



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Taller literario para la enseñanza del inglés en Educación Primaria en clave de "Visual Thinking"

Autor/es

FRANCISCO JAVIER ARTEAGA ÁLVAREZ

Director/es

RAQUEL VEA ESCARZA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

FILOLOGÍAS MODERNAS

Curso académico

2020-21



***Taller literario para la enseñanza del inglés en Educación Primaria en clave de "Visual Thinking"***, de FRANCISCO JAVIER ARTEAGA ÁLVAREZ (publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.



# TRABAJO FIN DE GRADO

## Título

**Taller literario para la enseñanza del inglés en Educación Primaria  
en clave de "Visual Thinking"**

---

## Autor

Francisco Javier Arteaga Álvarez

---

## Tutor/es

Raquel Veá Escarza

---

## Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

---

**Facultad de Letras y de la Educación**

Año académico  
2020/21



*Agradecer a mi tutora la dirección y la implicación en este proyecto.*

*Un agradecimiento especial a Alicia y Violeta, por estar siempre pendientes de la evolución de mi trabajo y animarme en todo momento, gracias por estar siempre ahí.*

*Por último agradecer a mi familia todo el interés mostrado, así como su compañía y apoyo incondicional en el transcurso de estos últimos años.*

*“La fotografía es el único lenguaje que puede ser entendido y comprendido en todo el mundo”. Bruno Barbey*



## Resumen

Vivimos en una era de muchos estímulos en la que las imágenes se han convertido en uno de los canales más rápidos y efectivos a la hora de comunicar cualquier tipo de información. El crecimiento de las redes sociales y el fácil acceso a herramientas de producción audiovisual han hecho que muchos estudios comiencen a prestar atención a los procesos cognitivos que intervienen en el consumo y la producción de imágenes, dando un nuevo valor social a la Competencia Visual y evidenciando nuevas necesidades educativas entre las generaciones de nativos digitales. En este contexto, los proyectos basados en la metodología *Visual Thinking* han sabido trasladar a la práctica estas inquietudes mediante el uso de recursos y formatos clave para la enseñanza de un lenguaje visual estandarizado. Este trabajo recaba información sobre algunas de estas iniciativas y propone una serie de actividades para trabajar de forma secuenciada los aspectos esenciales de la comunicación gráfica, incorporándolos al aula como un recurso en el que basar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El resultado obtenido ofrece una nueva experiencia educativa que integra el *Visual Thinking* en los cursos superiores de la Educación Primaria, apoyándose en las ventajas del lenguaje visual en la enseñanza de idiomas y reivindicando su utilidad en el desarrollo y perfeccionamiento de habilidades comunicativas y digitales.

**Palabras clave:** pensamiento visual, competencia visual, alfabetización visual, habilidades comunicativas, Lengua Extranjera: Inglés, Educación Artística.





### **Abstract**

We live in an era of many stimuli in which images have become one of the fastest and most effective channels for communicating any kind of information. The growth of social networks and the easy access to audiovisual production tools have made many studies begin to pay attention to the cognitive processes involved in the consumption and production of images, giving a new social value to Visual Competence and evidencing new educational needs among generations of digital natives. In this context, projects based on the Visual Thinking methodology have been able to put these concerns into practice through the use of key resources and formats for the teaching of a standardized visual language. This paper collects information on some of these initiatives and proposes a set of activities to work sequentially on the essential aspects of graphic communication, incorporating them into the classroom as a resource on which to base the learning of English as a foreign language. The result obtained offers a new educational experience that integrates Visual Thinking in the upper grades of Primary Education, relying on the advantages of visual language in language teaching and claiming its usefulness in the development and improvement of communication and digital skills.

***Key words:*** visual thinking, visual competence, visual literacy, communication skills, Foreign Language: English, Art and Design.



## Índice

1. Introducción .....	11
2. Objetivos y Justificación.....	13
3. Marco Teórico.....	17
3.1. Visual Literacy (Alfabetización Visual) .....	17
3.1.1. Visual thinking (Pensamiento Visual).....	19
3.1.2. Competencia Audiovisual .....	23
3.2. Integración del Visual Thinking en el Aula .....	24
4. Propuesta Práctica.....	29
4.1. Población.....	29
4.2. Cronograma.....	30
4.3. Objetivos de la Iniciativa .....	31
4.4. Metodología .....	33
4.5. Diseño .....	35
4.5.1. Sesiones: Educación Artística .....	36
4.5.2. Sesiones: Lengua Extranjera: Inglés .....	37
4.6. Recursos .....	40
4.7. Evaluación.....	42
4.8. Aclaraciones y recomendaciones para la correcta implementación de la U.D. ...	43
5. Conclusiones.....	47
6. Referencias.....	51



## 1. Introducción

El desarrollo de las habilidades comunicativas en determinados momentos de la prehistoria supuso un antes y un después en el proceso evolutivo de la especie humana. Con el paso del tiempo el lenguaje fue enriqueciéndose y haciéndose cada vez más complejo, llegando a perfeccionarse sistemas de comunicación que siguen estudiándose a día de hoy y que nos permiten aproximarnos a distintos momentos históricos, lingüísticos, culturales o artísticos; a través de gramáticas, símbolos, abecedarios, sistemas de numeración, etc. Estudiarlos nos permite identificar aspectos relacionados con la propia percepción que los seres humanos poseen de la realidad.

Los distintos sistemas de comunicación que el ser humano ha utilizado a lo largo del tiempo guardan una estrecha relación con la propia estructura biológica, que nos permite, entre otras cosas, decodificar los mensajes que recibimos. En ese proceso, nuestros sentidos son nuestra principal herramienta. Pero, ¿damos la misma importancia a todos los sentidos a la hora de comunicarnos o existen preferencias por unos u otros? La clasificación sensorial destaca que todas las personas tienen un sentido al que se recurre con más frecuencia, el cual, una vez reconocido, puede desarrollarse para alcanzar mejoras en el aprendizaje (Mosquera, 2017). A lo largo de este trabajo nos centraremos en uno de ellos, el sistema visual, que se ha convertido en una herramienta indispensable a la hora de interpretar el mundo que nos rodea y cuyo estudio nos permite entender los nuevos códigos de comunicación y su implicación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje.

Gracias al pensamiento visual, o *Visual Thinking*, que se hace consciente en el momento en el que dotamos de intencionalidad a nuestra mirada, podemos obtener la información que deseamos de las fuentes gráficas. Este proceso nos posibilita dar sentido al gran potencial emocional que emana de las imágenes, algo totalmente ligado al desarrollo de una competencia visual crítica. Es esta capacidad la que nos permite diferenciar los aspectos positivos y negativos de cualquier elemento visual, hacernos conscientes de la credibilidad que les estamos otorgando y cuestionar las imágenes antes de tomarlas como verdades absolutas.

Nuestro cerebro procesa más rápidamente las imágenes que los textos escritos. Estamos más acostumbrados a verlas, trabajar con ellas, compartirlas en redes sociales y en definitiva, convivir con ellas. Dada la sobreproducción que se ha experimentado en torno a las mismas, podemos decir que las nuevas generaciones de nativos digitales

contarán con la capacidad de administrar los contenidos a los que se ven expuestos y crearán sus propios códigos de comunicación, agilizándolos mediante el uso de imágenes. Esta forma de proceder repercute directamente en los métodos de enseñanza-aprendizaje, los cuales se fundamentan en las mismas tendencias para actualizarse constantemente, incluyendo elementos visuales y audio-visuales y utilizando las nuevas tecnologías para agilizar la transferencia de contenidos.

Teniendo todo lo anterior en cuenta, podemos concluir que la competencia visual, a pesar de haber sido objeto de debate desde principios del siglo XX, cuenta hoy en día con un protagonismo mayor al que podría haberse imaginado anteriormente, por lo tanto, resulta importante encontrar qué aspectos de la misma responden a las necesidades educativas actuales y cómo estos pueden ayudar en la configuración de tareas y actividades dentro del espacio educativo.

En este trabajo se proponen una serie de objetivos mediante los que se pretende explorar la aplicación práctica de metodologías visuales dentro del marco curricular actual (capítulo *Objetivos y Justificación*). El capítulo dedicado al *Marco Teórico* incluye información que ahonda en conceptos como la *Alfabetización Visual* o el *Visual Thinking*, fundamentos sobre los que se apoyan las distintas actividades que se enumeran en los apartados siguientes y que van dirigidas a la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Como resultado, en el capítulo *Propuesta Práctica* nos encontramos con una Unidad Didáctica que desarrolla elementos propios de la enseñanza de idiomas expuestos desde una óptica visual, lo que supone introducir al alumnado en los conceptos y habilidades del lenguaje gráfico mientras se perfeccionan distintas habilidades comunicativas. Por último, en el capítulo *Conclusiones* se resumen las principales ideas derivadas de esta práctica y se analiza el grado de consecución de los objetivos propuestos.

## 2. Objetivos y Justificación

A día de hoy, según Hug (2013), “los medios de comunicación juegan un papel fundamental en los procesos de crecimiento, el desarrollo de identidades, los valores y la estética cotidiana, o en el modelar las referencias entre el yo y el mundo”. La educación, o más concretamente las asignaturas orientadas a la enseñanza de Lengua y Literatura - así como las Enseñanzas de Lengua Extranjera -, llevan años haciéndose eco de la importancia de la cultura mediática, utilizando transversalmente recursos que permiten acercar distintos contextos culturales a la propia enseñanza del lenguaje. Durante las horas lectivas, es habitual el uso de revistas, periódicos, música, cuentos tradicionales, canciones, refranes o vídeos que acercan al alumnado a la cultura literaria que se está estudiando. Estos elementos siguen utilizándose, pero resulta indiscutible que el crecimiento y el constante desarrollo de la tecnología, junto con el aumento de los contenidos visuales, exigen completar las destrezas comunicativas tradicionales (leer, escuchar, hablar y escribir) con la enseñanza y aprendizaje de una competencia visual que permita “filtrar” la gran cantidad de información a la que nos vemos expuestos a diario. Cabe cuestionar, por lo tanto, las herramientas digitales que han permitido este auge de la cultura visual, valorar su uso y aplicación dentro del contexto educativo y examinar los conocimientos de los que disponen tanto los docentes como los alumnos.

Dentro del Currículum de Educación Primaria encontramos la Competencia Digital (CD), una de las competencias clave con las que organizar los distintos conocimientos relacionados con las nuevas tecnologías de la información. Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, la Competencia Digital se define del siguiente modo:

Aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas.

En la práctica, existe cierta complejidad a la hora de trasladar las habilidades, los conocimientos y las actitudes referentes a la CD a las aulas, ya que los medios o las actividades programadas se basan en los aportes de un sector en constante expansión y cambio, el de las tecnologías. A pesar de los planes de formación docente, la falta de recursos o una escasa concreción curricular en lo que respecta al uso de las TIC, puede derivar en actividades que aborden esta competencia de manera superficial o como un mero apoyo más atractivo para exponer los contenidos, dejando de lado el verdadero potencial que ofrece.

La Competencia Digital de docentes y alumnos resulta crucial para entender el desarrollo y la importancia con la que cuentan a día de hoy los distintos lenguajes que se desprenden de su uso; entre ellos, el propio lenguaje visual, el cual guarda una estrecha relación con otros lenguajes específicos que se requieren para entender las herramientas digitales junto con las oportunidades que estas ofrecen.

Partiendo de esta idea, puede establecerse una relación estrecha entre el *Visual Thinking* o pensamiento visual y las Competencias Digital y Comunicativa. Explorar en las posibilidades que ofrece esta simbiosis pretende acercar diversas herramientas digitales al ámbito de la enseñanza de lengua extranjera e integrarlas dentro de actividades diseñadas desde esta perspectiva, dando respuesta a la exigencia del Currículo y fomentando procesos de decodificación y transferencia.

Los objetivos generales del trabajo se concretan en:

- Plantear el uso de metodologías basadas en el *Visual Thinking* con el fin de potenciar el trabajo de la Competencia Digital y de la Competencia Comunicativa del alumnado.
- Explorar las posibilidades de la producción de contenido digital como herramienta para la expresión visual dentro del contexto educativo.
- Reflexionar sobre la importancia de la competencia visual en las aulas.

Los objetivos específicos se resumen en:

- Presentar actividades concretas para las clases de Lengua Extranjera: Inglés y Educación Artística.



- Involucrar al alumnado en la creación de contenidos digitales de carácter audiovisual, utilizando los principales formatos sobre los que se apoya el Pensamiento Visual (Visual Thinking): Sketchnotes, Mapas Visuales y Graphic Recordings.



### 3. Marco Teórico

Históricamente, se ha considerado la palabra como el único canal por el cual las sociedades establecían relaciones y compartían información, relacionándose la dialéctica con términos como la inteligencia o el conocimiento. En consecuencia, la lógica del lenguaje verbal y escrito ha sido utilizada a lo largo de los siglos para crear códigos que faciliten algún tipo de comunicación, mientras que los aspectos ligados a las imágenes y al lenguaje no verbal se han considerado subjetivos, regidos por lo emotivo o faltos de rigor científico. Esta hegemonía de lo verbal cumple además una función homogeneizadora que ha permitido el desarrollo de sistemas de alfabetización basados en la lectoescritura, mediante los cuales somos capaces de describir la realidad y comunicarla utilizando un sistema de grafías, símbolos y sonidos comunes.

Durante el transcurso de los siglos, estas consideraciones han permanecido invariables. Sin embargo, las alfabetizaciones basadas en la lectoescritura, en plena Sociedad de la Información y la Comunicación, se han visto desplazadas ante la aparición de nuevos canales audiovisuales que exigen replantear el acto comunicativo desde una perspectiva más compleja. Esta realidad lleva estudiándose con especial interés desde mediados del siglo XX, coincidiendo con el desarrollo mediático que supuso la industria cinematográfica y con las nuevas aproximaciones a la percepción visual. Este contexto trajo consigo las primeras teorías que cuestionaron la necesidad de una nueva alfabetización que incluyera el estudio de las competencias relacionadas con la percepción visual, relacionando su aprendizaje y adquisición con el de la alfabetización tradicional basada en la lectoescritura.

#### 3.1. Visual Literacy (Alfabetización Visual)

La primera definición de alfabetización visual fue acuñada en Inglaterra por John Debes, fundador de la *Visual Literacy Association*, en 1969:

Visual Literacy refers to a group of vision-competencies a human being can develop by seeing and at the same time having and integrating other sensory experiences. The development of these competencies is fundamental to normal human learning. When developed, they enable a visually literate person to discriminate and interpret the visible actions, objects, symbols, natural or man-made, that he encounters in his environment. Through the creative use of these competencies, he is able to communicate with others. Through the appreciative

use of these competencies, he is able to comprehend and enjoy the masterworks of visual communication. (Debbes, 1969, p.26)

A lo largo de la segunda mitad del siglo XX, fueron varios los autores que efectuaron nuevas aproximaciones a la Alfabetización Visual, añadiendo nuevas piezas a un puzzle que crecía junto al número de interpretaciones que podían hacerse sobre un concepto ya de por sí subjetivo, y que implicaban - en su intento de confluencia - más preguntas que respuestas. En el intento de homogeneizar esas aproximaciones, el estudio de la alfabetización visual tomó prestados componentes teóricos y prácticos de algunas disciplinas como la filosofía, las artes, la lingüística y la psicolingüística, la psicología, la percepción visual y el desarrollo perceptual, la neurofisiología, la sociología, la antropología cultural, la tecnología educativa, el diseño y las teorías comunicativas.

Con la llegada de los años 90 y el asentamiento de los nuevos medios de comunicación surgidos en las décadas anteriores, las imágenes comenzaron a cobrar una mayor importancia social. Así, la nueva Sociedad de la Información y la Comunicación trajo consigo un aumento en la producción de contenido visual, explotando en mayor medida todo el potencial icónico del mismo en una búsqueda consciente por incidir de manera precisa en la vida diaria de las personas. Así, los estudios sobre la alfabetización visual comenzaron a prestar mayor atención a los procesos operantes en la propia relación entre imagen y sociedad, lo que permitió también definir muchos de los procesos que tomaban parte en la percepción de fuentes visuales. Tubío (2012) expresa esta inquietud por definir un sistema homogéneo que pudiera ser aplicado a las imágenes tal y como sucede con las palabras:

La posibilidad de alfabetizar visualmente implicaría la necesidad de construir un “conjunto de símbolos” para ser empleados en un lenguaje visual común a un determinado conjunto social. Esto “sucedió” en cierta medida [...] con la iconografía, utilizada para comunicar determinadas cuestiones muy específicas y en las que determinados símbolos [...] se incorporaban como código en la sociedad para facilitar algún tipo de comunicación (p. 132).

Este tipo de aproximaciones incidían en el objeto de estudio desde la óptica de la alfabetización literaria, es decir, recurriendo a la identificación de pequeñas unidades que, al igual que sucede con las sílabas o las palabras, formaran las bases de un lenguaje puramente visual.

### 3.1.1. *Visual thinking (Pensamiento Visual)*

El concepto del *Visual Thinking* fue acotado por Hortin en 1983. Este educador dirigía sus investigaciones en torno al estudio de la competencia y la alfabetización visual. Sin embargo, fue Rudolf Arheim, otro de los autores pioneros en definir el término, quien realizó estudios ahondando en la cuestión del pensamiento visual de manera más precisa. Su obra guarda grandes paralelismos con la terminología que define la Competencia Digital, ya que explora aspectos relacionados con los niveles cognitivos que permiten llevar a cabo acciones como la descodificación de imágenes.

Arnheim (1986) ya sostenía que “el conjunto de actividades cognitivas llamadas pensamiento no son un privilegio de los procesos mentales situados por encima y más allá de la percepción, sino ingredientes esenciales de la percepción misma” (p. 27). Además, afirmaba que “el acto de pensar exige imágenes y que las imágenes contienen pensamiento” (p.267).

En la actualidad la investigación en torno al *Visual Thinking* vuelve a ser tendencia a nivel internacional debido al nuevo giro visual que se ha producido en la última década, el aumento de las herramientas de producción audiovisual y el papel que estas juegan, no solo en el ámbito educativo, sino en todo lo que rodea a la política, la cultura, la sociedad, el marketing y los negocios.

A nivel nacional, todavía no existe gran cantidad de información e investigación sobre el *Visual Thinking*, pero cada vez despierta mayor interés en el sector de la educación, debido a las ventajas y oportunidades que ofrece a la hora de trabajar con distintas metodologías innovadoras como el *Pensamiento Visible*, según el cual “las personas pueden dirigir y mejorar sus pensamientos cuando se exteriorizan a través de la conversación, la escritura o el dibujo” (Correa, 2017).

El pensamiento visible y el pensamiento visual se encuentran estrechamente ligados puesto que el segundo puede funcionar como estrategia para visibilizar el primero por medio de dibujos, fotografías e ilustraciones. Esta técnica es especialmente efectiva con los alumnos que tienen mayores dificultades a la hora de organizar la información utilizando la vía escrita, pero en general, puede aplicarse indistintamente, ya que promueve una reflexión sobre los procesos de pensamiento individuales y facilita que estos se compartan con otros miembros del grupo clase de manera sencilla. Esto, además, fomenta el interés por los propios procesos de aprendizaje, lo que resulta

una actividad meta-cognitiva que hace consciente al alumno del porqué de sus pensamientos, y por tanto, de sus reacciones.

Una de las metas de la investigación sobre el *Visual Thinking* es la identificación y definición de los estímulos visuales que configuran la vida diaria. Para ello, las aproximaciones pioneras en España se sumergen en los elementos que conforman el lenguaje gráfico y la percepción, utilizando herramientas de producción y consumo de imágenes para definir los procesos de aprendizaje que permiten el desarrollo de la Competencia Visual desde la infancia.

**3.1.1.1. Formatos.** Los docentes que desean incorporar técnicas de *Visual Thinking* en sus programaciones y ajustar al lenguaje gráfico los contenidos curriculares, han de utilizar la información de la que disponen y transcribirla mediante sus propias herramientas al formato visual. Gracias a ese proceso de codificación, se genera un vínculo estrecho con los contenidos, ya que es necesario interiorizar la información si se pretende exponerlos gráficamente. Esta práctica puede realizarse mediante el uso de algunos formatos estandarizados, dependiendo del tiempo de elaboración, el tamaño o la propia situación para la que se esté elaborando el dibujo (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado, 2017b). A continuación, se describen brevemente tres de los formatos o representaciones estandarizadas más frecuentes en el contexto del *Visual Thinking*:

- Sketchnotes (Notas Visuales): Consiste en tomar notas o apuntes de manera gráfica, buscando sintetizar la información por medio de dibujos, fotografías y breves notas textuales.
- Mapas Visuales: Permiten estructurar información con la ayuda de organizadores y recursos gráficos, como divisores, conectores o viñetas. Resultan especialmente útiles para exposiciones de larga duración, cuando la información resulta compleja o cuando se necesita remarcar los aspectos más importantes de la misma.
- Graphic Recordings: Se trata de recoger la información que se está exponiendo en tiempo real y representarla gráficamente por medio de los conectores y organizadores gráficos de los que se disponen.

**3.1.1.2. Recursos.** Al llevar a cabo la representación gráfica de los contenidos que se desean enseñar, docentes y alumnos deben contar con los recursos básicos para organizar la información transmitida. Las representaciones en clave *Visual Thinking* no solo cuentan con la presencia de imágenes o dibujos, sino que entrelazan elementos textuales y organizadores que permiten dar sentido y orientar el “flujo” de la información que se está exponiendo.

El recurso principal de cualquier representación en esta clave es la imagen, el dibujo, o la fotografía. Estos elementos, como se muestra en *Tipos de signos gráficos: icono, indicio, símbolo, pictograma, ideograma y otros* (2021), independientemente de su tipología, pueden definirse dentro de la categoría de *signos* o “realidades perceptibles por uno o varios sentidos humanos que remiten a otra realidad que no está presente”. Cada signo cuenta con un *significante*, un *significado* y un *referente*. La relación inseparable entre los tres se denomina *significación*.

Otros recursos básicos de cualquier exposición visual son los *conectores*. Se utilizan para dar sentido a la información que se está mostrando y facilitar así su comprensión. Como ejemplo encontramos las flechas, los divisores, las viñetas, etc. Ver Figuras 1 y 2:

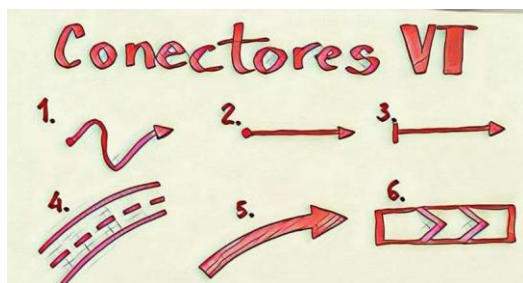


Figura 1. Conectores para Visual Thinking



Figura 2. Marcos para Visual Thinking

Por otro lado, encontramos los textos y las *tipografías*, que pueden utilizarse para concretar las ideas más difusas o para añadir información estética. Ver Figura 3:



Figura 3. Tipografías para Visual Thinking

Por último, una vez se dispone de las imágenes que se desean mostrar y de los recursos espacio-temporales, se hace necesario conocer la estructura de algunos *organizadores gráficos*. Estos funcionan como una estructura común sobre la que se apoya toda la información, por lo que resulta imprescindible elegir el más adecuado a los contenidos que se exponen antes de iniciar el trabajo, sobre todo si se trata de una exposición gráfica a tiempo real.

Existen una serie de organizadores gráficos predefinidos que pueden servir de referencia a alumnos y docentes. Algunos de los más comunes son las agrupaciones de conceptos, cuadros descriptivos, líneas de tiempo, arañas, diagramas de Ven, etc. Ver Figuras 4 y 5:

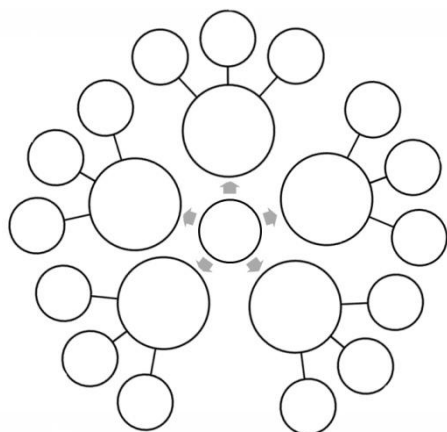


Figura 4. Plantilla-llave-whatif

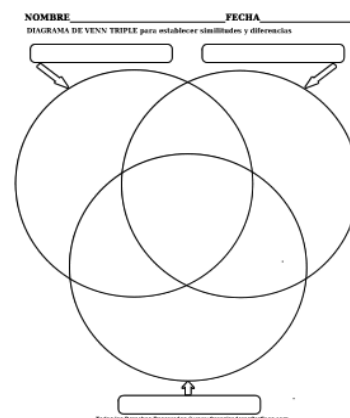


Figura 5. Plantilla-llave-whatif-II



### ***3.1.2. Competencia Audiovisual***

Desde hace unas pocas décadas, la competencia audiovisual se ha puesto en valor en el contexto educativo europeo:

La educación audiovisual es desde hace tiempo uno de los objetivos de las políticas públicas tanto en algunos Estados como en las instituciones de la Unión Europea. Enmarcada en la educación para los medios o media literacy, persigue formar una ciudadanía crítica y activa que comprenda, gestione e interactúe con los mensajes audiovisuales y evite una mera recepción pasiva de un determinado discurso (de la Sierra, 2017, p. 20).

En un mundo en el que la tecnología proporciona acceso inmediato a una gran cantidad de documentos gráficos y promulga, a su vez, la producción frenética de los mismos, cabe preguntarse si el Sistema Educativo está preparado para dar respuesta a las demandas de una sociedad cada vez más visual. El uso de las TIC en las aulas y la formación docente en las Competencias Digitales ejemplifican un proceso de adecuación que ha de mantenerse constantemente actualizado ante la aparición de nuevas herramientas digitales; sin embargo, el uso de estos recursos suele acabar cumpliendo una función superficial en el contexto educativo, dejando de lado muchas de las posibilidades que estas ofrecen.

Nuestra relación con las imágenes no es la misma que la de hace una década. Cualquiera con un dispositivo móvil puede producir contenido digital y ponerlo a disposición del público de manera casi inmediata. Esto genera una sobreproducción de contenido que en muchas ocasiones dificulta los procesos de selección por parte de los docentes. Así mismo, también plantea necesidades educativas en los alumnos, que habrán de desenvolverse en términos visuales y contar con las habilidades necesarias para producir y consumir estos contenidos de manera crítica y responsable.

La Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España [AACCE] (2019) reflexiona acerca de ello:

Dentro de las competencias digitales del docente del siglo XXI se considera un requisito los conocimientos básicos de los lenguajes hipermedial y audiovisual y la gestión de sistemas tecnológicos aplicados a la educación, como los sistemas audiovisuales tradicionales (proyector, vídeo, televisión), que se complementarían con los nuevos dispositivos y el uso de las redes sociales para contextos educativos (p. 29).

La competencia audiovisual ya está presente en el Currículo de Educación Primaria y cuenta con un tercio del tiempo lectivo dentro de la asignatura de Educación Artística. Se trata de un espacio reducido que no favorece que los docentes se impliquen en el desarrollo de actividades complejas, las cuales, en muchos casos, terminan siendo escasas o inexistentes dentro de las programaciones. En esta línea, Durán (2015) apunta que:

El estudio *Film ED*, confirma que la situación en España y Europa en referencia a la Competencia Audiovisual en las aulas, pasa por la utilización de visionados documentales que hacen referencia a las lecciones que se imparten, reduciéndose a un pequeño número de experiencias las que tratan de favorecer el análisis y visionado de películas por medio de “Clubs de Cine” o participando y organizando festivales cinematográficos. Esta baja iniciativa y falta de participación se asocia generalmente a las restricciones curriculares o el bajo interés docente en la producción de audiovisuales.

La mayoría de centros cuenta con las herramientas necesarias para llevar a cabo estas actividades; ya sean cámaras que permiten capturar imágenes, micrófonos para el audio o herramientas de edición audiovisual. Estas últimas, a pesar de ser menos comunes, representan una herramienta primordial para la creación de narrativas y permiten la aproximación a los lenguajes visual y cinematográfico, pilares sobre los que se apoyan las relaciones transversales con la enseñanza de lenguas.

La realidad de los alumnos es, por otro lado, la realidad del nativo digital. Han nacido inmersos en esta cultura y cuentan con los dispositivos necesarios para llevar a cabo cualquier operación de producción de contenido mediante las innumerables aplicaciones disponibles. Por ello, es preciso que los docentes se sientan familiarizados con estas herramientas y faciliten su inclusión en las aulas desde una perspectiva didáctica, enfocando el lenguaje audiovisual al aprendizaje significativo de otros contenidos curriculares.

### **3.2. Integración del Visual Thinking en el Aula**

En la línea de lo comentado anteriormente, a través del *Visual Thinking* somos capaces de transferir información compleja utilizando el lenguaje visual, lo que facilita en gran medida cualquier proceso de comunicación y entendimiento. Las ventajas que ofrece esta metodología han supuesto, no solo que las escuelas se hayan hecho eco de

sus beneficios, sino que su utilización cuente cada día con más presencia en otras áreas de innovación donde el éxito del proceso comunicativo repercute directamente en los diseños de proyectos, conferencias, reuniones de equipo, etc.

Dentro de la comunidad internacional, los estudios y las iniciativas que se aplican a la enseñanza de la Competencia Visual son más de las que podemos encontrar en nuestro país. Así, por ejemplo, cabe destacar algunas propuestas interesantes que buscan la integración práctica del *Visual Thinking* en las aulas mediante el trabajo con fuentes artísticas. Es el caso de *Visual Thinking Strategies* (VTS), definidas por Philip Yenawine (2013), uno de sus creadores, como “un currículum educativo y un método de enseñanza, que permite a los alumnos desarrollar la competencia estética y lingüística junto a un pensamiento crítico, mientras proporciona a los profesores una poderosa técnica que usar en sus clases”.

Haynes (2016) profundiza sobre la utilización de las VTS en las aulas y cómo su uso puede mejorar las habilidades de los estudiantes de inglés gracias a las numerosas situaciones comunicativas que fomentan estas técnicas. Las clases se centran en pinturas, dibujos, fotografías u otras fuentes visuales que pueden asociarse al contenido curricular. Mientras, los docentes dirigen la atención de los estudiantes mediante preguntas clave como ¿qué está pasando en esta imagen?, ¿qué hay en esta imagen que te hace pensar eso? o ¿qué más podemos encontrar en la imagen? Los estudiantes realizan tormentas de ideas y pueden participar activamente practicando su expresión oral y el vocabulario aprendido, o escuchar a sus compañeros, mejorando así sus habilidades de escucha.

Las VTS (<https://www.vtshome.org>) cuentan con su propia plataforma web, donde se ofrecen cursos y talleres que pueden ser implementados en las aulas, así como numerosa información que se desprende de la búsqueda e investigación a lo largo de más de treinta años.

Otra referencia a tener en cuenta es la *Fundación Educativa de George Lucas* (<https://www.edutopia.org>), la cual lleva desde 1991 trabajando con un horizonte claro, transformar la educación para que los estudiantes puedan adquirir y utilizar el conocimiento a lo largo de su vida. En *Edutopia* es posible encontrar varias iniciativas que fomentan el desarrollo de las competencias visuales junto a las nuevas competencias digitales y audiovisuales; sirviendo, además, como punto de encuentro para las escuelas implicadas en las metodologías basadas en proyectos.

Por otro lado, encontramos la plataforma creada por Doug Niell *Verbal to Visual* (<https://www.verbaltovisual.com>), que sigue el mismo funcionamiento que otras mencionadas con anterioridad, ofreciendo cursos y enfocando su actividad a presentarnos las herramientas necesarias para desarrollarnos en la metodología *Visual Thinking*. Sin embargo, esta página cuenta con la particularidad de que todos los contenidos ofertados son expuestos utilizando los distintos formatos: Sketchnoting, Visual Maps y Graphic Recordings. A pesar de que estos contenidos, en su mayoría, sean de pago, esta página está plagada de ideas prácticas para desarrollar en las aulas. Además, *Verbal to Visual* desgrana muy bien los elementos que conforman cualquier presentación visual y deja a un lado el análisis de materiales visuales (presente en las anteriores estrategias) para convertirnos en creadores de nuestros propios recursos, enseñarnos a utilizar las herramientas clave del *Visual Thinking* y ayudarnos en la construcción de nuestras propias presentaciones gráficas.

A diferencia de lo que sucede a nivel internacional, en España la implementación del *Visual Thinking* en las aulas está menos desarrollada. Se trata de un método conocido, utilizado para desarrollar presentaciones en distintas áreas y del que se está comenzado a aprovechar todo su potencial; sin embargo, es más difícil encontrar iniciativas que faciliten ideas para llevarlo a la práctica. Es el caso del blog “No me cuentes historias, dibújamelas” (<http://www.dibujamelas.blogspot.com>), coordinado por Garbiñe Larralde, una de las principales difusoras del *Visual Thinking* en nuestro país. Esta plataforma da la posibilidad a los docentes de compartir sus experiencias, los recursos en los que se basan y los materiales que desarrollan en sus aulas; dando como resultado un punto de encuentro que resulta de gran ayuda cuando se trata de diseñar actividades. También se fomenta la participación activa de los docentes a través de retos que pueden completar mientras adquieren nuevas habilidades relacionadas con el dibujo, la organización visual de las ideas y la toma de notas visuales. Ver Figura 6:





## 4. Propuesta Práctica

El proyecto que se presenta a continuación pretende poner a disposición del alumnado de Educación Primaria las distintas habilidades que dan forma al *Visual Thinking*: Sketchnoting (Notas Visuales), Visual Maps (Mapas Visuales) y Graphic Recordings (Grabaciones Gráficas). Esta iniciación se lleva a cabo de modo transversal dentro de las asignaturas de Educación Artística y Lengua Extranjera: Inglés, utilizando los distintos formatos gráficos como ejes centrales del proceso de enseñanza - aprendizaje. De este modo, los alumnos y alumnas pueden sumergirse en una serie de tareas que involucran un acercamiento al dibujo y a la expresión artística mientras trabajan los contenidos propios de la lengua extranjera, los cuales se presentan contextualizados dentro de un proyecto que desarrolla y potencia las distintas habilidades comunicativas. El resultado es un taller literario en clave *Visual Thinking* que se extiende a lo largo de cinco semanas e implica un interesante intercambio entre lo verbal y lo visual, permitiendo al alumnado desarrollar herramientas que puedan aplicarse posteriormente en la toma de notas o en la organización de la información, dentro de la escuela o fuera de ella.

### 4.1. Población

Las distintas sesiones que dan forma a esta Unidad Didáctica han sido planteadas para alumnos del tercer nivel de Educación Primaria, concretamente para los alumnos del sexto curso, momento en el cual el pensamiento de los alumnos se vuelve más científico y se comienzan a realizar hipótesis y deducciones. Las imágenes se convierten en estas edades en un estímulo que puede ser aprovechado para fomentar inferencias o reforzar la distinción entre lo abstracto y lo concreto. Se trata, por lo tanto, de un momento perfecto para iniciarse en los distintos formatos del *Visual Thinking*, ya que estos conocimientos pueden perfeccionarse en los cursos posteriores o utilizarse de manera personal en distintos ámbitos de la vida académica.

Considerando la perspectiva docente, se ha tomado como referencia una hipotética clase de sexto curso conformada por 20 alumnos y alumnas. El número de discentes, así como los recursos humanos y materiales, responden a la realidad que podríamos encontrar en la mayoría de centros de Educación Primaria actuales y facilita la distribución de los grupos de trabajo y de las tareas que se presentan.

## 4.2. Cronograma

A continuación, se presenta en la Tabla 1 la distribución de las distintas sesiones a lo largo de las cinco semanas lectivas que se requieren para la puesta en práctica de la Unidad Didáctica. Como se ha mencionado anteriormente, esta ocupa el tiempo lectivo de las asignaturas de Lengua Extranjera: Inglés (3h / Semana) y Educación Artística (2h / Semana).

	Art Sessions	English Sessions
Semana 1	Brush Lettering Handwritten fonts	Introduction “I need my monster” Grammar (Future - Will)
Semana 2	Arrows and Icons Scenes (Places)	Storytelling (Script) Drawing stories (Card by card) Draw my life (Timelines)
Semana 3	Faces (States/Adjetives) Stick figures (Verbs)	Recipies (Flowcharts) Characters (Mind maps) Dixit (Sketchnoting stories)
Semana 4	Graphic recording Graphic recording	Training Voice recording (Audacity) Voice recording (Audacity)
Semana 5	Graphic recording Graphic recording	The movie (Video Pad Editor) The movie (Video Pad Editor)

Tabla 1. Cronograma



### 4.3. Objetivos de la Iniciativa

En las Tablas 2 y 3 se exponen organizadamente los objetivos que se persiguen en cada una de las asignaturas. Por otro lado, los contenidos que se trabajan, las competencias clave, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables; extraídos del Decreto 24/2014, de 13 de Junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja, pueden consultarse en el Anexo I: Propuesta curricular.

Objetivos de la Iniciativa en Educación Artística
Conocer las principales técnicas de dibujo que implica el <i>lettering</i> (caligrafía artística).
Practicar el dibujo de distintas <i>handwritten fonts</i> (fuentes escritas) y asociarlas a diferentes contextos en base a lo que puedan sugerir sus trazos, formas y detalles.
Conocer algunos <i>icons</i> (iconos) sencillos que puedan observarse en el día a día.
Practicar el dibujo artístico de <i>arrows</i> (flechas) y utilizarlas como recurso para organizar la información.
Dibujar distintas <i>scenes</i> (paisajes) con elementos distintivos que permitan una diferenciación clara entre los mismos.
Representar distintos <i>states</i> (estados) abstractos, tales como emociones o pensamientos, por medio de símbolos e iconos sencillos.
Representar <i>verbs</i> (verbos) por medio de <i>stick figures</i> (figuras) que transmitan ideas de movimiento o acción.
Describir y representar historias (información escrita) de manera gráfica utilizando las técnicas mencionadas anteriormente.

Tabla 2. Objetivos de la Iniciativa en Educación Artística

Objetivos de la Iniciativa en Lengua Extranjera: Inglés
Familiarizarse con distintos adjetivos y verbos en sus distintas formas.
Escuchar activamente y comprender relatos cortos (comprensión auditiva).
Leer y comprender relatos cortos (comprensión lectora).
Familiarizarse con el uso gramatical del futuro simple ( <i>will</i> ).
Escribir pequeños textos desde distintos puntos de vista (producción escrita).
Narrar pequeñas historias desde distintos puntos de vista (producción oral).
Organizar la información utilizando distintos tipos de organizadores gráficos: <i>Card by Card, Mind Maps, Flow Charts y Timelines</i>
Crear personajes utilizando elementos descriptores para dotarlos de personalidad.
Crear pequeñas narraciones apoyándose en fuentes visuales.
Realizar inferencias en base a distintas fuentes visuales.
Resumir o sintetizar textos orales o escritos con recursos gráficos.
Trasladar la información oral o escrita a formato gráfico mediante el uso de ilustraciones.
Realizar locuciones apoyándose en textos, grabarlas y editarlas.
Editar videos y dotarlos de audio (Video Pad Editor).

Tabla 3. *Objetivos de la Iniciativa en Lengua Extranjera: Inglés*

#### 4.4. Metodología

A continuación, se describe la metodología utilizada para llevar a cabo esta iniciativa. Se propone una forma de enseñanza basada en la experiencia mediante la cual se consigue que los alumnos reflexionen sobre distintas formas de comunicación basadas en imágenes y adquieran aprendizajes significativos que puedan ser aplicados en distintos ámbitos de la vida.

Partiremos de una serie de principios metodológicos generales en los que basaremos la intervención educativa y que se resumen en los siguientes puntos:

- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos y funcionales, “intentando que el alumno enlace los nuevos aprendizajes con los que ya posee construyendo así adquisiciones sólidas de tipo conceptual, procedimental y actitudinal”. (LOE, 2006)
- Partir del nivel de desarrollo de los alumnos atendiendo a los conocimientos que se han desarrollado previamente para ajustar así los objetivos y contenidos que definirán la práctica educativa.
- Uso de una metodología activa “involucrando a los estudiantes en el material que están aprendiendo a través de actividades de resolución de problemas, tareas de escritura, discusión en grupo y cualquier otra tarea que promueva el pensamiento crítico sobre un tema” (Districalc, 2018)
- Creación de proyectos y contextos significativos mediante la planificación de actividades relevantes para el grupo que logren la implicación directa del mismo en el proceso educativo. Esto promueve una intensa actividad por parte del alumno en la que “debe ser el principal protagonista de su aprendizaje destacando la importancia de la interacción ajustada profesor - alumno y entre los propios alumnos” (LOE, 2006). Del mismo modo, se fomenta la autonomía mediante el trabajo libre y creativo, siempre y cuando exista una claridad en los objetivos y un resultado final establecido.
- Uso de un enfoque lúdico, “es decir, una forma no lineal de asimilar conceptos que potencia que los alumnos busquen alternativas y vías secundarias cuando tratan de resolver un problema” (Herrero, 2017). Los juegos también proporcionan oportunidades para desarrollar aprendizajes cooperativos en un ambiente motivador, ya que son percibidos como retos en los que la consecución

de nuevas destrezas viene asociada a una mayor satisfacción por parte de los alumnos.

- Favorecer aprendizajes cooperativos mediante la distribución de la clase en grupos heterogéneos para la consecución de objetivos comunes en los que sea necesaria la participación equitativa de todos los miembros. Como se menciona en Lobato Villagrà (2018), este tipo de trabajo favorece una interdependencia positiva entre los participantes, generando una responsabilidad grupal e individual y mejorando las habilidades interpersonales y grupales.

Por otro lado, dentro del contexto propio de las asignaturas de Educación Artística y Lengua Extranjera: Inglés y a lo largo de las distintas sesiones propuestas, utilizaremos distintas estrategias metodológicas basadas en las siguientes pautas y técnicas concretas:

- Uso del método comunicativo con el que se pretende que los alumnos sean capaces de utilizar las distintas habilidades comunicativas (leer, escribir, hablar y escuchar) en situaciones reales en las que estas sean necesarias, no solo limitándose al aprendizaje de estructuras gramaticales y vocabulario de manera aislada, sino integrándolas en actividades que exijan una comunicación real con otros compañeros, permitiendo una negociación del significado de las palabras y una valoración del contexto en el que se utilizan. Este método tiene una presencia continua a lo largo de toda la Unidad Didáctica ya que cada actividad requiere realizar interacciones variadas dentro de contextos expresamente creados para fomentar la comunicación mediante el habla o la escritura.
- Uso de distintas agrupaciones a lo largo de las sesiones, lo que fomenta el aprendizaje cooperativo de nuestros alumnos. Dentro de esta práctica, destacarán los grupos de expertos y las tutorías entre iguales. La primera técnica se basa en el reparto de temáticas que los alumnos deberán explorar por grupos, especializándose cada uno en una serie de contenidos concretos. Después, cada grupo pondrá en común lo aprendido, exponiendo los aspectos más importantes al resto de la clase. De este modo, se requiere la participación de todos para lograr un aprendizaje global de todos los contenidos trabajados. Sucede parecido en la tutoría entre iguales, desarrollándose esta en parejas, en las que cada

miembro requiere del apoyo de su compañero para la realización de las actividades.

- La resolución de problemas será la metodología con mayor presencia a lo largo de las sesiones, planteando retos concretos e induciendo a los alumnos a utilizar las herramientas a su alcance para resolverlos. Cada logro proporcionará nuevos conocimientos y planteará nuevos retos en un proceso continuo encaminado al desarrollo de actividades cada vez más complejas en las que todos los aspectos aprendidos se vean integrados. El docente actuará como guía, supervisando el desarrollo de las actividades y ayudando en base a las cualidades y capacidades individuales de los alumnos. Las indicaciones que se faciliten antes y después de las actividades deben facilitar la labor del alumno.
- A lo largo de la Unidad Didáctica se tendrá en cuenta la interdisciplinariedad entre las dos asignaturas implicadas en la iniciativa, así como entre los docentes. Las actividades propuestas dan protagonismo a los contenidos propios de cada una, sin embargo, son los contenidos específicos relacionados con el *Visual Thinking* los que sirven de eje transversal.
- Se favorecerá una educación inclusiva basada en el respeto, creando un clima afectivo en el que se respeten las normas de convivencia.

#### **4.5. Diseño**

A continuación, se describen las actividades que dan forma a la Unidad Didáctica tal y como se especifica en la sección *Cronograma*. Sin embargo, debido a la extensión de las mismas, se han seleccionado las más acordes a la temática de este proyecto para ser expuestas en este capítulo. Estas sesiones coinciden con la fase final del mismo y muestran la puesta en práctica de una serie de conocimientos adquiridos en fases previas. El resto de sesiones aportan el contexto necesario para entender el desarrollo de las actividades que se muestran a continuación y pueden consultarse en Anexo II: Sesiones previas en Educación Artística y Anexo III: Sesiones previas en Lengua Extranjera: Inglés.

De los dos elementos esenciales que componen un Graphic Recording, nuestros alumnos y alumnas llevarán a cabo el apartado gráfico dentro del marco de las Sesiones 7, 8, 9 y 10 de Educación Artística, en las que grabarán los vídeos de todo el proceso de ilustración; y realizarán la grabación de la narración oral dentro de las Sesiones 11 y 12

de Lengua Extranjera: Inglés. Para finalizar, se dedicarán las Sesiones 13 y 14 a la edición de los materiales grabados para crear un video final con imagen y sonido.

Los materiales que se mencionan, así como las alusiones a espacios y otro tipo de recursos, pasarán a enumerarse en la sección de *Recursos Humanos y Materiales*, con ánimo de facilitar una descripción fluida de las actividades.

#### **4.5.1. Sesiones: Educación Artística**

Durante las sesiones que se plantean para la asignatura de Educación Artística, presentaremos a los alumnos algunos de los elementos básicos que dan forma a las exposiciones en clave *Visual Thinking*, permitiéndoles practicar con ellos y acumular así un pequeño bagaje con el que poder desarrollar presentaciones complejas en las que intervengan técnicas de *lettering* y tipografías variadas, flechas e iconos, dibujos de entornos o paisajes, elementos descriptivos e ilustraciones que indiquen movimiento.

En las sesiones finales de la Unidad Didáctica los alumnos y alumnas cuentan ya con una serie de habilidades que les permiten representar mediante dibujos la información que desean transmitir. Es el momento de utilizar las distintas herramientas a su disposición para elaborar una exposición gráfica que resuma la trama del libro *King Arthur and his Knights* de forma visual.

En la Tabla 4 se exponen las indicaciones necesarias para el desarrollo de esta actividad, la cual forma parte de la construcción de un video en el que se narrará una historia utilizando las principales técnicas gráficas expuestas en el aula.

Sesiones 7, 8, 9 y 10: Graphic Recording	
<u>Organización</u>	Las grabaciones se llevarán a cabo por turnos, siguiendo el orden de capítulos establecido por el libro. Cada pareja de alumnos desarrollará una grabación gráfica en la que narrarán con elementos visuales uno de los capítulos. Organizaremos la clase en dos zonas: la zona de grabación y la zona de ensayo.
<u>Materiales</u>	Necesitaremos una <i>cámara de video</i> u otro dispositivo que permita la grabación de imágenes, un <i>trípode</i> , una <i>lámina blanca de tamaño A3</i> , <i>rotuladores</i> y una zona del aula acondicionada para la grabación que disponga de buena iluminación.

<p><u>Temporización</u></p> <p>Cada pareja de alumnos dedicará una media de veinte minutos para la realización de su grabación.</p>
<p><u>Descripción de la Actividad</u></p> <p>Antes de empezar, prepararemos el espacio que destinaremos a la grabación situando la cámara en su trípode y orientada hacia la superficie de trabajo.</p> <p>Fijaremos la lámina con cinta adhesiva en posición vertical, utilizando como superficie una pared del aula y a la suficiente altura para poder enfocar sin que la presencia del dibujante perjudique a la visión del espectador.</p> <p>Se representarán un total de diez capítulos (incluido un título). En cada exposición gráfica deberán aparecer elementos que se hayan trabajado en las sesiones anteriores, como fuentes escritas, flechas, iconos, escenarios y figuras.</p>
<p><u>Actividades Complementarias</u></p> <p>Trabajaremos con grupos de dos alumnos en cada grabación, por lo que el resto dispondrán de ese tiempo para ensayar sus dibujos o ver las presentaciones de sus compañeros. Podemos asignar tareas adicionales a los alumnos que finalicen sus grabaciones, por ejemplo, creando un equipo de rodaje encargado del manejo de la cámara o asistiendo a los compañeros que se encuentran grabando.</p>

Tabla 4. Sesiones 7, 8, 9 y 10: Graphic Recording

#### **4.5.2. Sesiones: Lengua Extranjera: Inglés**

Las sesiones que se plantean para la asignatura de Inglés se organizan en torno a las principales habilidades comunicativas: la escucha, la lectura y la producción oral y escrita. Dichas habilidades se trabajarán mediante actividades planificadas dentro de un contexto creativo en el que la creación de narrativas es el principal ingrediente. Para ello, nos apoyaremos en algunos de los elementos del *Visual Thinking*, presentando distintas técnicas enfocadas a la organización de la información (presentaciones por fichas, mapas visuales, diagramas y líneas de tiempo) y buscando su aplicación práctica a la hora de estructurar las ideas previas a la escritura.

En esta ocasión se incorporan nuevos elementos en las clases, como las rutinas de trabajo, que se llevarán a cabo al principio de cada sesión hasta finalizar las mismas. En ellas se realizarán actividades breves relacionadas con la lectura y se reforzarán algunos conocimientos trabajados en la asignatura de Educación Artística.

En las Tablas 5 y 6 se exponen las indicaciones necesarias para el desarrollo de las actividades finales correspondientes a la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés. Estas responden a otros aspectos relacionados con la construcción de un video final. En este caso, la parte dedicada al audio abordará la grabación de narraciones que acompañarán a la presentación gráfica, completando así la elaboración de los materiales necesarios para la edición del video, la cual se llevará a cabo a lo largo de las dos últimas sesiones propuestas.

Sesiones 11 y 12: Voice Recording (Audacity)	
<u>Organización</u>	<p>Las grabaciones se llevarán a cabo por parejas.</p> <p>Cada pareja llevará a cabo la lectura del capítulo del libro que les ha sido asignado.</p> <p>En esta ocasión necesitaremos disponer de un espacio de trabajo alejado de ruidos, por lo que utilizaremos la propia aula de Inglés mientras el resto de la clase espera su turno en el aula de Informática.</p>
<u>Materiales</u>	<p>Utilizaremos <i>Audacity</i>, un programa sencillo que puede descargarse de manera gratuita y que contiene las herramientas necesarias para editar el audio de manera sencilla. El software puede descargarse en la página web oficial (<a href="https://audacity.es/">https://audacity.es/</a>), donde puede encontrarse, además, una descripción detallada de los aspectos esenciales que contiene. Por otro lado, en Instituto Cardan (2016) se nos presenta un breve tutorial en el que podremos aprender más sobre este software y su utilización, para la que es necesario el uso de un ordenador, un <i>micrófono</i> y unos <i>auriculares</i>.</p>
<u>Temporización</u>	<p>Realizaremos un total de diez grabaciones, distribuidas en dos días distintos. Destinaremos una media de diez minutos a cada una.</p>
<u>Descripción de la actividad</u>	<p>A lo largo de las siguientes dos sesiones nuestros alumnos realizarán la grabación de las narraciones que acompañan a la presentación gráfica, de modo que obtendremos una serie de grabaciones de audio que utilizaremos para editar el video final.</p> <p>Cada pareja conoce qué capítulos del libro tiene que leer, el texto que narrará cada miembro, y la importancia de la entonación y la pronunciación. Al finalizar, los archivos de audio se guardarán en los formatos adecuados para su posterior edición (wav / mp3) y se organizarán</p>



junto a los archivos de video obtenidos en la asignatura de Educación Artística, por lo que será necesaria la coordinación entre ambos docentes.
<p><u>Actividades complementarias</u></p> <p>Contaremos con la ayuda de un <i>profesor auxiliar</i> que atenderá a nuestros alumnos mientras estos esperan su turno para efectuar las grabaciones. Utilizaremos el aula de Informática, ya que, mientras esperan, los alumnos se iniciarán en el uso de <i>Video Pad Editor</i>, programa de edición de video que se utilizarán en las Sesiones 13 y 14.</p>

Tabla 5. Sesiones 11 y 12: Voice Recording (Audacity)

Sesiones 13 y 14: The Movie (Video Pad Editor)
<p><u>Organización</u></p> <p>La edición de los vídeos se llevará a cabo manteniendo las mismas parejas que han trabajado en las anteriores sesiones.</p>
<p><u>Materiales</u></p> <p>Estas tareas se llevarán a cabo en la sala de informática del centro, ya que será necesario que cada pareja cuente con un ordenador en el que llevar a cabo la edición. Para esta tarea utilizaremos la herramienta Video Pad Editor, un programa gratuito para editar videos de manera sencilla que puede descargarse en diversas plataformas web (<a href="https://videopad-video-editor.softonic.com/">https://videopad-video-editor.softonic.com/</a>).</p> <p>En Games New Bosses RM (2020), se muestran aspectos esenciales para utilizar las fuentes de imagen y sonido a la hora de elaborar un video, cómo componer un proyecto, cómo importar los archivos al espacio de trabajo, etc.</p>
<p><u>Temporización</u></p> <p>Dedicaremos dos sesiones de 50 minutos a la edición de los vídeos.</p>
<p><u>Descripción de la actividad</u></p> <p>Para comenzar, cada pareja debe contar con los archivos necesarios para la composición. Para facilitar el trabajo posterior se recomienda tener los archivos ya preparados en cada ordenador, utilizando una carpeta del mismo para facilitar su localización.</p> <p>La tarea principal de nuestros alumnos es la de ajustar las imágenes de su video al sonido de la narración, para ello se utilizará la herramienta de cambio de velocidad.</p> <p>Nuestros alumnos podrán realizar ajustes estéticos que mejoren la calidad del video, como recortar los fragmentos sobrantes al principio y al final, o añadir nuevas capas de audio con</p>

música de fondo.

Para finalizar, exportaremos el resultado final, lo que dará como resultado un video en el que se muestren la realización de las ilustraciones mientras son narradas por los propios alumnos que las crearon.

#### Actividades complementarias

Los alumnos habrán realizado un total de diez videos, uno por pareja, los cuales podrán unirse para formar una lectura completa del libro *King Arthur and his Knights*, acompañada de su correspondiente grabación gráfica (Graphic Recording). Esta tarea puede realizarse en un momento posterior al transcurso de estas dos últimas sesiones, ya que puede utilizarse el video completo para subirlo a la red o compartirlo con otros miembros de la escuela.

Tabla 6. Sesiones 13 y 14: *The Movie* (Video Pad Editor)

## 4.6. Recursos

Para la implementación de esta Unidad Didáctica se requerirá el uso de una serie de recursos de los que disponen los centros educativos en la actualidad. Estos recursos pueden ser de distintos tipos y pasan a enumerarse en la Tabla 7.

Recursos
<p><u>Recursos plásticos</u></p> <p>Lapiceros, rotuladores de punta de pincel (varios colores), goma, regla, escuadra, cartabón, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, cartulinas DIN A3 (13 unidades), rotuladores permanentes, tizas de colores, cuaderno de notas y bloc de notas DIN A4 (Figura13)</p>
<p><u>Recursos complementarios</u></p> <p>Plantilla de abecedario (Figura 21), plantilla de flechas (Figura 24), plantilla de iconos (Figura 25), fotografías de escenario (Figuras 27, 28, 29 y 30), fichas de emoticonos (Figura 32), fichas de rostros (Figuras 33 y 34), organizadores visuales (Figuras 37 y 38), plantillas imprimibles (Figuras 39 y 40), ficha de verbos de cocina (Figura 41), ficha de vocabulario de cocina (Figura 42) y fichas de personaje (Figura 43).</p> <p>También será necesario la utilización del libro <i>King Arthur and his Knights</i>, con el cual se trabajará a lo largo de varias sesiones. Los capítulos a los que se refieren las actividades, así como las fichas de comprensión lectora de cada capítulo se detallan en Raynes &amp; Poggi (2000). Además, se empleará alguna de las versiones del juego de mesa <i>Dixit</i> (Figura 44).</p>

### Recursos tecnológicos

Cámara de video, tarjetas de memoria, ordenadores, proyector, *tablets*, micrófono y auriculares.

### Recursos audiovisuales

- *Aprender Lettering: 1. ¿Qué es Brush Lettering? - Serie Ideal Principiantes* de Cristel Design  
- Diseño y Lettering (2019)

- *Curso Lettering antes de empezar* de Srta. Rocknroll (2017)

- *How to draw stick figures that express verbs* de Verbal to Visual (2016)

- *Merlin the Wizard / Draw My Life* de Draw The Life Tik Tak (2019a)

- *How To Make a Draw My Life Video* de SAMTIME (2016)

- *I Need My Monster 3D Animated Short Movie By CU Denver Digital Animation Cent* de CG SAFARI (2017)

- *Billie Eilish / Draw My Life* de Draw The Life Tik Tak (2019b)

- *Cómo funciona Audacity (software gratis) Tutorial español* de Instituto Cardan (2016)

- Tutorial de VideoPad - Como Hacer Vídeos con Imágenes y Música Fácil y Rápido de Games New Bosses RM (2020)

### Recursos estructurales

La Unidad Didáctica se desarrolla dentro de las asignaturas de Educación Artística y Lengua Extranjera: Inglés, por lo que los espacios en los que tendrán lugar las actividades se repartirán habitualmente entre las aulas en las que se realice la docencia de las asignaturas implicadas. Sin embargo, también será necesario el uso de la sala de informática del centro para el desarrollo de algunas sesiones en las que se requiere de un uso conjunto de varios ordenadores.

### Recursos humanos

Las actividades que se llevan a cabo en cada asignatura serán guiadas por el docente responsable de cada área. Sin embargo, debido a la naturaleza interdisciplinar de las mismas, se

recomienda que ambos docentes cooperen en el máximo número de actividades posibles, pudiéndose suceder sesiones con dos docentes involucrados en la misma actividad.

*Tabla 7. Recursos*

#### **4.7. Evaluación**

Para realizar la evaluación se han elaborado dos rúbricas que permiten un registro cualitativo de las actividades desarrolladas en Educación Artística y Lengua Extranjera: Inglés. En ellas se han relacionado los objetivos propuestos para la iniciativa con los estándares de evaluación correspondientes a la propuesta curricular, dando como resultado una serie de *items* que reflejan las operaciones que los alumnos y alumnas llevarán a cabo en cada una de las sesiones.

Las rúbricas pueden consultarse en el Anexo V: Rúbricas de evaluación y se corresponden con la Tabla 8, *Rúbrica Educación Artística* y con la Tabla 9, *Rúbrica Lengua Extranjera: Inglés*. Ambas cuentan con un apartado destinado a la valoración en la que el docente utilizará una escala de colores para determinar el grado de respuesta obtenido por los alumnos en cada uno de los *items*. Esta escala cualitativa cuenta con tres colores: rojo para una valoración negativa, amarillo para una valoración intermedia y verde para una valoración positiva. Esta referencia permitirá otorgar un valor numérico en la sección de nota y realizar así un sumatorio final que represente el grado de consecución de los objetivos.

El uso de las rúbricas pretende facilitar la evaluación del docente que se realizará en base a dos principios diferenciados:

- Observación: se realizará de manera continua y planificada en base a los objetivos definidos y a los *items* evaluables. Concretamente, la observación será la principal herramienta a la hora de evaluar las sesiones correspondientes a Lengua Extranjera: Inglés, ya que esta nos permitirá identificar los aspectos relacionados con las principales habilidades comunicativas necesarias para la realización de las distintas actividades. Así, los procesos de evaluación en esta asignatura requieren atender a los procesos intrínsecos que suceden en cada sesión, más que a los resultados finales obtenidos de los trabajos propuestos, lo que pasa por una evaluación continua que ha de tener en cuenta tanto los

conocimientos previos de los alumnos como el propio proceso de enseñanza - aprendizaje.

- Trabajos desarrollados: constituyen la principal referencia a la hora de evaluar la consecución de los objetivos, especialmente en la asignatura de Educación Artística, ya que se trata de sesiones en las que la realización de las tareas, el uso de las técnicas aprendidas y la comprensión de las actividades, quedan plasmadas de manera gráfica en los materiales presentados por los alumnos al finalizar las sesiones.

Por otro lado, cabe destacar la importancia de las evaluaciones iniciales, las cuales se podrán realizar al comienzo de las sesiones por medio de los coloquios propuestos a modo de introducción.

La autoevaluación docente es otro aspecto a tener en cuenta de manera continua, ya que nos permitirá ajustar los contenidos utilizados para lograr los objetivos propuestos, así como comparar las expectativas previas con la realidad de los alumnos.

De este modo, a lo largo de todas las sesiones se plantea una combinación entre la evaluación continua y la evaluación final basada en los trabajos realizados a lo largo de toda la Unidad Didáctica. Las rúbricas pueden utilizarse indistintamente en cualquiera de los dos casos, permitiendo registrar datos importantes y realizar una evaluación completa que incida en los conceptos, los procedimientos y las actitudes.

Se evaluarán habilidades generales que intervienen a lo largo de todo el curso lectivo, por lo que los resultados obtenidos pueden ofrecer información precisa de cara a las evaluaciones finales en Lengua Extranjera: Inglés. Por otro lado, los contenidos directamente relacionados con las habilidades gráficas constituyen una pequeña parte de los contenidos curriculares en Educación Artística, así, los resultados obtenidos pueden utilizarse para complementar una evaluación trimestral.

#### **4.8. Aclaraciones y recomendaciones para la correcta implementación de la U.D.**

A continuación, se redactan algunas aclaraciones que se consideran importantes a la hora de llevar a la práctica las distintas sesiones propuestas, indicando aspectos que faciliten la organización de los trabajos realizados, que ayuden a los docentes a la hora de realizar los preparativos previos y que ayuden a tener en cuenta algunas problemáticas que pudieran surgir:

- Los alumnos y alumnas dispondrán de un *bloc de notas* propio en el que llevarán a cabo las actividades que exijan dibujar y en el que se organizarán distintos apartados que permitan una rápida identificación de los elementos trabajados en el aula. En cada sesión se especificarán las actividades que habrán de llevarse a cabo así como su número de página correspondiente. Esta organización es meramente orientativa y puede variar a voluntad del docente.
- Dentro del libro del que se extraerán las historias, aparecen ilustraciones que pueden ayudar a la hora de realizar dibujos que resuman la trama. La breve extensión de cada capítulo permite representar eficazmente el texto con la utilización de un dibujo sencillo, ya que no buscamos que los alumnos realicen dibujos complejos, sino que sean capaces de sintetizar las ideas generales del texto por medios gráficos.
- En respuesta a la atención a la diversidad, y para situaciones en las que algún discente presente mayor dificultad a la hora de realizar la actividad, podremos asignar la elaboración de una breve presentación del libro en la que se detalle el título, el autor y un breve resumen del mismo. En caso de contar con un profesor o profesora de apoyo, se podrá realizar un acompañamiento de los alumnos que presenten dificultades a lo largo de todas las sesiones, reforzando la adquisición de los conocimientos más importantes. Las imágenes, como recurso, presentan una serie de ventajas que pueden ser aplicables a los alumnos y alumnas que presenten distintos trastornos, ayudándoles, en muchas ocasiones, a interiorizar las tareas que han de realizar, organizándolas de manera estructurada en el tiempo. Ante la posibilidad de encontrar alumnos con discapacidades visuales, se recomienda centrar la actividad educativa en las tareas que impliquen mayor expresión oral y comprensión auditiva. De este modo, podremos lograr integrar a estos alumnos permitiendo que realicen tareas relacionadas con el sonido, por ejemplo, aprovechando las sesiones en las que se realizan grabaciones o en las que se trabajen las narraciones orales.

Por otro lado, las sesiones *Graphic Recording*, *Voice Recording* y *The Movie*, entran una serie de dificultades técnicas que los docentes deberán tener en cuenta:

- La configuración de un set de rodaje que se ajuste bien a la actividad y que permita capturar los dibujos realizados en tiempo real de manera clara, exige que las cámaras u otros dispositivos utilizados registren todas las grabaciones en un formato que permita su posterior edición, ya sea en una *tarjeta de memoria*, o conectando la cámara a un ordenador.
- La grabación gráfica requiere realizar un encuadre en el que la lámina ocupe la totalidad del plano, dejando espacio para que los alumnos puedan ilustrar cómodamente.
- La grabación de las voces exige conocer los recursos utilizados previamente y organizar los archivos de sonido que se obtengan al finalizar. Los alumnos, por su parte, estarán centrados en el desarrollo de una narración óptima, en la que expresión oral en Inglés será el principal factor a tener en cuenta de cara a la evaluación final.
- El uso de *Video Pad Editor* puede presentar dificultades, sin embargo se considera que mediante el uso de tutoriales para la formación docente y gracias a las explicaciones y la asistencia que estos proporcionen en el aula, los alumnos podrán disfrutar de contenidos distintos y descubrir así el funcionamiento de este y otros programas.





## 5. Conclusiones

Los objetivos específicos en los que se basa este proyecto se fundamentan en la presentación de actividades concretas que involucren al alumnado en la creación de contenidos audiovisuales utilizando los principales formatos que nos ofrecen las metodologías basadas en el *Visual Thinking*. Considerando esta meta, se planificó un diseño que trabajara las principales habilidades gráficas para la elaboración de presentaciones visuales y que proporcionase un contexto adecuado para el desarrollo de la competencia visual de los alumnos.

A priori, en base a los ejemplos encontrados, en los que la enseñanza del lenguaje visual se centra en el análisis de imágenes o en el desarrollo de habilidades relacionadas con el dibujo, se planteó el marco curricular de Educación Artística como el contexto que mejor se ajustaba a los contenidos que debían tratarse, sin embargo, desde el marco teórico se insiste en la complejidad de los mecanismos que intervienen en el desarrollo del pensamiento visual y en cómo este se relaciona con otras áreas como la comunicación. Por ello, y dado que los objetivos generales de este trabajo también buscan potenciar el trabajo de las competencias Comunicativa y Digital, se planteó el marco curricular de la asignatura de Lengua Extranjera: Inglés como un espacio que permitía relacionar las habilidades comunicativas básicas con los procesos implicados en la expresión visual, la decodificación de imágenes o la transferencia entre el lenguaje verbal y el visual. De esta manera, los aspectos gráficos y artísticos sobre los que se cimentan los principios del *Visual Thinking* quedan complementados con otros relacionados con la misma expresión verbal que nos permite transmitir información, narrar sucesos o dotar de una lógica interna al discurso.

A lo largo de toda la Unidad Didáctica se han pretendido desarrollar habilidades y conocimientos que se consideran pilares de lo que actualmente se conoce como *Visual Thinking*. Más allá de las implicaciones teóricas del término, la esencia del mismo radica en las capacidades para sintetizar y transmitir información de manera gráfica. Conocer las distintas formas de presentar la información visual y atreverse a comunicar por medio de ilustraciones y dibujos es lo que permite desarrollar la competencia visual de nuestros alumnos, por lo que las sesiones se han distribuido de forma que estas habilidades se les presenten de forma ordenada, dejando espacio a la práctica e integrando las actividades dentro de bloques temáticos que permiten tratar distintos aspectos curriculares correspondientes a ambas asignaturas.

Dentro de las sesiones dedicadas a Lengua Extranjera: Inglés, cabe destacar el aporte que el lenguaje visual puede ofrecer a la hora de trabajar las distintas habilidades comunicativas. Las actividades dentro de esta asignatura se plantean a modo de taller literario en el que promover la creatividad a la hora de escribir o narrar en inglés. La estructuración de textos, la organización previa de ideas o incluso la selección de léxico, puede verse facilitada por medio de recursos gráficos y, en muchos casos, la combinación entre los dos lenguajes supone un apoyo para el alumnado y una manera de desarrollar las ideas que se quieren expresar, tanto verbalmente como gráficamente. Dada esta oportunidad, las sesiones correspondientes se centran en el uso de organizadores gráficos que permiten estructurar producciones escritas y en el uso de las imágenes como un pretexto para iniciar diálogos o exposiciones. Además, se incorporan sesiones en las que se trabajan otros aspectos relacionados con el vocabulario o la gramática, siempre enfocados desde la perspectiva que ofrece el aprendizaje de nuevos recursos gráficos. Como resultado, las distintas actividades fomentan las producciones orales y escritas, así como la comprensión lectora y la escucha, dejando espacio al desarrollo de la creatividad y favoreciendo que los alumnos perfeccionen sus estrategias comunicativas sin miedo a equivocarse.

De entre los principales formatos en los que se basa el *Visual Thinking*, Sketchnotes, Mind maps o Graphic recordings, destaca este último, ya que todas las sesiones se encaminan a que nuestros alumnos realicen una presentación en este formato. Esta actividad nos brinda la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos y de trabajar otros aspectos relacionados con la Competencia Digital, como pueda ser la creación de contenido audiovisual.

En la actualidad, cada vez más centros utilizan recursos tecnológicos variados en el transcurso de las clases. Los dispositivos móviles cuentan con cámaras y ofrecen la posibilidad de generar contenido visual, editarlo y compartirlo de manera instantánea. De ahí que la enseñanza pueda aprovechar estos recursos como medio para la expresión visual dentro de un contexto educativo. El desarrollo de un Graphic Recording requiere de una serie de conocimientos técnicos que pueden presentarse a los alumnos, promoviendo reflexiones sobre la Competencia Audiovisual y planteando tareas sencillas en las que intervengan herramientas de grabación y edición de imágenes y sonido, ampliando el espectro de las narrativas visuales más allá de las propias ilustraciones.

En conclusión, las sesiones que se presentan en esta Unidad Didáctica cubren un abanico de competencias variado y cumplen con los objetivos propuestos a la hora de presentar los conceptos principales del *Visual Thinking* de manera práctica. Si bien en un primer momento podemos experimentar problemas a la hora de llevar a la práctica las sesiones debido a la complejidad de los contenidos o a la falta de habilidades gráficas, se trata de un pequeño reto que merece la pena afrontar dadas las posibilidades que ofrece en el contexto educativo. Además, se demuestra cómo el *Visual Thinking* puede integrarse de manera exitosa en distintos contextos y asignaturas, permitiendo aproximarnos a los nuevos patrones de comunicación actual, regidos en gran medida por las imágenes y los contenidos digitales.



## 6. Referencias

- Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España (AACCE). (Ed.). (2019). *Cine y Educación*. Recuperado de: <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2019/03/Cine-y-Educacio%CC%81n.pdf>
- Arnheim, R. (1986). *Pensamiento Visual*. Recuperado de: <https://fdocuments.es/document/1986-arnheim-el-pensamiento-visual.html>
- CG SAFARI. (24 de Diciembre de 2017). *I Need My Monster 3D Animated Short Movie By CU Denver Digital Animation Cent* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=RpXyGkDoYDQ>
- Correa A., C. (17 marzo de 2017). *La nueva apuesta educativa*. Qué pasa. <http://www.quepasa.cl/articulo/actualidad/2017/03/la-nueva-apuesta-educativa.shtml/>
- Cristel Design - Diseño y Lettering. (9 de Enero de 2019). *Aprender Lettering: 1. ¿Qué es brush lettering? - Serie ideal principiante* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UXwtL1qwDNc>
- Debes, J. L. (1969). The loom of visual literacy. *Audiovisual Instruction*, 14, 25-27.
- Decreto 24/2014. (13 de Junio de 2014). larioja.org. [https://ias1.larioja.org/boletin/Bor\\_Boletin\\_visor\\_Servlet?referencia=1641947-1-PDF-480396-X](https://ias1.larioja.org/boletin/Bor_Boletin_visor_Servlet?referencia=1641947-1-PDF-480396-X)
- Districalc. (18 de Julio de 2018). *¿Qué es el aprendizaje activo y por qué funciona?* Districalc.com. Recuperado de <http://www.districtalc.com/que-es-el-aprendizaje-activo-y-por-que-funciona/#:%7E:text=El%20aprendizaje%20activo%20es%20un,pensamiento%20cr%C3%ADtico%20sobre%20el%20tema.>
- Draw The Life TikTak. (6 de Abril de 2019a). *Merlin the Wizard | Draw My Life* [archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WiupCBQPGdU&t=84s>
- Draw The Life TikTak. (16 de Febrero de 2019b). *Billie Eilish | Draw My Life* [archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=VO1qHJh\\_21I&t=105s](https://www.youtube.com/watch?v=VO1qHJh_21I&t=105s)
- Durán, T. (22 de Junio de 2015). *La Comisión Europea publica FilmEd, un análisis sobre la alfabetización audiovisual en Europa*. Gabinete de Comunicación y Educación. Recuperado de <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/es/noticias/la-comision-europa-publica-filmed-un-analisis-sobre-la-alfabetizacion-audiovisual-en-europa>

- Games New Bosses RM. (10 de Mayo de 2020). *Tutorial de VideoPad - Cómo hacer vídeos con imágenes y música fácil y rápido* [archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=HZkU\\_8doe\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=HZkU_8doe_Y)
- García, S. (27 de Junio de 2018). Visual Thinking en Inglés. *No me cuentes historias, dibújamelas Blog*. Recuperado de: <https://dibujamelas.wixsite.com/dibujamelas/single-post/2018/06/27/Visualthinking-en-ingl%C3%A9s>
- Haynes, J. (10 de Marzo de 2016). Visual Thinking Strategies and English Learners [Estrategia de pensamiento visual y aprendices de Inglés]. *Tesol Blog*. Recuperado de <http://blog.tesol.org/visual-thinking-strategies-and-english-learners/>
- Herrero, L. (2017, 26 abril). *¿Qué beneficios tiene un enfoque lúdico al aprender inglés u otro idioma? | IH Madrid*. IH Madrid. Recuperado de <https://www.ihmadrid.com/blog/que-beneficios-tiene-un-enfoque-ludico-al-aprender-ingles-u-otro-idioma-0.html>
- Hug, T. (2013). Competencia mediática y alfabetización visual. Hacia consideraciones más allá de las alfabetizaciones. *Razón y Palabra*. Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N82/V82/26\\_Hug\\_V82.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N82/V82/26_Hug_V82.pdf)
- Instituto Cardan. (28 de Octubre de 2016). *Cómo funciona Audacity (software gratis) Tutorial español* [archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ge6s3ZSO26U>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado [INTEF]. (2017a). *Visual Thinking en Educación* (1ª edición). Recuperado de [https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:MOOC INTEF+INTEF171+2017\\_ED1/about](https://enlinea.intef.es/courses/course-v1:MOOC INTEF+INTEF171+2017_ED1/about)
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado [INTEF]. (27 de Abril de 2017b). Vídeo 2.3. *Formatos, patrones y herramientas - Ideas Clave II #VisualMooc*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TNwMO046i50&list=PL7O-wFTtwWAY-RFH5ZLJuT1fvYHsyHHwe&index=7>
- Lobato Villagrà, P. (2018, 30 enero). ¿Qué es el aprendizaje cooperativo? Definición y elementos esenciales. *EdInTech*. Recuperado de <https://edintech.blog/2018/01/24/aprendizaje-cooperativo-definicion-elementos-esenciales/>
- LOE, 2006, Principios de intervención educativa en Educación Infantil. El enfoque globalizador. Sentido y significatividad del aprendizaje. Una metodología basada en

- la observación y experimentación. Su concreción en el marco del proyecto curricular. Opositita. Recuperado de [http://www.opositita.es/Documentos/descargas%20gratuitas/Tema%20MUESTRA\\_I NFANTIL.pdf](http://www.opositita.es/Documentos/descargas%20gratuitas/Tema%20MUESTRA_I NFANTIL.pdf)
- Mosquera, I. (2017, 11 de Mayo). Estilos de aprendizaje: clasificación sensorial y propuesta de Kolb. *UNIR Revista. Educación*. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/estilos-de-aprendizaje-clasificacion-sensorial-y-propuesta-de-kolb/>
- Orden ECD/65/2015*. (2015, 29 enero). BOE.es. <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65>
- Raynes, R., & Poggi, E. (2000). *King Arthur and his Knights* (2.<sup>a</sup> ed.). Barcelona: Vicens Vives, S.A. Barcelona: Vicens Vives, S.A.
- SAMTIME. (10 de Febrero de 2016). *How to make a draw. My life video* [archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=aqWF\\_tuz5dU](https://www.youtube.com/watch?v=aqWF_tuz5dU)
- Srta. Rocknroll. (28 de Febrero de 2017). *Curso Lettering antes de empezar*. [archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WNtkzTs3MnI>
- de la Sierra, S. (2017). El marco jurídico de la educación audiovisual. *Academia. La revista del cine español*, 225, 20-21. Recuperado de <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2018/09/Aca225web.pdf>
- Tipos de signos gráficos: icono, indicio, símbolo, pictograma, ideograma y otros (2021). *Pensamiento Visual Blog*. Recuperado de <https://www.pensamientovisual.es/tipos-signos-graficos/>
- Tubío, D. (2012). Reflexiones sobre la educación visual. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Cuaderno*, 39, 132-143. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5253340>
- Urbiola, L. (s.f.). Inspirando a través del Visual Thinking. *Pensamiento Visual Blog*. Recuperado de <https://www.pensamientovisual.es/leticia-urbiola-inspirando-alumnos-visual-thinking>
- Verbal to Visual. (27 de Junio de 2016). *How to draw stick figures that express verbs* [archivo de vídeo]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=jLETLmfZ6gQ&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=jLETLmfZ6gQ&feature=emb_logo)
- Yenawine, P. (2013). *Visual thinking strategies* [Estrategias de pensamiento visual]. Cambridge, MA: Harvard University Press

