



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## “UN DISEÑO SOBRE RUEDAS. EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN EL AULA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL”

AUTORÍA <b>PEDRO ATENCIA BARRERO</b>
TEMÁTICA <b>DISEÑO GRÁFICO</b>
ETAPA <b>EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA</b>

### Resumen

El artículo *Un diseño sobre ruedas. Experiencia didáctica en el aula de Educación Plástica y visual* ofrece una experiencia didáctica elaborada en el contexto de la Educación Plástica y visual y aplicada al primer y segundo ciclo de la Enseñanza Secundaria Obligatoria. El objetivo principal fue dar a conocer el mundo del deporte del motor y el diseño exterior de motos. En dicha experiencia se muestra el proceso de diseño de una moto empleando una serie de métodos utilizados en nuestras clases de Educación Plástica y visual. El objetivo final fue que el alumno/a practicara con las técnicas, herramientas y mecanismos de planificación de todo proyecto creativo, para crear un diseño para una moto. Todo ello, por supuesto, enmarcado dentro del currículo correspondiente.

### Palabras clave

Diseño de motos

Experiencia didáctica

Proceso creativo

Educación plástica y visual

Técnicas de creación



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## **JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA.**

El deporte de las dos ruedas es un deporte que en nuestro país está creciendo cada día más gracias a los grandes deportista que actualmente compiten en las distintas categorías. Los alumnos/as conocen éste deporte y les fascinan los diseños de las motos de sus ídolos. Por medio del diseño podemos desarrollar la creatividad y alcanzar uno de los fines que debe trabajar la Educación Plástica y visual como indica la normativa vigente<sup>i</sup>. Al mismo tiempo, el descubrir el diseño y trabajarlo en el aula potencia el desarrollo de la imaginación y dota de las destrezas necesarias para utilizar los elementos plásticos como recursos expresivos. Además, con esta experiencia trabajamos la adquisición de las competencias<sup>ii</sup>: Cultural y artística, autonomía e iniciativa personal y Aprender a aprender, entre otras.

## **1. PUNTO DE PARTIDA.**

Comenzamos la experiencia como una actividad encaminada a descubrir el mundo del diseño por medio de la creación de la decoración de una moto. Consideramos que al trabajar este tema el alumno/a se sentiría motivado y atraído.

## **2. DESTINATARIOS.**

Los destinatarios de la experiencia didáctica fueron directamente los alumnos/as de Educación plástica y visual de segundo y cuarto curso de ESO en el I.E.S “Hermanos Medina Rivilla” de Bailén (Jaén).

## **3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ESTA EXPERIENCIA.**

- Descubrir el mundo del diseño.
- Utilizar los elementos plásticos con fines expresivos.
- Conocer diferentes técnicas de creación.
- Descubrir el diseño como una actividad presente en todos los aspectos del hombre.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación de manos del diseño de motos.

## **4. CONTENIDOS ESPECÍFICOS DE ESTA EXPERIENCIA.**

Estos objetivos se trabajan por medio de los contenidos didácticos que siguen:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- ¿Cómo realizar el diseño creativo de una moto?
- Utilizar materiales de dibujo y pintura.
- Utilización de diferentes técnicas creativas.
- Planificación y diseño de motos.
- Incremento de la creatividad.
- Disfrute con la creación de motos.

Por otro lado, los criterios que nos ayudaron a dar prioridad a unos contenidos sobre otros fueron:

a) *Aprendizaje significativo*. Tuvieron prioridad, por encima de cualquier otros, aquellos contenidos con los que el alumnado pudiera "conectar" con sus conocimientos y experiencias previas (Ausubel, 2002). No debemos olvidar que los alumnos/as están ya en segundo curso del primer ciclo de ESO por lo que ya llevan tiempo familiarizados con la materia y con muchos de los contenidos y herramientas que trabajamos.

b) *Transferencia*. Se potenciaron los contenidos que una vez aprendidos fueran transferibles a otros aprendizajes. Así, la mayoría de recursos vistos en esta experiencia los pudieron extrapolar en otros aspectos de la materia. Como por ejemplo la planificación de un proyecto.

c) *Interrelación* con los objetivos de etapa y con la adquisición de algunas competencias básicas descritas anteriormente.

d) Que los contenidos se pudiesen trabajar mayoritariamente desde la experimentación y la creación individual de cada alumno/a por medio de la aplicación práctica de lo explicado en la teoría. Esto se consiguió por medio del diseño.

e) Que conectaran con las experiencias y aficiones de nuestros alumnos/as. Así, propusimos trabajar el diseño de una moto.

## 5. METODOLOGÍA.

La metodología que empleamos estuvo basada en una concepción constructivista del aprendizaje, para favorecer los aprendizajes activos y significativos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Dentro de este enfoque, se propusieron métodos, materiales y actividades que permitiesen atender a los diferentes ritmos individuales de aprendizaje: pluralidad de técnicas y modalidades de trabajo, diversidad de materiales y diferentes tipos de actividades.

A lo largo de la experiencia, se optó por un tipo de aprendizaje activo y práctico. Para favorecer este tipo de aprendizaje, los ejercicios que propusimos fueron mayoritariamente prácticos y que favorecían la experimentación y desarrollaban la creatividad (gracias a la experiencia novedosa de diseño de una moto).

## 6. ACTIVIDADES.

Antes de comenzar con la experiencia realizamos una serie de cuestiones en torno al concepto que nos ocupaba a través de unas preguntas tipo:

- 1) ¿Sabes en qué consiste el diseño de motos y cuando apareció?
- 2) ¿Has visto alguna vez una moto que te llamase la atención? ¿Dónde? ¿Cómo era?
- 3) ¿Qué materiales crees que se utilizan para crear un diseño?
- 4) ¿Conoces el nombre de algún artista que realice este tipo de diseño?
- 5) ¿Cómo crearías un diseño de una moto?
- 6) ¿Conoces algún programa de ordenador para crear letras en forma de graffiti?
- 7) ¿Te gustaría diseñar una moto?
- 8) ¿Qué elementos le pondrías a tu moto?
- 9) ¿Crees qué es importante el aspecto exterior de una moto? ¿Por qué?
- 10) ¿Identificas a tus ídolos del motor por los diseños de sus motos?

El profesor durante la primera sesión pasó la evaluación de conocimientos previos y expuso una introducción a la unidad, presentando los conceptos de diseño y las fases del proceso de creación. Además, dedicó un tiempo a explicar algunas de las técnicas creativas aplicadas al diseño de motos.

Una vez conocida su situación inicial gracias a la evaluación de conocimientos previos procedimos a diseñar una serie de actividades de aprendizaje. Así, por ejemplo:

- Describe brevemente en qué consiste el diseño y el diseño de objetos.
- Enumera alguna de las técnicas creativas aplicadas al diseño de motos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Por parejas realizad una recopilación de motos que os llamen la atención describiendo sus características (modelo de moto, elementos que componen la decoración de la moto, etc.)
- Diseña una moto utilizando las técnicas vistas en clase.

Las siguientes dos sesiones estuvieron dedicadas al núcleo práctico de la experiencia. Supervisamos los trabajos de los alumnos/as y corregimos las actividades teóricas a fin de que sirvieran de guía a los alumnos/as.

La última clase estuvo dedicada íntegramente a la muestra de los trabajos realizados por los alumnos/as y a su evaluación por parte del profesor.

## 7. REPARTO DEL TRABAJO ENTRE LOS GRUPOS.

La experiencia fue realizada por los grupos en cada uno de los cursos de ESO. El diseño de la moto se realizó de forma individual. Tan solo la resolución de las preguntas de conocimientos previos, la búsqueda de motos y la exposición de los trabajos para su evaluación de forma grupal.

## 8. SECUENCIACIÓN DE LA EXPERIENCIA.

La secuencia de la experiencia quedó dividida en cinco sesiones como hemos indicado anteriormente. A continuación detallaremos cada una de las sesiones:

1. Un primer contacto con la experiencia vino dada por la evaluación de conocimientos previos. A través de ella, recopilamos datos sobre los conocimientos iniciales de los alumnos/as. En la introducción de la experiencia se presentaron, de una forma muy resumida, los conceptos de diseño, de diseño de motos y de las fases del proyecto creativo. Además, explicó algunos de los pasos necesarios para diseñar el aspecto exterior de la moto:

- Selecciona el color de la carcasa de la moto.
- Busca imágenes que puedas utilizar relacionadas con el tema seleccionado (figuras, letras, números, velocidad, etc.)
- Piensa el fondo que quieres que tenga la moto.
- Elige colores llamativos y acordes con el diseño de la moto de competición.
- Integra textos, imágenes y el fondo.

2. Los alumnos/as comenzaron con el núcleo práctico de la experiencia. En primer lugar seleccionaron el tema para decorar la moto y trabajaron la colocación de los elementos en la moto.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Una vez realizada la composición, comenzaron a seleccionar las imágenes y las diferentes posibilidades de fondos, relación figura-fondo, acabado de las letras, integración de los diversos elementos, etc.

3. Supervisamos los trabajos de los alumnos/as y corregiremos las actividades teóricas a fin de que sirvan de guía a los alumnos/as.

4. Estuvo dedicada íntegramente a la muestra de las motos realizadas a lo largo de las sesiones y a la evaluación de los trabajos.

## 9. RECURSOS Y ESPACIOS UTILIZADOS EN LA EXPERIENCIA.

Para desarrollar la metodología anteriormente expuesta y el tipo de actividades planteadas, enumeramos a continuación los materiales más destacados que utilizamos en la experiencia. Por un lado, los recursos materiales fueron:

- Revistas, fotografías, siluetas de números, etc.
- Diferentes libros sobre las motos y su diseño.
- Materiales propios de la materia: lápices, rotuladores, papeles, pinturas, etc.

Y por otro lado, los recursos didácticos como:

- Mapas conceptuales de las principales técnicas creativas.
- Colección de motos en papel.
- Actividades didácticas propuestas en papel.
- Bibliografía y Webgrafía.

Por lo que se refiere a los espacios utilizados, la experiencia se desarrolló en el aula de Educación plástica y visual y se propuso la realización de una exposición en un espacio destinado para tal fin.

## 10. EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN DE LA EXPERIENCIA.

En este apartado, tuvimos en cuenta dos aspectos principalmente:

En primer lugar, un apartado dedicado a los **alumnos/as**:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

Creemos que es primordial tener un registro de observación de cada uno de los alumnos/as de manera que con la práctica diaria podamos ir modificando la temporalización, los materiales empleados en clase, las actividades propuestas, etc. para que todos ellos alcancen los objetivos propuestos a lo largo de la experiencia. Por tanto, la evaluación tuvo en cuenta si el alumno/a:

- Siguió las fases de diseño y las estrategias creativas para decorar una moto.
- Trabajó los elementos del lenguaje plástico y visual por medio del diseño.
- Desarrolló la creatividad y la imaginación a través del diseño y planificación de la decoración de la moto.
- Usó diferentes fuentes para obtener información.

Y los instrumentos de evaluación empleados fueron:

- La observación directa en clase del grado de implicación en la experiencia.
- Seguimiento del proceso de trabajo.
- La valoración de los ejercicios entregados.

Además, las soluciones aportadas por los alumnos/as fueron muy originales y diversas, incluso los menos activos normalmente en clase, se vieron seguros con las actividades gracias a las explicaciones claras por parte del profesor y por el material del que disponían.

Por último, los alumnos/as valoraron muy positivamente la experiencia. Se destacó el carácter novedoso y práctico de las actividades y el excelente resultado obtenido como hemos podido ver en los diferentes ejemplos recogidos al final de este trabajo.

Y un segundo lugar, **un apartado dedicado a la experiencia en sí y a la propia actuación del profesor.**

La valoración de la experiencia didáctica se realizó partiendo de la observando de los resultado de los trabajos y la exposición de los mismos por parte de los alumnos/as en clase.

Dicha valoración fue muy positiva debido a que los alumnos/as se implicaron en el diseño de motos de una forma muy creativa. Se destacó la participación de los alumnos/as y el interés que despertó en los diferentes grupos como una experiencia novedosa, motivadora y muy en consonancia con las aficiones y gustos de la mayoría de los alumnos/as. El profesor pudo trabajar en un ambiente más favorable en gran medida debido al tema propuesto que despertó el interés y mantuvo las ganas de trabajar de los alumnos/as durante todo el proceso.

Por tanto, la experiencia que hemos presentado demuestra que:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

- Por medio de las técnicas creativas trabajadas se favorece la observación, la experimentación sistemática y la creatividad mejorando las posibilidades expresivas de los alumnos/as.
- Al tratarse de una experiencia que supuso una novedad para la mayoría de los alumnos/as de Educación Plástica y visual intervino un alto grado de interés y de motivación como se puede ver en los resultados de alguno de los trabajos realizados por ellos a lo largo de las sesiones y que mostramos a modo de ejemplo en el siguiente punto.
- En el mundo del diseño el único límite lo pone la imaginación y la creatividad. Todavía a pesar de los medios tecnológicos a nuestro alcance el mundo puede sorprendernos y ofrecer nuevas soluciones como hemos podido ver en este trabajo.

## BIBLIOGRAFÍA.

HICKS, ROGER (2003): *La enciclopedia de las motocicletas: más de 2500 motocicletas des de 1885 hasta nuestros días*. Madrid. Edimat.

IPLER, JOHN (2003): *Harley-Davidson: cien años de pasión por el diseño*. Editorial Libsa, S.A.

VV.AA (2005): *Extreme motorcycle art*. Londres. Editorial Merrell.

## REFERENCIAS LEGISLATIVA.

Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establece las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria*. (BOE 05/01/2007).

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación*. (BOE 4/5/2006).

Decreto 231/2007, de 31 de julio, *por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía*. (BOJA 8/8/2007)

## AUTORÍA

- Nombre y Apellidos: Pedro Atencia Barrero
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. Hermanos Medina Rivilla (Jaén)
- E-mail: [pedroplastica@gmail.com](mailto:pedroplastica@gmail.com)





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

## NOTAS

---

<sup>i</sup> Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, *por el que se establece las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria*. (BOE 05/01/2007).

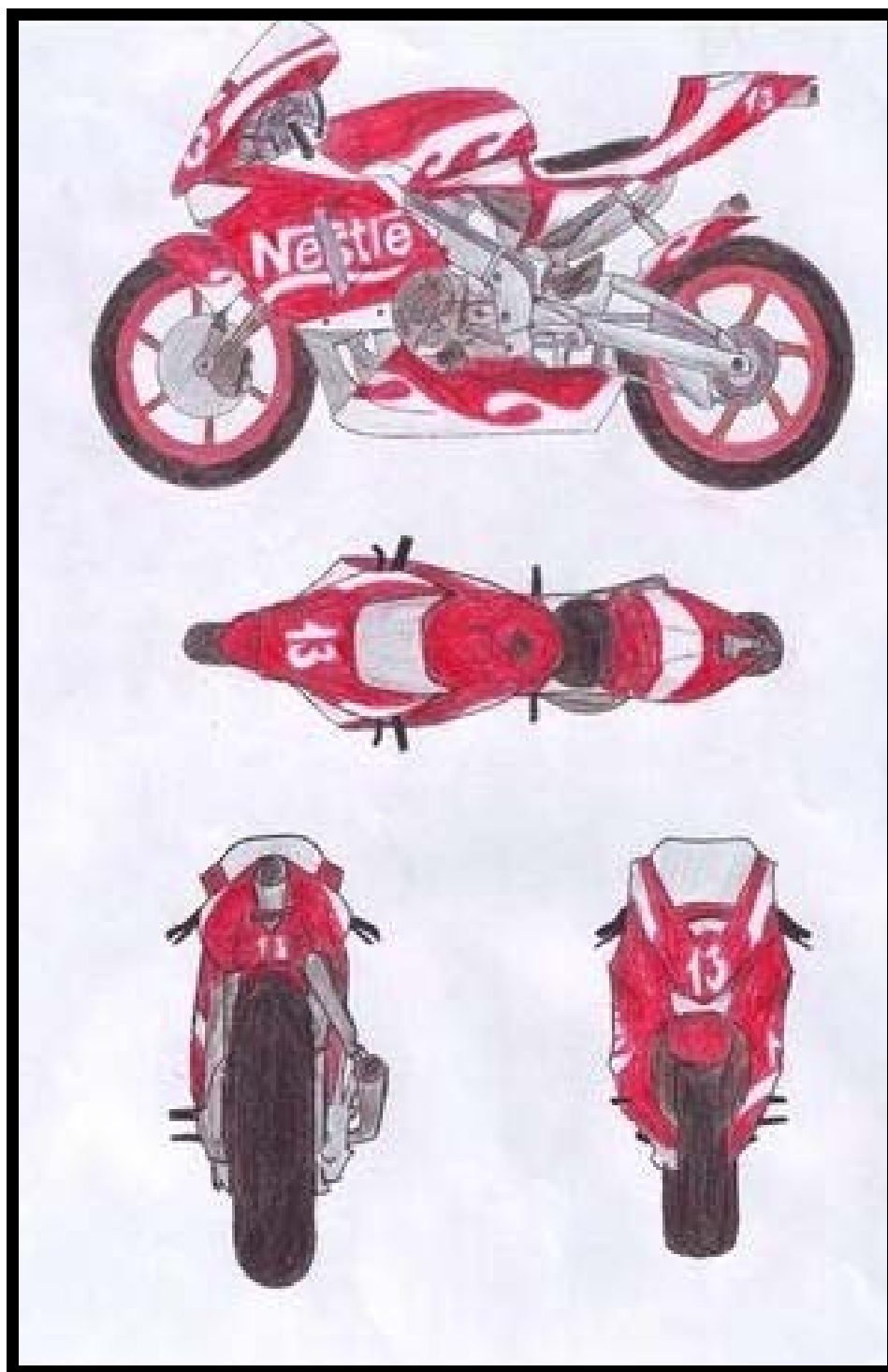
<sup>ii</sup> Concretamente en el Artículo 7 del Real Decreto anterior.

## ANEXO DE IMÁGENES.

A continuación ofrecemos algunos trabajos que obtuvimos como resultado de la experiencia didáctica de nuestros alumnos/as en clase.

INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009



INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009



INNOVACIÓN  
Y  
EXPERIENCIAS  
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 24 – NOVIEMBRE DE 2009

