la red.

Entre las acciones con las que más se utiliza una identidad falsa o un cambio de rasgos identitarios se encuentran los debates y las relaciones de amistad.

Estos datos pueden explicarse si se tiene en cuenta la utilidad que presenta en ocasiones alterar los rasgos de la identidad en un debate online: ser otro, por ejemplo, un especialista o un técnico en la materia, presentarse como neutral o, al contrario, especialmente implicado o testigo de

⁵ Principalmente se habla de los adolescentes, ya que son los más vulnerables frente la adquisición de una identidad hipotecada, pero se debe recordar que nadie está exento de una alteración de la personalidad producto del uso nocivo de las redes sociales.

⁶ Hemos domado nuestro lado más salvaje y se ha extinguido nuestra esencia animal (Rupatrupa, 2019).

excepción de hechos diversos para dar más consistencia o autoridad a sus argumentos. (Cáceres y Ruiz, 2009, p. 227)

Por otro lado, el hecho de modificar algunos rasgos identitarios a la hora de mantener una relación de amistad tiene tintes lúdicos, jugar a ser otra persona y ser tratado como tal.

Cabe destacar que en los estudios sobre modificación de la identidad en la red se debe superar el llamado efecto de *deseabilidad social* y el muestreo utilizado solo ocupa al mundo universitario —por desgracia los estudios sobre el tema son escasos— pero los datos ya revelan una progresiva conducta hacia un “usuario anónimo” o cambio de identidad en el uso de internet:

	Utilización de otra/s identidad/es en Internet en función de la frecuencia de uso		
	Nunca	Algunas veces	Siempre
Soy usuario básico	35,5%	61,7%	2,8%
Soy usuario ocasional	44,4%	50,0%	5,6%
Soy usuario intensivo	29,3%	64,4%	6,3%

Figura 4: Tabla 1, Grado de utilización de otra/s identidad/es en internet en función de la frecuencia de uso. (Cáceres y Ruiz, 2009: 222)

La accesibilidad que nos brinda el teléfono móvil, en cuanto a una conexión a internet se refiere es asombrosa. Este es uno de los factores que influyen de forma rotunda en las posibles adicciones a las redes sociales.

La calidad de conexión a la que el ser humano tiene acceso hoy en día es muy loable y en ningún momento se trata de desprestigiar o jeitear⁷ los privilegios tecnológicos de los que gozamos.⁸

Pero debemos ser conscientes de que uno de los pilares fundamentales sobre los que se sostiene esta amalgama de retroalimentación nociva es el hecho de poder acceder a la dosis con solo meter una mano en el bolsillo.

⁷ Palabra que viene del ingles hate, y significa odiar, a menudo se utiliza para dignificar a las personas que se oponen a todo. Surge principalmente en la red y se extiende al mundo “real”.

⁸ Creo que nunca ha sido más libre el ser humano desde que apareció internet. Esto ha sido un obsequio a la humanidad tan grande como desde que se descubrió el fuego, solo que más, pero quizás faltan dos, tres generaciones para asimilarlo, y primero estará todo este tropel del zoológico confortable mirando cuantos likes tiene mi foto.

¿Y qué vamos a hacer? Yo me niego a coger a ese chico o chica y decir: ¡No, no debes hacer esto! Haz lo que yo, la verdad se impone sola, solo las mentiras necesitan subvención del gobierno (Escohotado, 2019).

Cuanto más accedemos a las redes sociales más ansias de interacción y comunicación nos invade, al mismo tiempo que hacemos uso de la máscara teatral envuelta en narcisismo que nos aporta seguridad. Tal proceso se produce en bucle donde la accesibilidad alimenta la adicción y la adicción alimenta el anonimato o la adquisición de otra/s identidad/es.

Tras entender cuál es el uso nocivo de internet, cuáles son las franjas de edad más vulnerables, qué camino toman las tendencias en las aplicaciones de las redes sociales, qué síntomas producen tales hábitos y cómo se retroalimentan es el momento de contextualizar esta investigación en los centros de nuestro entorno.

6.1.2.3 CÓMO UTILIZAN LAS REDES NUESTROS ALUMNOS.

Para conocer las respuestas de nuestro alumnado se ha llevado a cabo un modelo de encuesta —véase anexo I— que podemos desglosar en cuatro secciones que nos ayudarán a entender distintos componentes del cibernauta encuestado:

- Conocer el perfil y preferencias del usuario (4 preguntas).
- Conocer la frecuencia con la que usa el móvil y las redes sociales (5 preguntas).
- Conocer si existe o no un comportamiento cívico en internet por parte del encuestado (5 preguntas).
- Conocer la adquisición de identidades múltiples en las redes y su percepción sobre lo digital y lo real (6 preguntas).

Para llevar a cabo esta investigación se han encuestado a 62 participantes de edad entre 16 y 19 años de los cuales un 75% eran chicas, un 24% eran chicos y un 4% no se identificaban con un sexo binario.

Hemos encontrado una actitud adictiva a las redes sociales en un 12% en los encuestados, de los cuales, el 1% lo conforman chicos y el otro 11% es determinado por las chicas, pero debemos tener en cuenta que en el muestreo ya encontramos un 75% de participación femenina frente a 24% masculina, por lo tanto, debemos aislar los muestreos para entender las cifras que arrojarán luz sobre la determinada frecuencia de uso o conducta en las redes sociales.

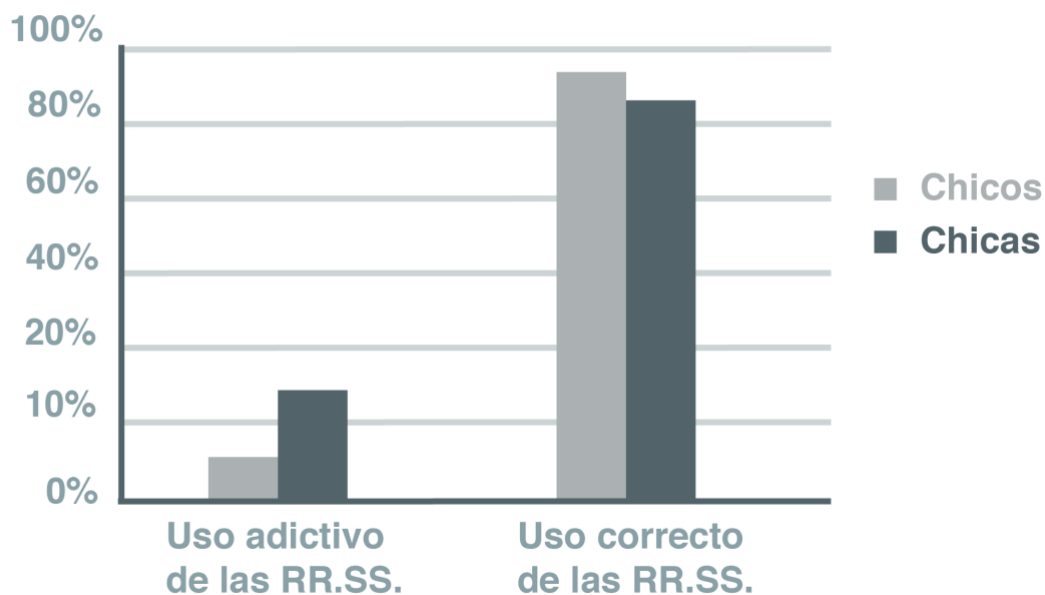


Figura 5: Gráfico 3, Grado del uso adictivo y correcto de los alumnos de nuestro entorno diferenciado por sexo, elaboración propia.

Una vez aislado el muestreo por sexos encontramos que el 6% de los chicos presenta un uso adictivo de las redes sociales mientras que el 14% de las chicas actúa de la misma forma.

Las preferencias a la hora de utilizar una red social determinada también varían, aunque esta vez de una forma más tibia. La red social más utilizada entre algunos de los adolescentes de Jaén es Instagram, pero ya podemos apreciar una migración masiva hacia TikTok.

Preferencia en el uso de las distintas redes sociales			
	Instagram	TikTok	Facebook
Chicos	60%	40%	0%
Chicas	55%	44%	0%

Figura 6: Tabla 2, preferencias en el uso de las distintas redes sociales de los alumnos de nuestro entorno diferenciado por sexo, elaboración propia.

También hemos encontrado un gran rechazo en las preferencias hacia Facebook —esto no quiere decir que no usen Facebook, pero sí que esta RR.SS. ya no figura entre su preferidas para consultar— lo que da consistencia a los estudios ya citados anteriormente donde las migraciones están determinadas por la comunicación y el método de transmisión (Marcelino, 2015; Cruz y Millán, 2022).

Es necesario volver a recordar que en este tipo de encuestas existe una variable que perturba la veracidad de las cifras. La deseabilidad social empuja al encuestado a no decir la verdad si esta práctica no es bien vista socialmente, por ejemplo: en la pregunta ¿cuánto tiempo pasas en tu red social preferida? El 88% afirma consultarla solo una o dos horas al día, pero en la pregunta ¿te recriminan que pasas mucho tiempo mirando el móvil? Un 78% ha contestado a veces o siempre, o en la tabla de frecuencia el 67% afirma consultar esa red social con un valor de 6 hacia arriba, lo que deja ver un poco la verdadera tendencia, aún así las cifras son muy interesantes y nos aportan mucha información para el futuro diseño de la unidad didáctica de contingencia.

La gran mayoría de los alumnos son conscientes del cambio de conducta que se produce en las redes sociales, esto es una muy buena noticia, porque partimos de una base sólida, donde el educando ya es consciente de la diferenciación de los dos mundos, aunque sí es verdad que también admiten comportarse de forma distinta en las redes sociales, y es aquí donde debemos trabajar para mejorar esas conductas.

No es posible respetar a los educandos, su dignidad, su ser en formación, su identidad en construcción si no se toman en cuenta las condiciones en que ellos vienen existiendo, si no se reconoce la importancia de los “conocimientos hechos de experiencia” con que llegan a la escuela. El respeto debido a la dignidad del educando no me permite subestimar, o lo que es peor, burlarme del saber que él trae consigo a la escuela. (Freire, 2012, p.62)

El 96% de los encuestados cree que las personas se comportan de forma distinta en las redes sociales y solo un 20% afirma que nunca utiliza las redes para decir cosas que no se atrevería a decir cara a cara.

Por otra parte, solo el 25% reconoce que utiliza el anonimato o un perfil falso mientras que el 64% dice conocer a algún amigo que utiliza el anonimato o un perfil falso en las redes sociales.

Como podemos deducir —aunque un 25% es una cifra bastante amplia para un grupo que juega al cambio de identidad— existe un porcentaje de encuestados que no reconoce usar distintas identidades en las redes sociales debido a las posibles reprimendas sociales que puedan sufrir, lo que nos hace entender que ven el anonimato o la falsa identidad como un acto no deseable y esto nos pone en conocimiento de cómo asimilan la interacción social a través de las redes —información crucial para poder desarrollar un correcto programa educativo que ataque tales conductas.

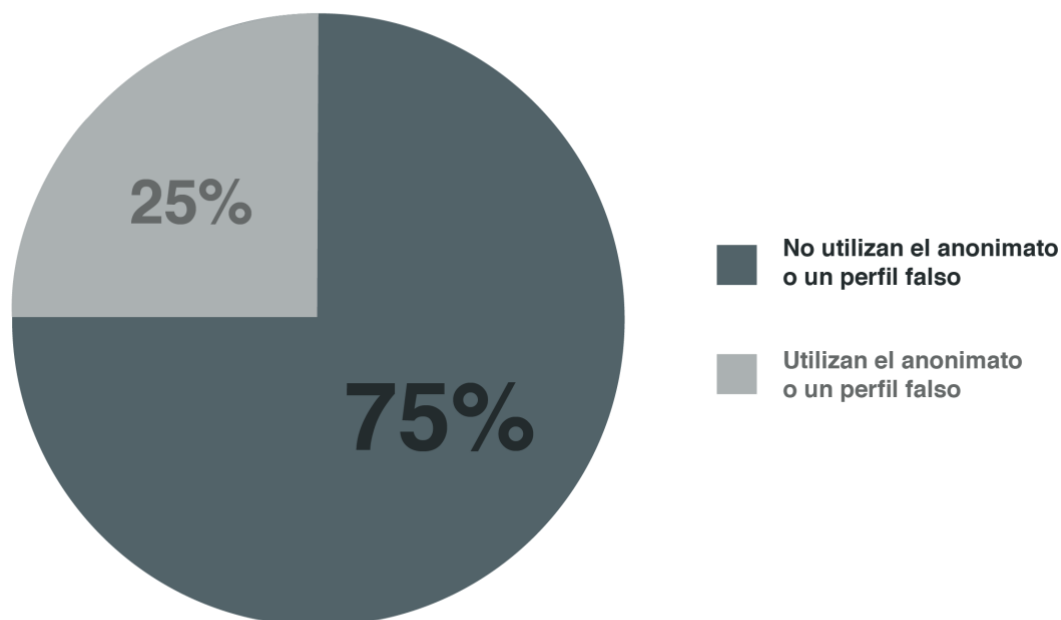


Figura 7: Gráfico 4, uso del anonimato o perfil falso, elaboración propia.

Es de vital importancia hacer entender al alumnado que detrás del perfil de cualquier red social existe una persona contenedora de sentimientos, capaz de amar, odiar, llorar o reír, es por esto, que debemos guiar a nuestros discentes hacia la convivencia cívica dentro y fuera de las redes sociales.

Las conclusiones que deja ver este estudio nos anuncian que tenemos mucho trabajo por delante, pero también nos ofrece resultados esperanzadores donde un gran porcentaje de la población estudiantil es consciente de las fronteras identitarias y comunicativas que marcan las redes sociales que tanto usan.

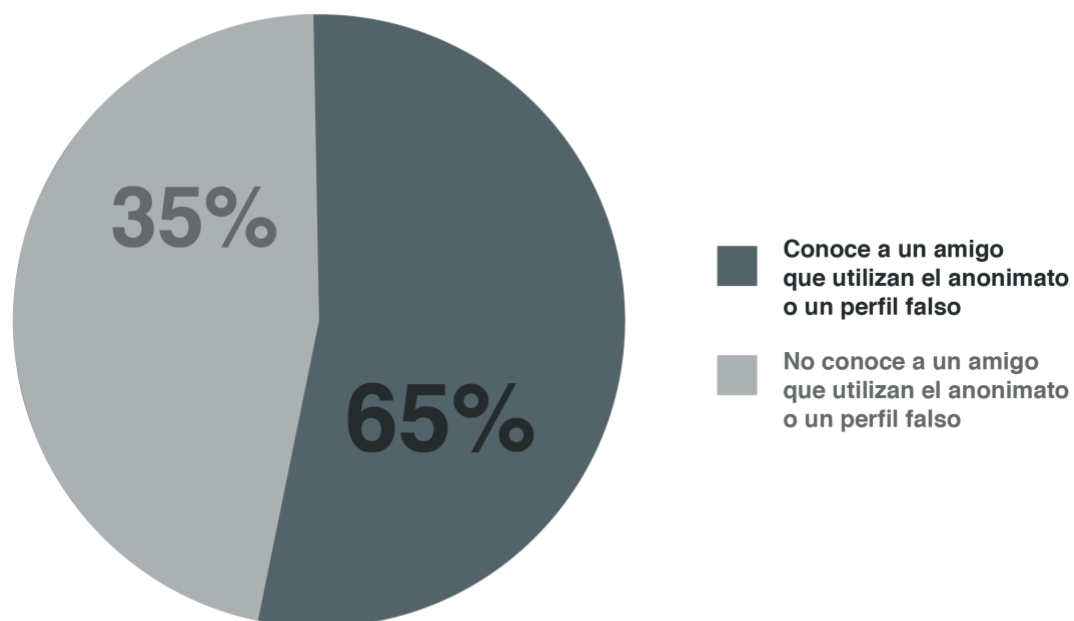


Figura 8: Gráfico 5, porcentaje de alumnos que conocen a un amigo que usa el anonimato o perfil falso, elaboración propia.

Aunque es pronto para aventurar resultados esperados creemos que —desde un escenario hipotético— tan solo con varias actividades de refuerzo y al menos dos proyectos que traten los peligros de un mal uso en las redes, sumado a la cobertura que debe ofrecer los familiares del alumnado, podemos reducir las cifras de una forma considerable para mejorar la calidad de vida de nuestras nuevas generaciones.

Evidentemente estas hipótesis solo podrían ser contrastadas tras aplicar la programación —la cual será desarrollada a continuación— y volver a investigar y encuestar al alumnado.

Cabe destacar, en cuanto a la parte adictiva en el uso de las redes sociales, la importancia del soporte con el que se accede. La accesibilidad que nos brinda el teléfono móvil contribuye de una forma contundente en el uso desmesurado que puede desembocar en adicciones, por lo tanto, la aplicación de los contenidos de la unidad didáctica debe combinarse con un uso racionalizado del móvil.

Este hecho queda evidenciado en las respuestas de los encuestados donde el 6% que afirma acceder a las redes sociales desde el ordenador presentan una conducta más pasiva frente al consumo de internet consultando sus redes sociales 1 hora al día o menos.

Esta conducta esta determinada por contexto, el ritual de tener que encender el ordenador, la postura que adquieres frente a él e incluso el tiempo que suelen dedicar a esta acción merma la necesidad constante de consulta e interacción de las redes sociales.

Porcentaje de alumnado
que accede a sus RR.SS.
con el ordenador

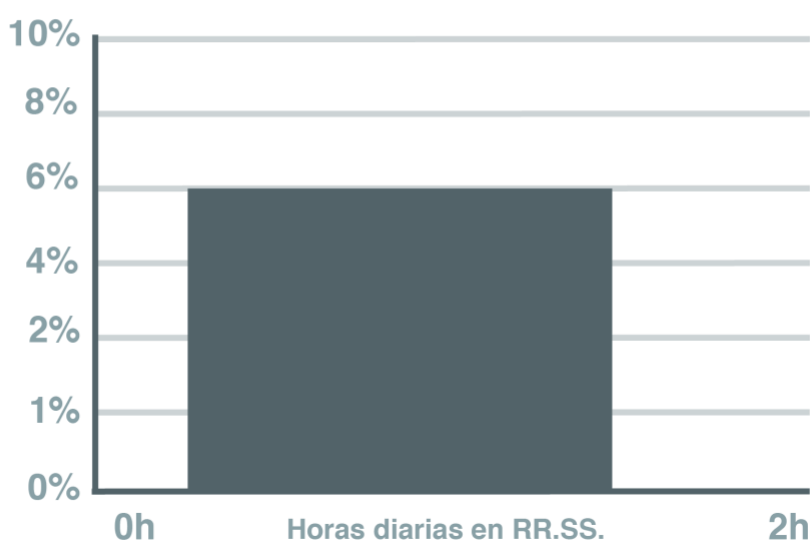


Figura 9: Gráfico 6, porcentaje de alumnos que acceden a las RR.SS. desde el ordenador y tiempo que le dedican al día, elaboración propia.

6.2.1 INTRODUCCIÓN

El desarrollo y la programación de esta unidad didáctica esta enfocada al alumnado de Bachillerato de Artes, concretamente a la asignatura de Diseño que forma parte del bloque de asignaturas troncales para el segundo curso.

Orden PCM/58/2022, de 2 de febrero, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la universidad, y las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas, en el curso 2021-2022. (BOE, 2021, p. 15062)

Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. (BOJA, 2021, p. 224)

La materia Diseño tiene por finalidad proporcionar una base sólida acerca de los principios y fundamentos que constituyen esta actividad. Es una asignatura de carácter teórico-práctico que, sin pretender formar especialistas en la materia, sí debe proporcionar al alumnado los conocimientos fundamentales y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, análisis y realización de proyectos elementales de diseño. (BOJA, 2021, p.290)

La programación de esta unidad didáctica esta dirigida para que su óptima aplicación sea ejecutada en la Escuela de Arte José Nogué, ubicada en la calle Martínez Molina de la ciudad Jaén, debido a la compatibilidad entre centro y configuración de la misma.

El alumnado tiene un perfil algo particular, estudiantes sensibilizados con el arte que consiguen apreciar la belleza que esconden los elementos más cotidianos y usuales de nuestro entorno.

Proceden casi en su totalidad de la provincia de Jaén de los cuales al menos la mitad se desplazan desde los pueblos de alrededor y, aunque a veces se da el caso, el número de inmigrantes matriculados es exiguo.

Lo que sí encontramos en un porcentaje bastante amplio, si lo comparamos con otros centros del entorno, con alumnos que no tienen bien definida su concepción identitaria en cuanto a sexualidad o incluso genero se refiere.

Tienden a apasionarles los mundos de fantasía diseñados en series manga, animes o incluso videojuegos, suelen ser fanáticos de historias alejadas de la realidad y son muy conscientes del arte que se oculta detrás de todo este contenido de entretenimiento.

La importancia en la aplicación de dicha unidad didáctica es más que considerable ya que ésta trata, no solo de dotar a los discentes de los conocimientos necesarios y las herramientas necesarias para iniciarse en el estudio, sino que además considera un plan de contingencia que contrarreste los efectos negativos del mal uso de las redes sociales en adolescentes.

Además, éste va en consonancia con el programa educativo para la promoción de hábitos de vida saludables, encajado en el catálogo de programas para la educación educativa.

6.2.2 CONTENIDOS

6.2.2.1. Temporalización

La unidad didáctica que vamos a desarrollar es la número 13, que lleva por título “Diseño Publicitario” y está ubicada en el bloque cuatro titulado Diseño Gráfico

Es necesario considerar los aprendizajes previos del alumnado, es decir, qué conocimientos trae consigo el discente al llegar a este curso, (Freire, 2012, p.62) por lo tanto, esta unidad didáctica deberá estar encajada en el segundo trimestre para así poder ir introduciendo en las unidades anteriores algunos conceptos básicos y necesarios para el desarrollo de los ejercicios planteados en la unidad 13.

1º Trimestre/ 15S - 23D	2º Trimestre/ 10E - 8A	3º Trimestre/ 18A - 23J
BLOQUE 1 Evolución histórica y ámbitos del Diseño	BLOQUE 3 Elementos de configuración formal	BLOQUE 5 Diseño del producto y del espacio
U1 Concepto de Diseño	U7 Teoría de la percepción visual	U14 Diseño de objetos
U2 Ambito del Diseño	U8 Elementos básicos del lenguaje visual y la composición en el plano	U15 El Diseño del espacio habitable
U3 Evolución histórica del Diseño	U9 Recursos en la organización de la forma y el espacio. Su aplicación al Diseño	
BLOQUE 2 Teoría y metodología del Diseño	BLOQUE 4 Diseño Gráfico	
U4 Introducción a la teoría del Diseño	U10 Funciones comunicativas del Diseño	
U5 Fundamentos de investigación en el proceso de Diseño	U11 Diseño gráfico y señalización. Señaletica	
U6 Proceso metodológico del Diseño	U12 Tipografía y Diseño gráfico	
	U13 Diseño publicitario	

Figura 10: Tabla 3, temporalización programación didáctica, elaboración propia.

Además, otro de los motivos por los que se ha decidido ubicar la unidad didáctica en este bloque es debido a la disponibilidad del tiempo, ya que el tercer trimestre cuenta con menos días lectivos y gran parte de ellos deberán ir destinados a las prácticas de selectividad.

6.2.2.2 CONTENIDOS INTERDISCIPLINARES

Aunque este apartado sería mucho más extenso en el desarrollo de toda una programación didáctica, en este caso, donde solo nos vamos a ceñir al diseño y la defensa de una unidad didáctica concreta, se verá mucho más escueto y reducido.

FUNDAMENTOS DEL ARTE II

Bloque 1. «El romanticismo»

Inicio de la fotografía. Los temas fotográficos: retrato, paisaje, historia. El Pictorialismo

Bloque 2. «El romanticismo tardío»

Decoración y moda: Mariano Fortuny y Madrazo. El movimiento «Arts and Crafts», William Morris. El desarrollo de la técnica fotográfica. El retrato fotográfico.

Bloque 3. «Las vanguardias»

El cartel publicitario. La obra de Jules Chéret, Alfons Mucha, Leonetto Cappiello.

Los colores primarios. Teoría aditiva y sustractiva del color. Colores complementarios.

El cartel publicitario y la obra artística de Henri de Toulouse-Lautrec.

Bloque 4. «El modernismo-Art Nouveau»

El cartel publicitario en Cataluña. Alexandre de Riquer.

Bloque 8. «Segunda guerra mundial»

El cartel como propaganda política. El collage. La obra de Josep Renau.

Bloque 9. «El funcionalismo y las décadas 40-50»

El diseño industrial. La Bauhaus y su influencia posterior.

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA II

Bloque1. «Comunicación oral: escuchar y hablar»

La publicidad. Presentación oral: planificación, documentación, evaluación y mejora.

DIBUJO ARTÍSTICO II

Bloque 1. «La forma. Estudio y transformación»

Exploración de la forma mediante el apunte, el boceto y el croquis.

Representación analítica y sintética, aplicación de los distintos niveles de iconicidad.

Dibujo descriptivo de las formas naturales y artificiales.

Bloque 2. «La expresión de la subjetividad»

El dibujo expresivo y el dibujo conceptual: herramientas de creación en el dibujo, investigación con técnicas y procedimientos alternativos, materialización de ideas o conceptos.

Interpretación subjetiva de la imagen: estilización, geometrización, abstracción, síntesis, exageración.

La búsqueda del lenguaje personal.

Situación actual del dibujo expresivo en los campos del arte, la ilustración y el diseño, atendiendo especialmente al contexto de Andalucía.

Bloque 3. Dibujo y perspectiva

La percepción del espacio. Indicadores de profundidad.

La perspectiva aérea, el escorzo, el traslapo, las líneas y los puntos de fuga.

La escala visual.

La representación del entorno: espacios abiertos y espacios cerrados.

Bloque 5. «El dibujo en el proceso creativo»

Desarrollo de procesos creativos a través de la elaboración de proyectos, mediante el trabajo colaborativo y la aplicación de un enfoque interdisciplinar.

6.2.2.2 CONTENIDOS TRANSVERSALES

Hábitos de vida saludables:

El contenido transversal por antonomasia dentro de esta unidad didáctica es aprender a cuidarse, es decir, implementar la concepción de hábitos de vida saludables que garanticen la estabilidad mental y emocional de los discentes.

Este contenido se trabaja desde la exposición de casos concretos y reales, que presentan desequilibrios mentales producto de un uso nocivo de las redes sociales, hasta actividades específicas que exijan la implicación activa del propio pubescente.

Igualdad

La igualdad y el derecho a la educación debe estar presente en toda programación didáctica que se precie, por lo tanto, este valor aflora en cada una de las actividades que se realizan al mismo tiempo que se trabaja la cooperación y las habilidades sociales de todo el alumnado.

La equidad también se hace presente en gran parte del contenido teórico que se le muestra al educando durante toda la unidad didáctica, tratando la paridad en autores y autoras como un engranaje básico en la maquinaria transmisora de valores.

Compromiso con el medio ambiente:

El uso desmesurado de las telecomunicaciones no solo implica una fatiga mental, sino que además se hace un gasto energético y una dependencia tecnológica que puede mermar la motivación y la actitud del alumnado.

Por lo cual, la transmisión actitudinal de una racionalización del uso del móvil puede contribuir, no solo al agotamiento de los recursos energéticos, sino que además los hace más conscientes de ello y los conecta con la naturaleza.

Aprender a ser y aprender a convivir:

La transmisión de valores ético-morales aflora como contenido actitudinal en cada una de las prácticas y que además se reafirma conceptualmente implícita en la unidad.

Aprender a ser responsables de sus actos en internet es crucial para desarrollar una concepción de la dosis de realidad existente en las redes sociales. Entender la existencia de otra persona física al otro lado del teléfono es el primer paso para crear una convivencia cívica en las plataformas preferidas por ellos mismo.

Y es a través de dinámicas de grupo, actividades creativas, jornadas servicio y charlas o debates conseguimos acercarnos a legitimar estas conductas deseadas.

Cultura y patrimonio:

Dentro de todos los contenidos que trabaja esta unidad didáctica se hace existente la porción de cultura e idiosincrasia del pueblo andaluz, tratando tanto autores/as como desarrollando actividades que les una más con el entorno que les rodea.

6.2.2.4 OBJETIVOS

Según el boletín oficial de la Junta de Andalucía, extraordinario número 7 – lunes, 18 de enero de 2021 en la pagina 292: la enseñanza de la materia Diseño tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseño y adquirir conciencia de la complejidad de los procesos y herramientas en los que se fundamenta.
2. Comprender las raíces del diseño, la evolución del concepto, sus diferentes ámbitos de aplicación y los factores que lo condicionan, así como su capacidad para influir en el entorno y en la cultura contemporánea.
3. Describir las características fundamentales de los movimientos históricos y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo sus aportaciones.
4. Analizar y reconocer los condicionamientos funcionales y perceptivos descubriendo la importancia de las funciones simbólicas en el diseño contemporáneo.
5. Valorar la importancia de los métodos en el proceso de diseño y aplicarlos en su uso.
6. Conocer y experimentar las diferentes relaciones compositivas y posibilidades que pueden generar los elementos visuales, reconociendo las aplicaciones estructurales en diferentes campos del diseño.
7. Resolver problemas elementales de diseño utilizando métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas.
8. Asumir la innovación y la adaptabilidad como condiciones propias del diseño, apreciando el pensamiento divergente para afrontar un problema.
9. Potenciar la actitud crítica que cuestione o valore la idoneidad de diversas soluciones de diseño.
10. Valorar el trabajo en equipo y el intercambio de ideas y experiencias como método de trabajo en los diferentes campos del diseño.

6.2.3 UNIDAD DIDÁCTICA.

Los contenidos de la unidad didáctica según el boletín oficial de la Junta de Andalucía, Extraordinario número 7 – lunes, 18 de enero de 2021 en la pagina 294 son: Diseño publicitario: fundamentos y funciones de la publicidad, análisis de las técnicas de

estampación (desde las iniciales técnicas litográficas a las actuales) y anuncios de prensa en la comunidad andaluza, elementos del lenguaje publicitario y software de Ilustración y diseño.

Es necesario desglosar los contenidos y el desarrollo de la unidad en al menos tres secciones, las cuales contendrán parte teórica, dinámicas de grupo y actividades prácticas.

La metodología utilizada estará fundamentada principalmente en trabajo cooperativo para retroalimentar los conocimientos entre los propios discentes enriqueciendo así el conocimiento plural y las habilidades múltiples.

Dado que el alumnado previamente ha debido adquirir unas competencias básicas que les permita desarrollar los conceptos necesarios para desenvolverse sin grandes dificultades en las actividades que se propondrán a continuación, pero como tanto la teoría de conocimientos múltiples como la atención a la diversidad nos obliga a hacer evaluaciones constantes para estar en conocimiento de las capacidades de cada uno de nuestros alumnos/as, la unidad empieza con un pequeño ejercicio evaluativo que nos aporta información sobre la necesidad o no de adaptaciones curriculares dentro de la unidad.

La asignatura de diseño tiene una carga lectiva de ocho horas semanales, lo cual, supone el siguiente desglose:

El segundo trimestre que ocupa desde el 10 de enero hasta el 8 de abril contiene los dos bloques, por una parte, el bloque 3 y por otra el bloque 4.

- Al bloque 3 se le asignan 5 semanas que contienen 35 horas lectivas.
- Al bloque 4 se le asignan 8 semanas que contienen 64 horas lectivas.

El bloque 4 se desglosa de la siguiente forma:

U10: 15 horas

U11: 10 horas

U12: 19 horas

U13: 20 horas

La justificación del reparto de horas está determinado por la dificultad o la carga de cada una de las unidades didácticas, es decir, la tipografía necesita de un estudio más extenso que los fundamentos y funciones de la publicidad o el diseño publicitario necesita de más tiempo que señalética.

La unidad 13, “Diseño publicitario” está desglosado en horas teóricas, dinámicas de grupo, prácticas y horas presenciales o no presenciales:

U13 Diseño publicitario			
	Teoría	Dinámicas de grupo	Prácticas
Presenciales	5 h	5 h	10 h
No presenciales	0 h	2 h	4 h

Figura 11: Tabla 4, Desglose de las horas dedicadas a la unidad didáctica en teóricas, dinámicas de grupo, prácticas y presenciales o no presenciales, elaboración propia.

6.2.3.1 METODOLOGÍAS

En el comienzo de la unidad didáctica se propone una actividad abierta donde tratamos de debatir sobre la función que tiene el diseño publicitario, la importancia del cartel en este y cómo se han ido transformando los procedimientos y métodos de creación dentro del ámbito publicitario.

De este modo no solo introducimos al discente ha un cambio de tema moderado, sino que además podemos evaluar sus conocimientos sobre los conceptos básicos del diseño publicitario.

TEORÍA:

Las horas de teoría están destinadas principalmente a la explicación de las funciones de la publicidad, la aparición del cartel y los elementos básicos que lo configuran.

También se destina este espacio de tiempo a guiar al alumnado y a motivarlo para que investiguen sobre referentes artísticos dentro de este campo y se empapen de los recursos llevados a cabo por otros artistas.

Este pequeño bloque de cinco horas contiene además explicaciones sobre los procesos de estampación litográfica, así como los elementos que configuran el lenguaje publicitario, siempre desde una posición ejemplificativa que los dota de seguridad y templanza.

DINÁMICAS DE GRUPO:

En el camino de la formación y la educación es muy necesario el trato entre iguales que les permite desarrollar sus capacidades críticas, sociales o técnicas, es por ello, que uno de los elementos que configura las estrategias metodológicas es la cooperación y el trabajo en grupo.

Para potenciar esta forma de trabajar se plantean actividades de grupo que les obliga a coordinarse y tomar decisiones a través del consenso y la participación.

Estas actividades se dan tanto dentro como fuera del aula tratando así de implementar el concepto de andamiaje que en un futuro les permita ser autónomos en su propia coordinación y en el desarrollo de determinadas labores en grupo.

PRÁCTICAS:

Aprender a hacer es crucial para asimilar los conocimientos y afianzar las habilidades que estos requieren, por lo tanto, todo el material teórico es traducido en resultado a través de actividades prácticas que además permiten calificar y evaluar a los discentes.

Estas actividades no solo se plantean de cara facilitar una evaluación por parte del profesorado, sino que además les aporta la cualificación necesaria para poder presentarse a un proceso de selección para distintos ciclos de grado superior o acceso a la universidad si el educando así lo desea.

3.2.7. ACTIVIDADES

ACTIVIDADES TEÓRICAS:

Las primeras sesiones son fundamentales para hacer entender al educando dónde nos situamos, cuál va a ser la metodología y cómo la vamos a ir desarrollando.

SESIÓN TEÓRICA 1: Introducción a la unidad (CCL, CD y CCEC)

En la primera sesión se dedica una hora y media a la explicación de los conceptos básicos del diseño publicitario:

1. Fundamentos y funciones de la publicidad.
2. Elementos del lenguaje publicitario.
3. Software de Ilustración y diseño.

Tras facilitar la explicación de todos los conceptos necesarios —véase Anexo III— que les ayuden a adquirir las competencias necesarias y los objetivos marcados se deben aplicar en un ejercicio de carácter práctico.

Toda la información facilitada estará presente en la plataforma Classroom, la cuál esta destinada principalmente a facilitar la comunicación entre el docente y el discente, desde el día de la presentación para que el alumnado tenga acceso a ella en todo momento.

En la siguiente sesión teórica se hace una actividad⁹ donde deben responder un test de 15 preguntas – Véase anexo VI- basadas en las explicaciones dadas en clase y el material facilitado en Classroom.

Esta actividad no solo funciona como transmisora de conocimientos a los educandos, sino que además nos permite como docentes evaluar tanto la eficacia de nuestro rendimiento y método como la actividad o pasividad del alumnado e identificar, si existiese, la necesidad de alguna adaptación curricular significativa.

SESIÓN TEÓRICA 2: Recorrido por la historia (CCL, CPSAA, CC, CD y CCEC)

En la siguiente sesión¹⁰ teórica se dedica una hora y media a exponer un breve recorrido por la historia del diseño donde se tratan procedimientos técnicos clásicos, se dan referentes artísticos, materiales y estrategias para configurar los elementos que dan sentido al diseño publicitario.

La media hora restante es destinada a aclarar dudas sobre lo trabajado hasta el momento, abrir un pequeño debate y dejar que ellos se expresen a cerca de lo que piensan sobre el diseño gráfico y su importancia en la sociedad.

De este modo no solo estaremos creando una comunicación bidireccional en el aula, sino que además estaremos trabajando las habilidades sociales básicas que les permitirán aprender a comunicarse y desenvolverse de forma natural en un mundo social.

SESIÓN TEÓRICA 3: De cara a selectividad (CCL, CPSAA, CCEC, SEIP y STEAM)

La tercera y última sesión teórica, la cual consta de solo una hora, está destinada a entender cuáles son los pasos a seguir en un examen de selectividad. La idea es desglosar los modelos de prueba de acceso a la universidad en base a los criterios de evaluación que se fijan, de este modo, entenderán que la prueba se basa en un procedimiento que consta de varios pasos, los cuales deben entrenar y asimilar al mismo tiempo que se adecuan a los tiempos exigidos.

Esta sesión es muy importante debido a que todas las prácticas posteriores van a estar determinadas por este procedimiento dando lugar así al desarrollo de una agilidad creativa necesaria en un futuro próximo.

DINÁMICAS DE GRUPO

DINAMICA 1: Arden las redes (CCL, CPSAA, CC, CE, CD y CCEC)

⁹ Para esta actividad se destina 30 min en clase.

¹⁰ Es necesario aclarar que las sesiones teóricas, prácticas y las dinámicas de grupo se desarrollan de forma paralela, es decir, no tienen el orden cronológico con el que se presentan en este apartado.

La primera sesión en dinámicas de grupo esta principalmente basada en el auto-criterio, la capacidad de análisis y la cooperación y el consenso.

En sesiones anteriores se le ha facilitado al educando un fragmento del libro Arden Las Redes –Véase anexo III- de Juan Soto Ivars, donde se relata el linchamiento digital producido en Twitter a la escritora María Frisa, previamente han debido leer tal texto¹¹ para poder trabajar en grupo y crear una campaña de concienciación sobre el ético-moral y cívico uso de las redes sociales.

Para ello es necesario abrir un debate sobre los aspectos negativos del mal comportamiento en las redes, el uso de otras identidades y la falta de tolerancia que se aplican en ciertas plataformas.

Para esta actividad se destina una primera sesión de dos horas donde deben poner en orden sus ideas llegar a un consenso y diseñar los bocetos previos que darán lugar a la obra final.

En una segunda sesión de una hora deben ejecutar la obra final siguiendo los aspectos formales previamente dados —estilo basado en los carteles de Manolo Prieto, Saul Bass o Milton Glaser— para que aporte unidad a todas las obras finales.

Para finalizar este ejercicio los carteles realizados son colgados por todo el centro visibilizando el problema y reforzando así al alumnado autor de tales obras.

DINÁMICA 2: Información y procesos de estampación (CCL, CPSAA, CC, CE, CD y CCEC)

La última sesión destinada a dinámicas de grupo se configura en una confluencia entre dos horas de dinámicas presenciales otras dos horas de no presenciales y dos horas de prácticas individuales.

Por una parte, deberán reunirse en grupo fuera del horario lectivo para buscar noticias sobre casos reales de adolescentes, escoger la que el grupo considere oportuna y preparar una breve exposición de unos 10 minutos para mostrar y explicar en clase.

Una vez desarrollado ese ejercicio deberán desarrollar una obra propia basada en procedimientos linográficos que haga alusión a alguna de las noticias expuestas en clase.

Para terminar, las últimas dos horas destinadas a dinámicas de grupo están programadas para estampar sus obras, de modo que la clase funcione como un taller de grabado donde hay un reparto de roles y cada alumno o alumna va rotando de puesto experimentando así cada parte del proceso de estampación.

PRÁCTICAS

PRÁCTICA 1: Grabado y estampación (CPSAA, CC, CE, CCEC y STEM)

¹¹ Esta tarea es desarrollada en el tiempo marcado como no presencial, es decir, es una parte que complementa a la actividad y debe ser desarrollada en casa.

En la primera sesión práctica se completa una de las partes de una actividad del campo “Dinámicas de grupo” donde cada discente debe crear un diseño gráfico que trate alguna de las noticias anteriormente expuestas en clase para posteriormente pasarlo a una plancha de goma o linóleo.

En esta práctica obtienen dos obras distintas, por una parte, un diseño libre que potencie su creatividad y del que puedan disfrutar de una forma plena al mismo tiempo que entienden y analizan las técnicas de estampación y, por otra, una obra subproducto de la previa investigación sobre noticias del mal uso de las redes sociales potenciando así su capacidad de adaptación al encargo y diseño bajo parámetros determinados.

PRÁCTICA 2: Del cuadro a la pantalla (CCL, CPSAA, CC, CE, CD, CCEC, STEM)

En la siguiente práctica el alumnado debe aprender a desenvolverse de una forma básica con Photoshop. Para ello deben dedicar al menos dos horas en casa a visualizar el material que previamente se les ha facilitado y buscar una imagen de una obra de arte icónica de la que, previamente, han investigado en profundidad, de este modo podrán desarrollar la práctica, en la cuál deben hacer un fotomontaje donde incluyan de una forma original ciertos elementos que sugieran o dejen ver el problema de la adicción al móvil en la actualidad.

Esta última parte debe desarrollarse en clase y ocupar dos de las diez horas destinadas a las prácticas presenciales, ya que se le ofrece al alumnado los equipos de la escuela donde pueden acceder al ya mencionado software y donde podrán consultar cualquier duda o dificultad que se les presente.

Las restantes seis horas de prácticas presenciales están destinadas a cuatro actividades que deben resolver en hora y media cada una, ajustándose así a los tiempos marcados por el modelo de examen de acceso a la universidad en la modalidad de Diseño.

SUPUESTOS PRÁCTICOS:

Todos los ejercicios que se plantean a continuación están extraídos de pruebas de selectividad del año anterior desde El Distrito Único Andaluz o se han diseñado ajustándose a tales parámetros.

Las actividades son desglosadas de la siguiente manera:

1._ Diseño de etiqueta para bebida (CCL, CPSAA, CE, CCEC y STEM)

Diseñe la etiqueta que irá ubicada en una botella de bebida tipo Smoothie (zumo a base de zumo y trozos de fruta natural o congelada), cuya medida será de 8x5 cm, y en la que deberán aparecer:

- Nombre de la marca: Zumonat
- La palabra: Smoothie
- La leyenda: 100% natural
- Alusión a las frutas: fresa y plátano

(Ejercicio extraído de la prueba de acceso a la universidad curso 2021-2022, recuperado de la web de la Junta de Andalucía: Distrito único Andaluz) (Véase anexo VII)

2._ Diseño de pictogramas (CLL, CPSAA, CE, CCEC y STEM)

Diseña un conjunto de pictogramas para determinar el tipo de alimentación establecida por el producto. Los productos a señalar son: comida vegetariana, heladería, bollería, carne y pescado. Los pictogramas deben tener unidad entre si y contener una línea armoniosa.

- Medida de al menos 6x6 cm
- No más de dos colores
- No deben incluir texto
- Estilo uniforme

(Ejercicio propio, diseñado en base a los extraídos de la prueba de acceso a la universidad) (véase anexo VIII)

3._ Diseño de cartel (CCL, CPSAA, CE, CCEC y STEM)

Con motivo de la llegada de la feria internacional de aceite expoliva es necesaria la creación de un cartel publicitario que anuncie tal evento. Diseña un cartel que de a entender nuestro compromiso como jienenses con el aceite de oliva y el medio ambiente. Para ello debes basarte en el estilo del diseñador andaluz Manolo Prieto.

En el cartel debe aparecer:

- El cartel debe tener un formato A4
- Debe contener el texto: Expoliva 2022
- Alusión al aceite de oliva
- Leyenda: Oro liquido

(Ejercicio propio, diseñado en base a los extraídos de la prueba de acceso a la universidad) (Véase anexo IX)

4._ Diseño carcasa de móvil (CCL, CPSAA, CE, CCEC y STEM)

Diseña la funda de un móvil basándose en el movimiento artístico Art Nouveau. Las imágenes que reproducimos a continuación pueden servir de referencia en cuanto a la temática.

Aspectos formales del diseño:

- Debe tener un formato rectangular de al menos 16x8 cm o proporcional.
- Existencia de bocetos y proceso
- Vinculo con la tendencia Art Nouveau

Ejercicio propio, diseñado en base a los extraídos de la prueba de acceso a la universidad) (Véase anexo X)

ATIVIDADES DE REFUERZO

Esta actividad esta diseñada para, además de motivar al alumnado tratando un tema muy cercano para ellos y así puedan contemplar el diseño de otra perspectiva, que puedan subir nota si se han quedado a las puertas del aprobado. Por lo tanto, es un ejercicio opcional.

5._ Diseño de mobiliario (Complementaria) (CCL, CPSAA, CE, CCEC y STEM)

Diseñe una silla gamer para promocionarla en el evento GAMERGY 2022 donde acudirán los gamers e influencer más famosos del panorama español. La silla será una edición limitada basada en el famoso juego Fornite. Las imágenes que reproducimos a continuación pueden servir de referencia en cuanto a la temática.

Aspectos formales:

- Incluir vistas del diseño
- Debe contener la tipografía facilitada con la palabra: Fornite
- Existencia de bocetos y evolución de la idea

Ejercicio propio, diseñado en base a los extraídos de la prueba de acceso a la universidad) (Véase anexo XI)

MATERIAL DE RECUPERACIÓN:

Dado que cada alumno tiene una forma determinada de asimilar los conocimientos y por el camino podemos encontrarnos con una proporción de discentes que necesiten atender a una posterior recuperación de la evaluación se facilitan ejercicios de refuerzo para que el educando pueda practicar y enfrentarse a la futura prueba sin problema alguno.

Las actividades dependerán de las necesidades individualizadas de cada discente, ya que cada uno puede presentar dificultades en elementos distintos del currículo.

6.2.3.2 EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.

1. Conocer y describir las características fundamentales de los movimientos históricos, corrientes y escuelas más relevantes en la historia del diseño reconociendo las aportaciones del diseño en los diferentes ámbitos, y valorar la repercusión que ello ha tenido en las actitudes éticas, estéticas y sociales en la cultura contemporánea. CCL, CAA, CSC, CEC.

2. Comprender que la actividad de diseñar siempre está condicionada por el entorno natural, social y cultural y por los aspectos funcionales, simbólicos, estéticos y comunicativos a los que se quiera dar respuesta. CCL, CAA, CSC, CEC.

BLOQUE 2: Elementos de configuración formal.

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje visual. CCL, CAA.

2. Utilizar los elementos básicos del lenguaje visual en la realización de composiciones creativas que evidencien la comprensión y aplicación de los fundamentos compositivos. CAA, SIEP, CSC, CMCT.

3. Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de productos concretos de diseño. CAA, SIEP, CMCT.

4. Diferenciar los aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos de objetos de referencia de los distintos ámbitos del diseño. CAA, SIEP, CSC, CMCT.

BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño.

1. Valorar la importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño. CAA, CSC.

2. Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa. SIEP, CMCT.

3. Recopilar y analizar información relacionada con los distintos aspectos del proyecto a desarrollar, para realizar propuestas creativas y realizables ante un problema de diseño. CCL, CAA, CD, CMCT, CSC, SIEP, CEC.

4. Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño, potenciando el desarrollo del pensamiento divergente. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

5. Conocer y aplicar técnicas básicas de realización de croquis y bocetos presentando con corrección los proyectos y argumentándolos en base a sus aspectos formales, funcionales, estéticos y comunicativos. CCL, CAA, SIEP, CMCT.

BLOQUE 4: Diseño gráfico.

1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. CEC, CAA, SIEP, CCL, CD, CMCT.
2. Identificar las principales familias tipográficas reconociendo las pautas básicas de legibilidad, estructura, espaciado y composición. CCL, CAA, CD, SIEP, CMCT.
3. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico identificando el problema, aportando soluciones creativas y seleccionando la metodología y materiales adecuados para su materialización. CAA, SIEP, CMCT.
4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. CCL, CAA, CEC, CSC.
5. Iniciarse en la utilización de programas informáticos de ilustración y diseño aplicándolos a diferentes propuestas de diseño. CAA, CD.

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio

1. Analizar los aspectos formales, estructurales, semánticos y funcionales de diferentes objetos de diseño, pudiendo ser objetos naturales, artificiales, de uso cotidiano, u objetos propios del diseño. CCL, CAA, CSC.
2. Desarrollar un proyecto sencillo de diseño industrial, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CSC, CCL, CMCT, SIEP.
3. Realizar un proyecto elemental de espacio habitable, siguiendo una metodología idónea y seleccionando las técnicas de realización apropiadas. CAA, CSC, CMCT, SIEP.
4. Valorar la importancia que tiene el conocimiento y la aplicación de los fundamentos ergonómicos y antropométricos en los procesos de diseño, entendiendo que son herramientas imprescindibles para optimizar el uso de un objeto o un espacio y adecuarlos a las medidas, morfología y bienestar humanos. CAA, CSC, CMCT.

ESTANDARES DE APRENDIZAJE:

BLOQUE 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño.

- 1.1. Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
- 1.2. Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

1.3. Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.

2.1. Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

BLOQUE 2: Elementos de configuración formal.

1.1. Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

2.1. Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.

2.2. Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

3.1. Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

3.2. Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

3.3. Modifica los aspectos comunicativos de una pieza de diseño, ideando alternativas compositivas y reelaborándola con diferentes técnicas, materiales, formatos y acabados.

4.1. Descompone en unidades elementales una obra de diseño gráfico compleja y las reorganiza elaborando nuevas composiciones plásticamente expresivas, equilibradas y originales.

BLOQUE 3: Teoría y metodología del diseño

1.1. Conoce y aplica la metodología proyectual básica.

2.1. Desarrolla proyectos sencillos que den respuesta propuestas específicas de diseño previamente establecidas.

3.1. Determina las características técnicas y las Intenciones expresivas y comunicativas de diferentes objetos de diseño.

3.2. Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.

3.3. Planifica el proceso de realización desde la fase de ideación hasta la elaboración final de la obra.

4.1. Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.

4.2. Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.

5.1. Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

5.2. Planifica el trabajo, se coordina, participa activamente y respeta y valora las realizaciones del resto de los integrantes del grupo en un trabajo de equipo.

BLOQUE 4: Diseño gráfico.

1.1. Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.

1.2. Examina diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, en función de sus características técnicas, comunicativas y estéticas.

2.1. Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.

2.2. Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.

3.1. Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.

3.2. Relaciona el grado de iconicidad de diferentes imágenes gráficas con sus funciones comunicativas.

4.1. Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

5.1. Utiliza con solvencia los recursos informáticos idóneos y los aplica a la resolución de propuestas específicas de diseño gráfico.

BLOQUE 5: Diseño de producto y del espacio.

1.1. Analiza diferentes “objetos de diseño” y determina su idoneidad, realizando en cada caso un estudio de su dimensión pragmática, simbólica y estética.

1.2. Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.

2.1. Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.

2.2. Interpreta la información gráfica aportada en supuestos prácticos de diseño de objetos y del espacio.

2.3. Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.

2.4. Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

2.5. En propuestas de trabajo en equipo participa activamente en la planificación y coordinación del trabajo y respeta y valora las realizaciones y aportaciones del resto de los integrantes del grupo.

3.1. Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.

4.1. Valora la metodología proyectual, reconoce los distintos factores que en ella intervienen y la aplica a la resolución de supuestos prácticos.

4.2. Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN:

Para facilitar dilucidar si los discentes han cumplido los objetivos exigidos o si han adquirido las competencias necesarias para ser aptos es preciso servirnos de algunas herramientas calificativas que nos ayuden a entender el proceso de evolución por el que han pasado y aplicar refuerzo si este fuese necesario.

Para ello utilizaremos rúbricas como herramienta principal de evaluación, la cual está dividida en dos grandes bloques. Por una parte, la evaluación conceptual, es decir, se evalúa la parte teórica de la unidad didáctica, y por otra, la evaluación procedimental, aquella que esta basada en procedimientos y parte práctica.

Dado que la asignatura es en su gran mayoría una disciplina basada en procedimientos la carga evaluativa es de mayor peso en la parte práctica, aunque por supuesto también es necesario asimilar ciertos conceptos de la parte teórica que también son evaluados.

Por lo tanto, la evaluación de la unidad es desglosada de la siguiente forma:

Parte práctica 75%

Parte teórica 25%

La rúbrica no solo aporta seguridad y claridad al docente a la hora de evaluar, sino que también se la aporta al alumnado ya que de esta forma ellos también saben con total

seguridad qué es lo que se les pide y cómo se les va a calificar en consecuencia a su trabajo.

Además, también es una guía segura que hace más fácil el trabajo en ambas direcciones en caso de que se necesitasen revisiones por disconformidad en la calificación obtenida.

Es por esto que todas las actividades están regidas por tablas con las distintas actividades, tres valores calificativos, los objetivos y las competencias clave que se trabajan en cada ejercicio.

Cabe destacar que, aunque, tanto la parte conceptual como la procedimental está regida por rúbricas bien especificadas, la calificación final puede variar en base a las actitudes de los discentes en casos muy puntuales y excepcionales, ya que los ejercicios albergan elementos para trabajar las actitudes y sus correspondientes calificaciones en base a los resultados.

CONCEPTUALES

Las cuatro actividades de carácter teórico son evaluadas de la siguiente forma (véase figura 12)

RÚBRICA TEORÍA					
ACTIVIDADES	0 puntos	0,3 puntos	0,6 puntos	OBJETIVOS	COMPETENCIAS C.
Búsqueda noticia	No lo hace	Se queda con una noticia muy común	Hace una búsqueda exhaustiva y valora entre varias noticias	(9, 10)	CLL, CAA, CSYC, SEIP, CD, CEC
Lectura texto	No lo hace	Lo entiende pero con carencias	Lo entiende a la perfección	(5, 10)	CLL, CAA, CSYC, CEC
Exposición	No se la prepara	Comete algunos fallos	Lo entiende a la perfección	(4, 5, 7, 10)	CLL, CAA, CSYC, SEIP, CD, CEC, CMCT
Cuestionario	15 errores	menos de 7 errores	0 errores	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	CLL, CAA, SEIP, CD, CEC

Figura 12: Tabla 5, Rúbrica de evaluación teórica, herramienta de evaluación conceptual, elaboración propia.

Los criterios de evaluación del cuarto bloque usados para calificar las ya mencionadas actividades son los siguientes:

1. Explorar con iniciativa las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje gráfico utilizándolas de manera creativa en la ideación y realización de obra original de diseño gráfico, y analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico, identificando los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados. CEC, CPSAA, CE, CCL, CD, STEM.

4. Desarrollar una actitud reflexiva y creativa en relación con las cuestiones formales y conceptuales de la cultura visual de la sociedad de la que forma parte. CCL, CPSAA, CCEC, CC

PROCEDIMENTALES:

Este apartado, dentro de la evaluación, está dividido en dos subgrupos, por una parte, tenemos las dinámicas de grupo donde además de trabajar los objetivos propios de la asignatura y conseguir alumnos capaces de resolver problemas de diseño gráfico y publicitario, también se potencian las habilidades sociales, la cooperación y el trabajo en equipo.

Evaluar los trabajos grupales ofrece algunas dificultades. En ocasiones el grupo obtiene buenos resultados, pero no están trabajando de forma coordinada y algunos educandos trabajan más o menos que otros.

Por este motivo las actividades deben hacerse en clase y así poder evaluar el proceso y el trabajo equitativo que en esta ocasión tienen más carga calificativa que el propio resultado de la obra final.

Otro de los aspectos a tener en cuenta es el carácter práctico que tienen tanto las dinámicas como los supuestos prácticos individuales, por lo tanto, el 75% de la evaluación procedimental es desglosada de la siguiente manera:

Dinámicas de grupo: 20%

Prácticas: 15%

Supuestos prácticos: 40%

En base a estos criterios la rúbrica diseñada para estas actividades dinamizadas es la siguiente:

RÚBRICA DINÁMICAS DE GRUPO

ACTIVIDADES	0 puntos	0,5 puntos	1 puntos	OBJETIVOS	COMPETENCIAS C.
Dinámica 1: Arden las redes	No lo hace	El grupo trabaja coordinado, pero no se aprecian las referencias dadas o viceversa.	Hay coordinación y buenos resultados	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	CLL, CAA, CSYC, SEIP, CD, CEC, CMCT
Dinámica 2: Información y procesos	No lo hace	El taller funciona pero de forma muy ortopedica y los trabajos pueden mejorarse.	El taller funciona de forma coordinada y los resultados son buenos.	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	CLL, CAA, CSYC, SEIP, CD, CEC, CMCT

Figura 13: Tabla 6, Rúbrica de evaluación dinámicas de grupo, herramienta de evaluación procedimental, elaboración propia.

El Bachillerato tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior:

- Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- Competencia plurilingüe. (CP)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
- Competencia digital. (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
- Competencia ciudadana. (CC)
- Competencia emprendedora. (CE)
- Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)

(Boletín Oficial del Estado, 2022, p. 46065)

Para terminar, es necesario desglosar la parte de las prácticas individuales, las cuáles están configuradas en dos grandes bloques.

Por una parte, evaluamos dos ejercicios de prácticas dirigidos principalmente a trabajar un correcto y saludable uso del móvil y las redes sociales.

En otro lugar evaluamos los cuatro supuestos prácticos que están más inclinados a la preparación y la asimilación de los procedimientos exigidos tanto en los objetivos como en los aspectos formales del modelo examen de acceso a la universidad.

La siguiente rúbrica se basa evaluar la primera parte de esta agrupación que cuenta con un 55% de la nota final.

RÚBRICA PRÁCTICAS					
ACTIVIDADES	0 puntos	0,25 puntos	0,75 puntos	OBJETIVOS	COMPETENCIAS C.
Práctica 1: Grabado y estampación	No lo hace o no asimila conocimientos base	Entiende como se configura el proceso de creación, pero con problemas.	Utiliza las herramientas a la perfección y entienda el proceso	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)	CLL, CAA, SEIP, CEC, CMCT
Práctica 2: Del cuadro a la pantalla	No lo hace o no asimila conocimientos base	Trabaja cada uno de los pasos con ideas, pero no hay buena ejecución	Supera cada uno de los pasos que forman el proceso de forma óptima	(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)	CLL, CAA, SEIP, CD, CEC, CMCT

Figura 14: Tabla 7, Rúbrica de evaluación prácticas, herramienta de evaluación procedimental, elaboración propia.

El siguiente grupo de actividades cuenta con una carga evaluativa del 40% de la nota final de la unidad, es decir, cada actividad tiene una nota máxima de un punto.

La rúbrica individual de cada ejercicio tiene estos dos modelos:

RÚBRICA SUPUESTO PRÁCTICO 1				
	20%	30%	40%	10%
Desglose actividad modelo 1	Brainstorming o lluvia de ideas	Bocetos y evolución de la idea	Obra final	Memoria técnica

Figura 15: Tabla 8, Rúbrica de evaluación modelo supuesto práctico 1, herramienta de evaluación procedimental, elaboración propia.

Los objetivos trabajados en ambos modelos de ejercicio son: (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)

Las competencias clave a potenciar en ambos modelos son: CCL, CP, CPSAA, CC, CE, CD, CCEC, STEM.

Dado que las herramientas de evaluación están diseñadas en base a los criterios exigidos tanto en los objetivos de la asignatura como en los modelos de examen de acceso a la universidad el supuesto práctico tiene dos modelos.

Por un lado, tenemos el desglose de la actividad basándonos en cuatro procedimientos distinguidos y en segundo lugar un modelo fragmentado en cinco procedimientos.

Dependiendo del diseño de la actividad se aplica un modelo u otro.



Figura 16: Tabla 9, Rúbrica de evaluación modelo supuesto práctico 2, herramienta de evaluación procedimental, elaboración propia.

La aplicación de los porcentajes dependerá de la extensión y la calidad en el desarrollo del ejercicio por parte del alumnado, tratando así de potenciar sus capacidades para gestionar los tiempos y los procesos en los ejercicios de creación y diseño.

6.2.3.3 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

La heterogeneidad que caracteriza el perfil del alumnado de artes plásticas y diseño puede suponer un aspecto negativo para alcance equitativo de los objetivos.

Debido a la diversidad y la pluralidad de la sociedad es necesario atender a la posible variación de intereses, maduración personal o capacidades del alumnado y así garantizar el total éxito intelectual, emocional y social de cada uno de ellos.

Según la ley orgánica del 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad (BOJA, p. 224)

Concretamente en el capítulo III podemos discernir entre medidas de atención a la diversidad generales y específicas. (BOJA, p.p. 234-236)

Debemos entender que cuando nos referimos a la diversidad general ésta atiende a las diferencias de resultados en cuanto a aspectos más personales del alumnado.

La diversidad específica, sin embargo, es producto de las necesidades educativas concretas del alumnado y como este presenta distintas capacidades o dificultades derivadas de su cultura, posibles problemas de diversidad funcional o cualquier otro aspecto que pueda influir en su forma de aprender.

Solo la metodología se verá afectada en caso de que se tuviesen que aplicar medidas de atención a la diversidad, ya que los contenidos, los objetivos y los criterios de evaluación son los mismos para todo el alumnado.

Una de las primeras medidas de actuación es la de distinguir los contenidos esenciales de los que tiene un carácter de ampliación para reducir la carga didáctica en caso de que los educandos así lo precisen.

Por otra parte, es necesario fomentar la creación de grupos variados con distintas capacidades que puedan potenciar el conocimiento y las habilidades de todo el grupo a través del trato entre iguales.

La flexibilización de la temporalización o incluso del nivel de las actividades es una medida que garantiza o ayuda a que los discentes con necesidades específicas puedan completar sus tareas. De modo justificativo debemos entender la teoría de las inteligencias múltiples a la hora de individualizar tales planes de actuación.

Del mismo modo las actividades completarias pueden suponer el refuerzo preciso para asentar los conocimientos de los discentes con altas capacidades, situándolos en un estado de motivación y concentración óptimo para su pleno rendimiento.

Debemos tener en cuenta que la información debe presentarse de forma que pueda ser entendible para cualquier tipo de alumno incluso aunque éste presente problemas visuales o de audición.

IMIGRACIÓN:

Las medidas llevadas a cabo en caso de que dispongamos de población extranjera en nuestra aula son las siguientes:

Por una parte, trataremos de facilitar los contenidos y el material necesario en el idioma dominante del alumno, pero al mismo tiempo se debe reforzar la enseñanza del español,

para ello, también diseñaremos actividades que atiendan a los niveles lingüísticos del discente, incrementando progresivamente ese nivel.

ALTAS CAPACIDADES:

Perder la atención de un educando a lo largo del curso se puede entender como un fracaso por parte del docente. A menudo esta falta de interés puede estar determinada por las altas capacidades del alumnado, por lo tanto, es necesario llevar a cabo procedimiento para identificar este tipo de situaciones y tomar las medidas oportunas.

Dado el caso se aplicarían actividades complementarias que ayudaran al discente en su motivación y progresiva formación acorde a las necesidades individuales del mismo.

DISCAPADAD AUDITIVA:

En este caso debemos hacer una adaptación de acceso al currículo, los objetivos o los contenidos no deberían verse afectados, ya que este tipo de adaptación solo se ocupa de que el alumno pueda acceder al material de forma que pueda asimilarlo.

Si aún entendiendo la información facilitada no sigue el currículo entonces atenderíamos a medidas más contundentes, es decir, se harían adaptaciones que implicarían una alteración de las exigencias o de la profundización de los contenidos.

TRASTORNO DEL DESARROLLO:

Es imprescindible atender a los posibles trastornos del desarrollo cognitivo que puedan aparecer en el aula para así poder identificarlos y exigir una evaluación psicopedagógica que pueda definir las necesidades de este tipo de alumnado.

En este caso el educando contaría con profesores de educación especial si lo precisa.

6.2.3.4 RECURSOS Y MATERIALES:

La calidad de los recursos didácticos con los que pueda contar el cuerpo docente es de vital importancia para una buena trasmisión de conocimientos, plasmar de una forma clara los conceptos es un aliciente para que el alumnado consiga el éxito pleno en su campo académico.

RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Pizarra
- Proyector
- Tableta digital
- Bloc web
- Classroom
- Plataformas digitales y redes sociales

MATERIALES AULA:

- Reglas
- Caballetes
- Rotuladores de alcohol
- Lápices de color
- Barras pastel
- Cartulinas y papeles de color
- Herramientas de corte
- Pintura acrílica
- Temperas
- Tinta china

MATERIALES ALUMNADO:

- Compás
- Bolígrafos
- Lápices
- Cuaderno de apuntes

CONCLUSIONES

En el inicio de este trabajo, con la primera revisión bibliográfica, no fue complicado encontrar algunas referencias que destacaban el mal uso de internet y las repercusiones comportamentales o de rendimiento académico que ello podría conllevar, pero a menudo también nos encontrábamos con estudios dispersos que no conseguían concretar los actos perjudiciales que son llevados a cabo en la red o no llegaban a definir el perfil del individuo vulnerable. Sin embargo, debemos rescatar algunas conclusiones, producto de esa primera revisión bibliográfica, que nos ha ayudado a entender algunas cifras y, sobre todo, a diseñar el modelo de formulación que posteriormente fue llevado al alumnado de primero y segundo de Bachillerato de la Escuela de Arte José Nogué.

Las estrategias de formulación nos hicieron entender que los educandos usan el anonimato y cuentas falsas a menudo en las redes sociales, pero cuando se les pregunta por ello suelen mentir, es decir, conciben tal comportamiento como algo reprochable por parte de la sociedad y esto les obliga a no reconocerlo.

Tal hecho nos hace entender que son conscientes de la existencia de dos realidades, por un lado, la realidad digital donde se comportan de un modo determinado, y por otra, la auténtica realidad donde el contacto es más próximo y por lo tanto, sus conductas son

distintas. Entender esto les hace posicionarse y preferir el mundo digital a la hora de comunicarse entre ellos, ya que este les ofrece mejores recursos.

El hecho de poder ordenar mejor sus ideas, colmarse de valor detrás de una pantalla para decir algo que no serían capaz de decir cara a cara o el uso de elementos visuales, como los memes o los emoticonos, que les facilita la comunicación con la que prácticamente han crecido como nativos digitales son los alicientes para que puedan sentirse más cómodos en el mundo de las redes sociales.

El progresivo uso de las redes sociales debido a la accesibilidad que nos brinda el teléfono móvil potencia la necesidad del uso de identidades múltiples, es decir, los individuos que más usan las redes sociales son los más propensos a tener varias cuentas y, por lo tanto, varios perfiles con identidades distintas que a menudo buscan la deseabilidad social o reproducción de modelos de conducta.

Todos estos aspectos confluyen en un punto de adicción retroalimentada que en algunos casos puede provocar ansiedad social, mal estar psicológico e incluso falta de concentración o déficit motivacional.

Aunque también hemos dilucidado que son las generaciones más tempranas las que deciden cuáles son las redes sociales más populares y cómo se producen las migraciones. Éstas no son las más vulnerables frente a tales patologías, por lo tanto, es necesario seguir investigando en dirección hacia generaciones más longevas para entender con una mejor perspectiva los riesgos de un uso nocivo de las redes sociales por parte de la población.

El plan de contingencia diseñado para paliar tales anomalías debe complementarse con un modelo educacional por parte de la familia también, por lo tanto, también debemos ofrecer más información a los padres y madres o a los tutores legales sobre las posibles patologías producto del uso de las redes sociales y cómo combatir dichos problemas.

Es necesario destacar que, aunque el diseño de esta unidad didáctica está dirigido al alumnado de artes, debería implementarse en cualquier modalidad, o al menos, el diseño de unidades con el mismo carácter de educación digital-social con un ámbito transversal.

El choque con la realidad que nos brinda la estancia de prácticas en los centros destinados aporta una maravillosa perspectiva de lo que necesita el alumnado y nos permite acercarnos más a la diana cuando lanzamos nuestro diseño de programación didáctica.

La oportunidad de poder haber encuestado a los pubescentes de nuestro entrono nos ha aportado una gran dosis de información que nos permite entender tanto las necesidades como las vulnerabilidades de nuestros adolescentes, pero que por desgracia no es suficiente, ya que debemos seguir trabajando para garantizar una correcta y sana educación que se adecue en cada momento a las exigencias de nuestro alumnado.

Este trabajo ha hecho más presente un problema que cada vez se arraiga más en nuestra sociedad y que todavía consideramos como desconocido, por lo tanto, confiamos plenamente en que tal documento pueda servir de ayuda a futuras investigaciones que traten de complementar el conocimiento sobre el uso de las redes sociales y los efectos en el individuo.

BIBLIOGRAFÍA

Adelantado, M. R., Moliner, D. U., Caverio, I. R., Beltran, M. R. V., Martínez, V. V. & Álvarez, C. B. (2019). Association Between Screen Media Use and Academic Performance Among Children and Adolescents. A Systematic Review and Meta-analysis. *RES: Jama Pediatr*, 173(11),1058-1067

Aren, V. E. (2021) Las consecuencias de un mal uso de las redes sociales en los adolescentes. *RES: Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia*, 2(9), 46-53

Boletín Oficial del Estado, 2022, I. Disposiciones generales: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2022-5521> (consultado día 8 de junio de 2022)

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, 2021, Otras disposiciones: <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/2> (consultado día 20 de mayo de 2022)

Cáceres, M. y Ruiz, J. (2009). *Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en internet*. Madrid: CIC cuadernos de información y comunicación.

Casaló, Luis V.; Escario, José-Julián & Giménez-Nadal, J. Ignacio (2022). Tiempo destinado a Internet por los adolescentes españoles: diferencias según la practica de deporte y el afecto recibido. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 177: 3-20.

Cruz, G. M. J. & Millán M. N. V. (2022): Descripción de las nuevas formas de comunicación en las interacciones de un grupo de estudiantes de entre los 11 a 18 años, del colegio instituto moderno, medidas por el uso y apropiación de la red social Instagram y la plataforma YouTube, *RES Santiago de Cali*, 1-38.

De la Villa M. M. & Suárez C. (2016) Factores de riesgo en el uso problemático de Internet

Distrito Único Andaluz. (05 de junio de 2022). *sel_2021_diseno .zip* [Archivo zip]. Junta de Andalucía, Distrito Único, Recuperado de: https://www.juntadeandalucia.es/economiaconocimientoempresasyuniversidad/sguit/?q=grados&d=g_b_examenes_anteriores.php

Esotado, A. [YouTube]. (12 julio 2019) Cap. 1 - ¿Quién decide la verdad? Con Antonio Esotado y Marta Peirano. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=XjMKV_mYRmg&t=1s&ab_channel=Seagram%27sGinEspa%C3%B1a

Freire, P. (2012). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*, 2ªed. Ciudad de México: siglo XXI editores

Marcelino, G. V. M., (2015): Migración de los jóvenes españoles en redes sociales, de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram. La segunda migración, *RES Icono 14*, (13), 48-72.

Reolid, R. E. M., Flores, M. C., López, M. G., Alcantud, P. L., Ayuso, M. C. R. & Escobar, F. R. (2016) Frequency and characteristics of Internet use by Spanish teenagers. *RES: Arch Argent Pediatr*, 114(1),6-13

Rial, A. B., Golpe, S. F., Gómez P. S. & Barreiro C. C. (2015). Variables Asociadas al Uso Problemático de Internet Entre los Adolescentes. *RES: Health and Addictions*, 15(1), 25-38

Ruiz, N. H., Ortega, S. F., & Higuera, N. G. (2017). Las TIC para, cómo y con la Educación Social. La Gestión de la identidad digital como competencia desde la Educación Social. *RES: Revista de Educación Social*, (24), 571-578.

Rupatrupa (25 noviembre, 2019) Rupatrupa-Luna roja [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cJ5WYxE2KQc>

Seema, R. Heidmets, M. Konstabel, K. & Varik-Maasik, E. (2021). Development and Validation of the Digital Addiction Scale for Teenagers (DAST). *RES: Revista de Evaluación psicoeducativa*, 40(2), 293–304

Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparrós, B., Pérez, I., & Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *RES Clínica y Salud*, 13, 235-256.
y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *RES Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, (7),69-78

ANEXO I

Diseño del modelo de encuesta para recoger la información de los centros de nuestro entorno. (Escuela de arte José Nogué)

Sexo	Chica ☐	Chico ☐	Sin determinar ☐
Edad	Años		
¿Cual es la red social que más usas?	Instagram ☐	Facebook ☐	TikTok ☐
¿Con que soporte accedes?	Ordenador ☐ Móvil ☐		
¿Cuanto tiempo pasas al día en esa red social?	1h ☐	2h ☐	Más de 4h ☐
¿Tienes varias cuentas?	Si ☐	No ☐	
¿Utilizas el anonimato o un perfil falso en alguna de ellas?	Si ☐	No ☐	
¿Compartes contenido que no te gusta solo por conseguir likes o followers?	Si ☐	No ☐	
¿Te han reprochado que pasas mucho tiempo mirando el móvil?	Nunca ☐	A veces ☐	Siempre ☐
¿Crees que la gente se comporta de forma distinta en las redes?	Si ☐	No ☐	
¿Te dura mucho la batería del móvil?	Si ☐	No ☐	
¿Crees que es más fácil comunicarse a través de las redes sociales que cara a cara?	Si ☐	No ☐	
¿Insultas a la gente en Internet?	Nunca ☐	A veces ☐	A menudo ☐
¿Con que frecuencia la consultas?	Marca del 1 al 10 (siendo 1 poco y 10 mucho)		
¿Conoces a algún amigo que utilice el anonimato o perfiles falsos en las redes sociales?	Si ☐	No ☐	
¿Alguna vez te has sentido mal porque has creído humillar a alguien en internet?	Si ☐	No ☐	
¿Le has dicho a alguien a través de una red social algo que no te atrevías a decirle cara a cara?	Nunca ☐	A veces ☐	A menudo ☐
¿Sacas tu móvil para consultarlo aunque alguien te este hablando?	Nunca ☐	A veces ☐	A menudo ☐
¿Te has sentido ofendido/a por comentarios de otro/a usuario/a?	Nunca ☐	A veces ☐	A menudo ☐
¿Te incomoda responder algunos mensajes de tus amigos/as a través de las redes sociales?	Si ☐	No ☐	
¿Y en la vida real?	Si ☐	No ☐	

ANEXO II

Calendario escolar curso 2021-2022 Jaén



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE
Delegación Territorial en Jaén

CURSO ESCOLAR 2021-2022

		SEPTIEMBRE 2021									
		L	M	Mi	J	V	S	D			
10	Inicio curso Ed. Inf., Prim. y E.E.			1	2	3	4	5			
15	Inicio curso E.S.O., Bach. Y F.P.	6	7	8	9	10	11	12			
	Ens. Artísticas y Ed. Permanente	13	14	15	16	17	18	19			
20	Ens. de Idiomas y Ens. Artísticas Superiores	20	21	22	23	24	25	26			
		27	28	29	30						
		NOVIEMBRE 2021									
		L	M	Mi	J	V	S	D			
1	Día de todos los Santos	1	2	3	4	5	6	7			
		8	9	10	11	12	13	14			
		15	16	17	18	19	20	21			
		22	23	24	25	26	27	28			
		29	30								
		ENERO 2022									
		L	M	Mi	J	V	S	D			
1-9	Vacaciones Navidad						1	2			
		3	4	5	6	7	8	9			
		10	11	12	13	14	15	16			
		17	18	19	20	21	22	23			
		24	25	26	27	28	29	30			
		31									
		MARZO 2022									
		L	M	Mi	J	V	S	D			
1	Día de la Comunidad Escolar		1	2	3	4	5	6			
		7	8	9	10	11	12	13			
		14	15	16	17	18	19	20			
		21	22	23	24	25	26	27			
		28	29	30	31						
		MAYO 2022									
		L	M	Mi	J	V	S	D			
1-2	Día del Trabajo							1			
		2	3	4	5	6	7	8			
		9	10	11	12	13	14	15			
		16	17	18	19	20	21	22			
		23	24	25	26	27	28	29			
		30	31								
Ed. Infantil, Primaria y Ed. Especial											
Primer trimestre						70 días lectivos					
Segundo trimestre						63 días lectivos					
Tercer trimestre						48 días lectivos					
OCTUBRE 2021											
L M Mi J V S D											
1 2 3											
4 5 6 7 8 9 10											
11 12 13 14 15 16 17											
18 19 20 21 22 23 24											
25 26 27 28 29 30 31											
DICIEMBRE 2021											
L M Mi J V S D											
1 2 3 4 5											
6 7 8 9 10 11 12											
13 14 15 16 17 18 19											
20 21 22 23 24 25 26											
27 28 29 30 31											
FEBRERO 2022											
L M Mi J V S D											
1 2 3 4 5 6											
7 8 9 10 11 12 13											
14 15 16 17 18 19 20											
21 22 23 24 25 26 27											
28											
ABRIL 2022											
L M Mi J V S D											
1 2 3											
4 5 6 7 8 9 10											
11 12 13 14 15 16 17											
18 19 20 21 22 23 24											
25 26 27 28 29 30											
JUNIO 2022											
L M Mi J V S D											
1 2 3 4 5											
6 7 8 9 10 11 12											
13 14 15 16 17 18 19											
20 21 22 23 24 25 26											
27 28 29 30											
E.S.O., Bachillerato y Ciclos Formativos											
Primer trimestre						67 días lectivos					
Segundo trimestre						63 días lectivos					
Tercer trimestre						48 días lectivos					

ANEXO III

Presentación diseño de producto:

https://drive.google.com/file/d/17CU6_HbvprpvUwgRONz5YQ9xUwXZsd7j/view?usp=sharing

Texto Arden las redes de Juan Soto Ivars:

<https://drive.google.com/file/d/1fPj9tXxwbkeymKOvZpwelXVgApQfZLmf/view?usp=sharing>

Modelo exámenes de selectividad:

https://drive.google.com/drive/folders/15kNpFoG_8MnLEvjpEE3jTI-tJ0QdTVi6?usp=sharing

Presentación diseño de carteles:

https://drive.google.com/file/d/1xucVGON_GNa32SEK-6CwzsGEQ6f_w5fe/view?usp=sharing

Videos explicativos:

<https://docs.google.com/document/d/1W5LHxZARR7oEh6YN1G6V-zVEGpip2bG9/edit?usp=sharing&oid=103248083728533691809&rtpof=true&sd=true>

ANEXO IV

Test actividad teórica segunda sesión con respuestas resueltas:

1._ ¿Como es conocido también el Diseño Gráfico?

El diseño gráfico también es conocido como diseño de comunicación visual.

2._ ¿En qué ámbitos desarrolla su labor el diseño gráfico?

Edición
Publicidad
Identidad
Envases
Señalética

3._ Generalmente, el orden de lectura de un documento que sigue el lector es:

Imagen
Titular
Pie de imagen
Texto

4._ El Marketing, como herramienta de las empresas para influir en los patrones

de consumo:

Tiene como elementos: los estudios de mercado, la creación de productos, la promoción y la distribución de estos.

5._ ¿Que función cumple el cartel?

Comunicativa: tiene la función de informar.

Exhortativa: tiene en cuenta las características del público al que va dirigido.

Iconica: Por capacidad comunicativa adquiere la categoría de símbolo.

6._ ¿Qué factores que debe tener un buen cartel?

Composición

Imagen

Color

Texto

7._ El diseño publicitario además de ser fundamental para la comercialización de cualquier producto y la existencia y rentabilidad de las empresas también ha ocupado otros escenarios dentro de la historia para transmitir comunicación a la población, ¿de qué estamos hablando exactamente?

Cartel de guerra

8._ El cartel publicitario y la transferencia de imágenes, así como las tiradas seriadas nacen con un carácter: Artístico

9._ ¿Cuáles fueron los primeros métodos de reproducción en el ámbito publicitario?

Xilografía

Litografía

Linografía

Calcografía

10._ El marketing nos abre la puerta a una gran cantidad de transmisión de publicidad, pero dentro del diseño gráfico ¿cuáles son los principales soportes donde podemos encontrar diseño publicitario?

Cartel

Panfleto

Revista

Periódico

Merchandising

11._ ¿Cuál es uno de los referentes andaluces dentro del diseño publicitario, caracterizado principalmente por sus carteles taurinos?

Manolo Prieto

12._ ¿Cuáles son los softwares más famosos dentro del diseño gráfico?

Indesign
Illustrator
Photoshop

13. ¿Qué es un software bitmap?

Es un programa de diseño o retoque fotográfico donde el espacio de trabajo esta determinado por pixeles

14._ A la hora de crear un diseño mediante procesos calcográficos ¿Cuál es uno de los principales factores que debemos tener en cuenta?

La transmisión de la imagen se produce volteada por lo que debemos diseñar teniendo en cuenta que la futura impresión se producirá con el efecto espejo, por lo tanto, si añadimos tipografía ésta debe ser volteada previamente en la placa de metal.

15._ Contesta verdadero o falso: Con la tipografía solo conseguimos expresar lo que escribimos.

Falso

ANEXO V

Ejemplo plantilla ejercicio diseño de producto:

Martes, 26 abril

1._ Desarrolla el diseño de una lata de bebida refrescante de 330 ml comprometida con el medio ambiente. El diseño queda abierto a estilo libre (no es necesario basarse en ningún autor)

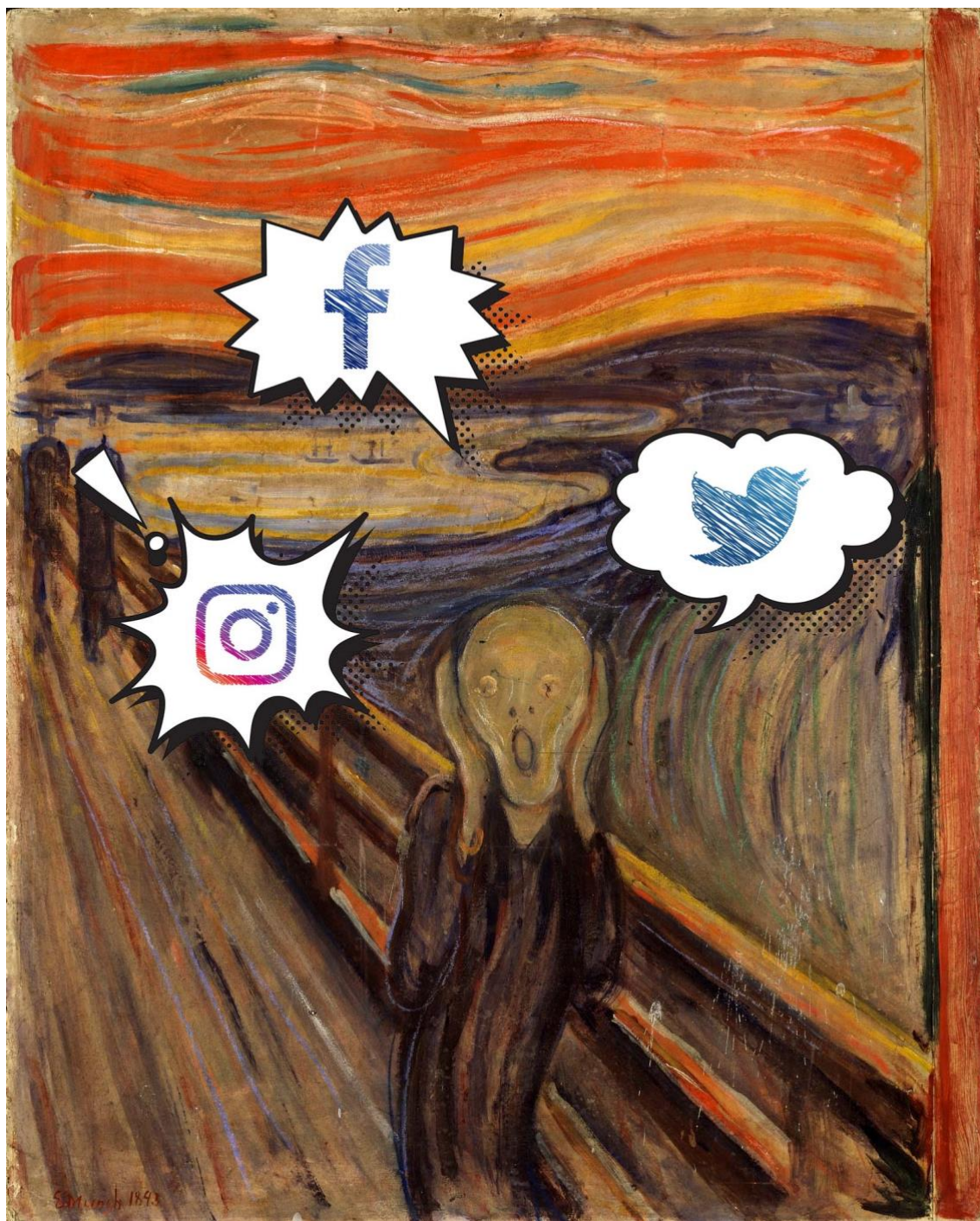
2._ Desglosa el desarrollo en cuatro fases:

- | | |
|---|----------|
| 1. Brainstorming (<i>lluvia de ideas</i>) | 2 puntos |
| 2. Evolución de la idea y bocetos | 3 puntos |
| 3. Vistas y acotación | 1 punto |
| 4. Propuesta definitiva | 3 puntos |
| 5. Memoria..... | 1 punto |



ANEXO VI

Ejemplo de actividad del cuadro a la pantalla resuelto:



ANEXO VII

Supuesto práctico 1:

	PRUEBA DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA	DISEÑO
	UNIVERSIDAD	
	ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS	
CURSO 2021-2022		

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) El examen se estructura en bloques. Deberá responder a las preguntas que se indican en cada uno.
 - c) La puntuación de cada pregunta se detalla en cada bloque.
 - d) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.
 - e) El ejercicio podrá resolverse en cualquier tipo de papel, siempre que no supere el formato A4.

El examen constará de 2 bloques (A y B)

Para cada uno de los bloques se deberá responder a la cantidad que se indica en cada bloque. En caso de responder a más cuestiones de las requeridas, serán tenidas en cuenta las respondidas en primer lugar hasta alcanzar dicho número.

BLOQUE A (Supuestos)

Puntuación máxima: 9.5 puntos

En este bloque se plantean DOS supuestos de diseño, de los que debe realizar SOLAMENTE UNO.

La distribución de puntos será la siguiente:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.

Supuesto 1

Diseña la etiqueta que irá ubicada en una botella de bebida tipo Smoothie (zumos a base de zumo y trozos de fruta natural o congelada), cuya medida será de 8x5 cm, y en la que deberán aparecer:

- Nombre de la marca: Zumonat
- La palabra: Smoothie
- La leyenda: 100% natural
- Alusión a las frutas: fresa y plátano



ANEXO VIII

Supuesto práctico 2:

Diseño de pictogramas

Diseñe un conjunto de pictogramas para determinar el tipo de alimentación establecida por el producto. Los productos a señalar son: comida vegetariana, heladería, bollería, carne y pescado. Los pictogramas deben tener unidad entre si y contener una línea armoniosa.

- Medida de al menos 6x6 cm
- No más de dos colores
- No deben incluir texto
- Estilo uniforme

Algunos ejemplos de pictogramas



Rúbrica

20%	30%	40%	10%
Brainstorming o lluvia de ideas	Bocetos y evolución de la idea	Obra final	Memoria técnica

ANEXO IX

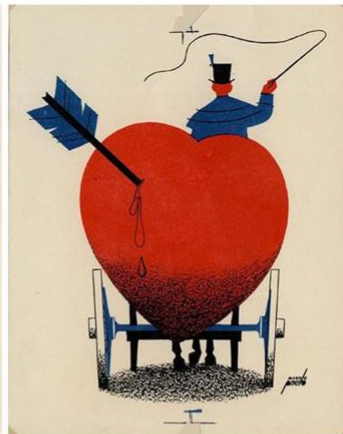
Supuesto práctico 3:

Diseño cartel expoliva

Con motivo de la llegada de la feria internacional de aceite expoliva es necesaria la creación de un cartel publicitario que anuncie tal evento. Diseña un cartel que de a entender nuestro compromiso como jienenses con el aceite de oliva y el medio ambiente. Para ello debes basarte en el estilo del diseñador andaluz Manolo Prieto. En el cartel debe aparecer:

- El cartel debe tener un formato A4
- Debe contener el texto: Expoliva 2022
- Alusión al aceite de oliva
- Leyenda: Oro liquido

Algunos ejemplos de estilo Manolo Prieto



Rúbrica

20%	30%	40%	10%
Brainstorming o lluvia de ideas	Bocetos y evolución de la idea	Obra final	Memoria técnica

ANEXO X

Supuesto práctico 4:

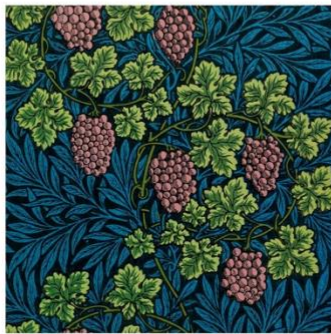
Diseño carcasa de móvil

Diseñe la funda de un móvil basándose en el movimiento artístico Art Nouveau. Las imágenes que reproducimos a continuación pueden servir de referencia en cuanto a la temática.

Aspectos formales del diseño:

- Debe tener un formato rectangular de al menos 16x8 cm o proporcional.
- Existencia de bocetos y proceso
- Vinculo con la tendencia Art Nouveau

Algunos ejemplos de Art Nouveau



Rúbrica

20%	30%	40%	10%
Brainstorming o lluvia de ideas	Bocetos y evolución de la idea	Obra final	Memoria técnica

ANEXO XI

Supuesto práctico 5 (actividad de refuerzo):

Diseño de mobiliario

Diseñe una silla gamer para promocionarla en el evento GAMERGY 2022 donde acudirán los gamers e influencer más famosos del panorama español. La silla será una edición limitada basada en el famoso juego Fornite. Las imágenes que reproducimos a continuación pueden servir de referencia en cuanto a la temática.

Aspectos formales:

- Incluir vistas del diseño
- Debe contener la tipografía facilitada con la palabra: Fornite
- Existencia de bocetos y evolución de la idea

Algunos ejemplos

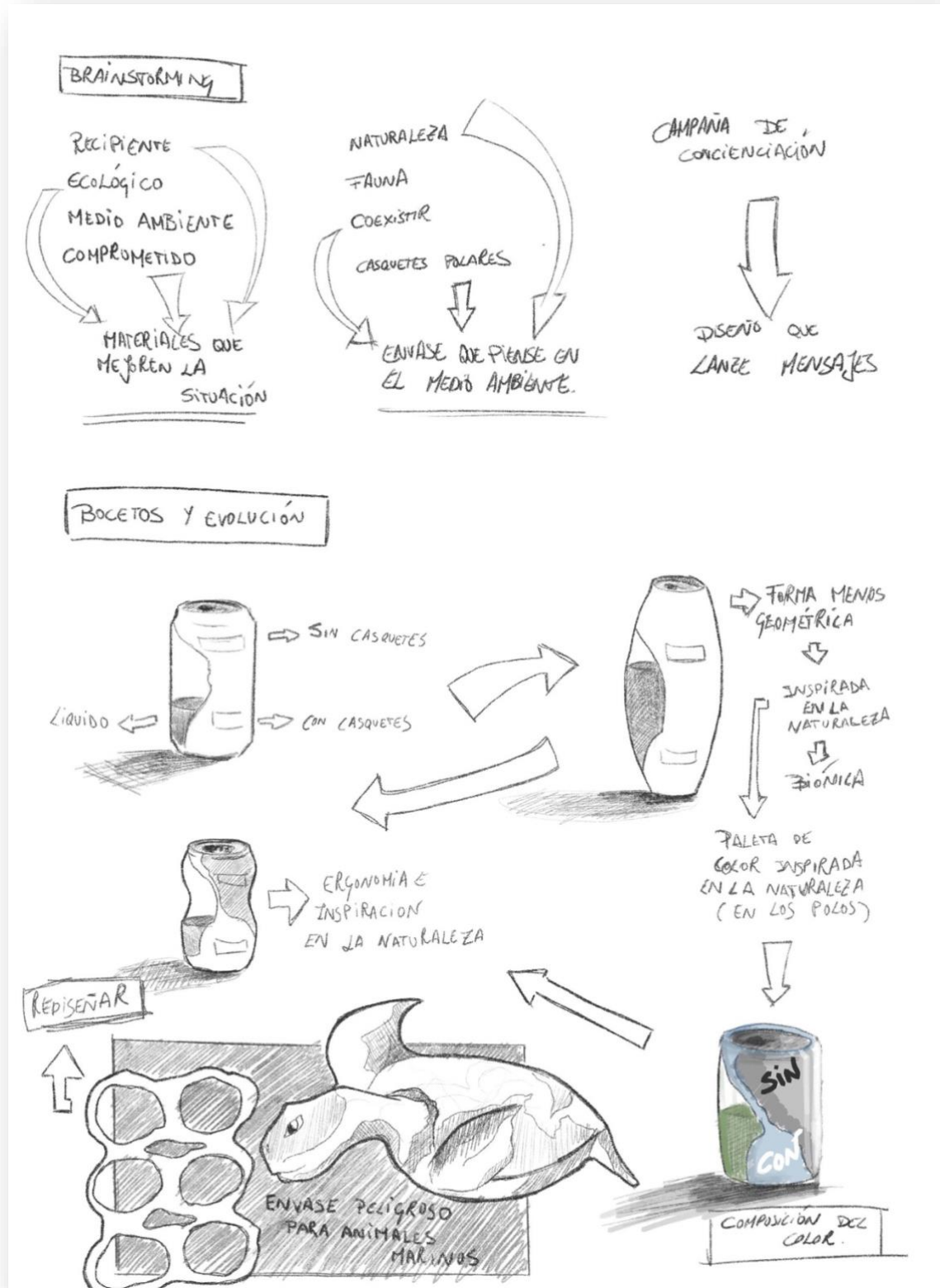


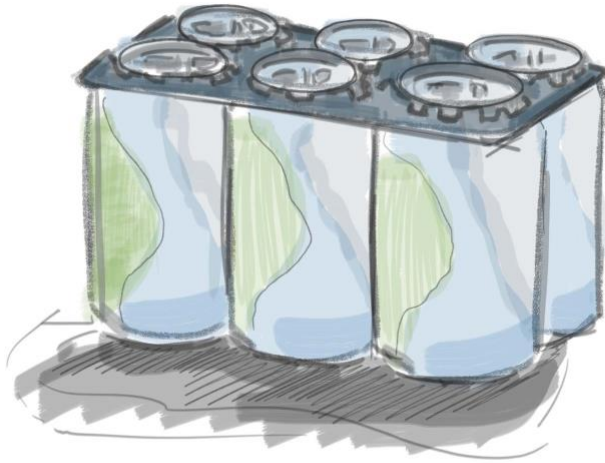
Rúbrica

15%	25%	35%	15%	10%
Brainstorming o lluvia de ideas	Bocetos y evolución de la idea	Obra final	Vistas y acotaciones	Memoria técnica

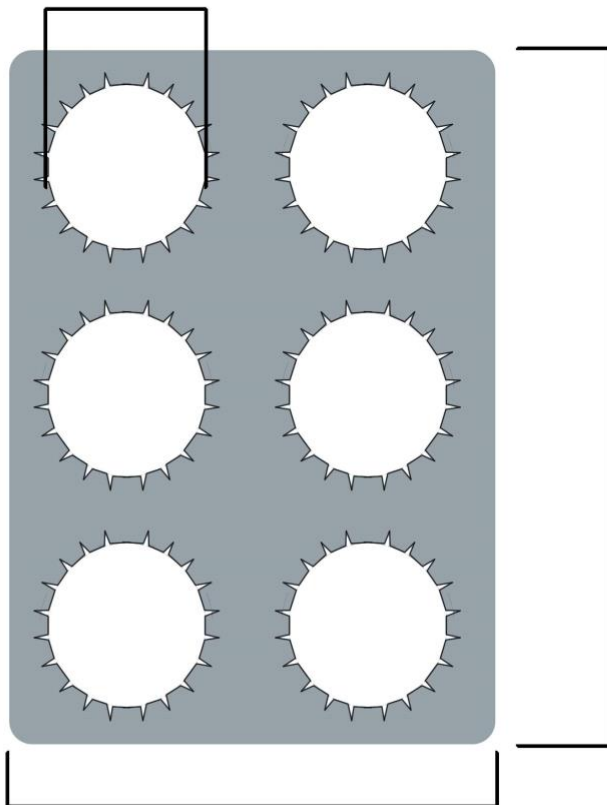
ANEXO XII

Ejemplo Ejercicio plantilla diseño de producto resuelto:
Lluvia de ideas y evolución bocetos.





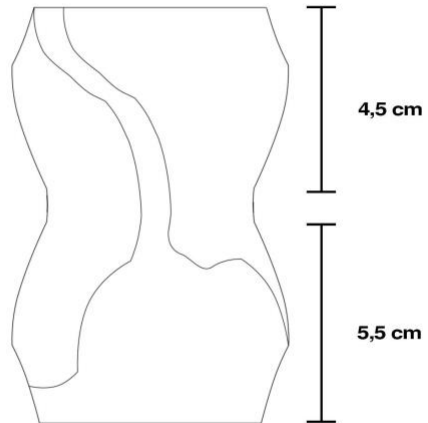
5,5 cm



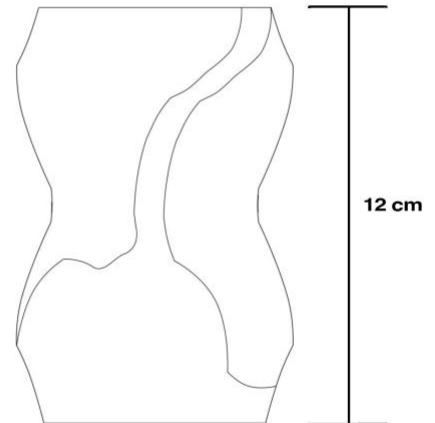
22,5 cm

15 cm

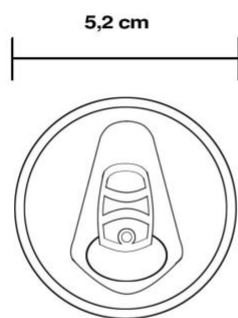
Vistas y acotación



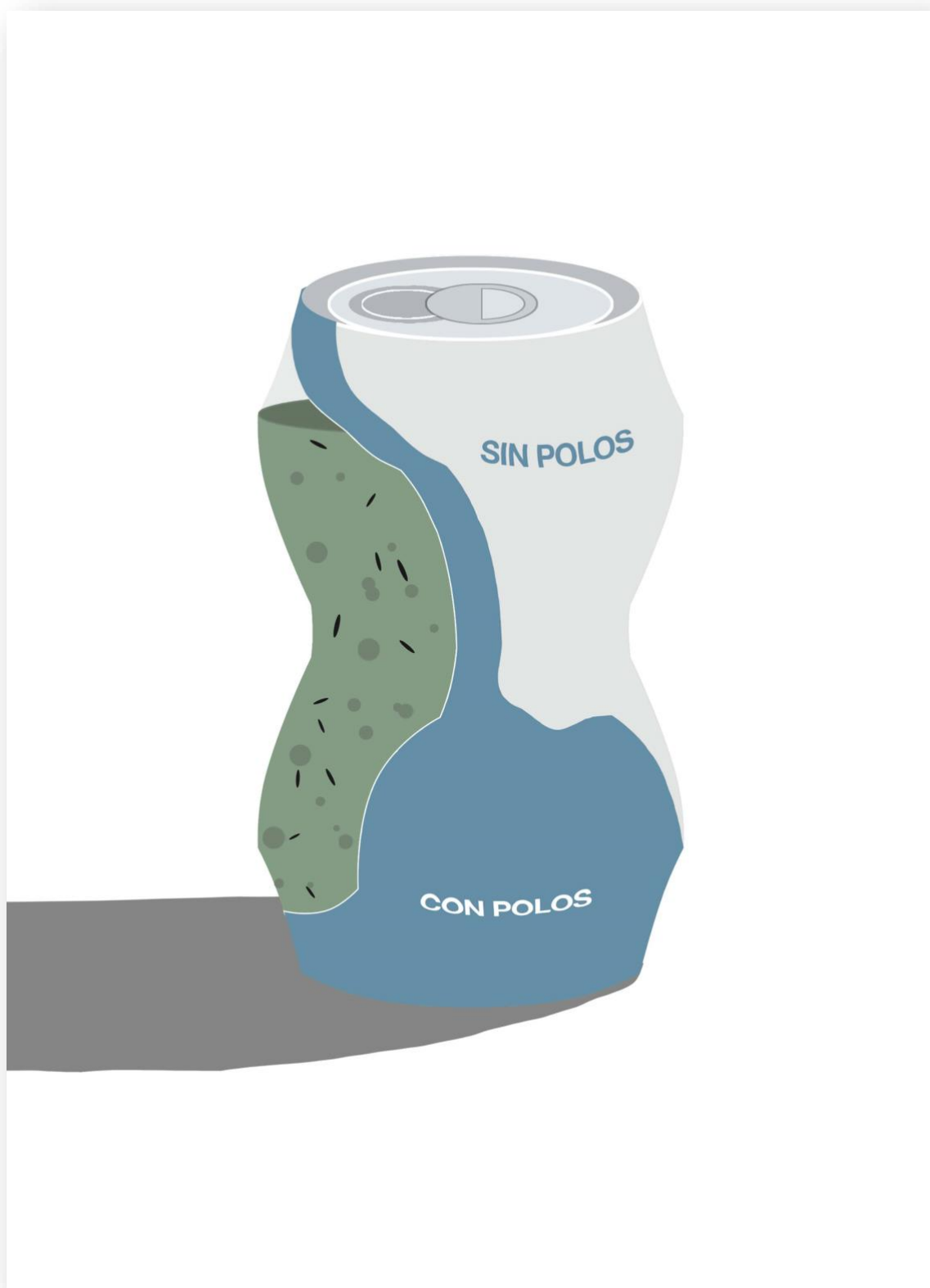
ALZADO



PERFIL



PLANTA



Memoria

Definición del problema: Creación de un diseño de una lata de refresco con temática ecológica.

Recopilación de datos: La lata debe contener elementos relacionados con la ecología, así como representar la problemática que supone la contaminación provocada por el arrojado de residuos (como las propias latas o los envases de las mismas) a los espacios naturales.

Análisis de datos: Los datos que tenemos son los siguientes: la lata debe proyectar concienciación por parte del público para mejorar la calidad del medio ambiente, al mismo tiempo es necesario trabajar la ergonomía del producto y meditar sobre los materiales para hacer visible el compromiso por parte de la marca.

Creatividad/Bocetaje: En un inicio tuve claro que podía jugar con una metáfora visual que al mismo tiempo me permitiese dejar ver el interior del recipiente mostrando así el zumo de kiwi.

Esta metáfora representa el deshielo de los casquetes polares dando a entender al consumidor que cuando bebe todo el zumo está contribuyendo al bien estar del planeta, ya que el producto es puramente reciclable y comprometido con el medio ambiente.

En segundo lugar, arrojé ideas sobre cuáles podrían ser las formas que determinasen el recipiente, para ello me inspiré en la naturaleza (biónica) e intenté trasladar formas orgánicas al diseño de la lata, pero me topé con un problema: mi obsesión por formas orgánicas estaba descuidando la ergonomía del recipiente, así que decidí combinar ambas formas: geometría y formas orgánicas.

Una vez llegado al diseño deseado comencé a bocetar las composiciones de los colores y la elección de los mismos, una vez más inspirándome en los colores de los casquetes polares.

Cuando pensaba en los colores me vino a la cabeza la fauna marina que a menudo está amenazada por tales residuos, así que pensé en un material biodegradable como el cartón, pero tal material precisaba de un rediseño del envase, el cual, aunque es más difícil de fabricar cumple perfectamente con su funcionalidad sin aumentar la huella de ozono consiguiendo una de las necesidades principales de la propuesta.

Solución: Tras el proceso, conseguí resolver los problemas de ergonomía al mismo tiempo que dotaba al recipiente de un diseño inspirado en la naturaleza y que contenía una campaña de concienciación para contribuir a la mejora de la naturaleza. También conseguí resolver el problema del envasado para mejorar la calidad de vida de los animales marinos y del planeta en general.