Diseño y valoración de una actividad de EPV desarrollada siguiendo el modelo MiniQuest.

José Ignacio Argote Vea-Murguía
Asesor de Formación de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Centro de Apoyo al Profesorado Madrid-Norte

Esta experiencia didáctica se desarrolló con alumnos de 4º curso de la ESO dentro del Área de Educación Plástica y Visual. La actividad desarrollada es una de la seis propuestas en un proyecto didáctico sobre "El Diseño" [1]y que se denomina: "Investigación sobre el diseño realizando un trabajo cooperativo sobre la Bauhaus".

Esta actividad se desarrolló siguiendo el modelo MiniQuest[2], que es un modelo simplificado de WebQuest. De los tres diseños educativos básicos de MiniQuest se eligió el tipo de MiniQuests de Culminación[3], teniendo en cuenta que:

1. La actividad se desarrolla al final de una unidad didáctica.
2. Se requiere a los alumnos que demuestren su capacidad para responder a preguntas esenciales, las cuales deben estar basadas en un proceso que exige toma de decisiones o el desarrollo de un plan de acción.

La idea inicial del proyecto "El diseño" surgió de la reflexión de las razones que motivaron el interés y la actitud positiva hacia el diseño de los alumnos de 3º y 4 º de la ESO, que se manifestó durante la visita a la exposición "Signos del Siglo. 100 años de diseño gráfico en España", en el CARS (Centro de Arte Reina Sofía) de Madrid, en una actividad programada a principios del 2000.

Nadie es ajeno al diseño, nuestros alumnos tampoco. El diseño esta permanente presente en nuestra vida cotidiana y vivimos rodeados de productos y de marcas. En nuestras ciudades, en nuestras casas vemos o utilizamos diariamente: coches, motocicletas, lavadoras, televisores, pequeños electrodomésticos, videoconsolas, alimentos envasados, bebidas, zapatos, ropa, carteles publicitarios, rótulos de tiendas, señales,..... Todos estos productos han sido diseñados, y tienen una marca que también ha sido diseñada gráficamente. Detrás de cada producto y de cada marca hay un proceso de diseño.

---

[1] **Argote J.I**[2002]. El proceso de creación en el diseño. Unidad didáctica premiada en el 3 Certamen de diseño de programas informáticos educativos 2002. Comunidad de Madrid. Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación Académica . ISBN 84-451-2450-1

[2] **Biopoint.com. Internet Innovations, Inc** (2001). MiniQuest vs WebQuest [Online] http://www.biopoint.com/miniquests/thefaceoff.htm

[3]**Argote J.I**[2002]. Bauhauus Actividad de EPV para 4 º curso de ESO desarrollada siguiendo el modelo MiniQuest.. [Online]: Bauhaushttp://personal.telefonica.terra.es/web/bauhausquest/. Actualizada 16 settiembre 2003.

En el siglo XXI el diseño desempeña un papel importante en la comunicación, en la competitividad de las empresas, en la eficacia de las organizaciones y en la mejora y calidad de vida de los ciudadanos. Este interés generalizado por el diseño nos puede y debe servir para aglutinar y entrelazar muchos de los conocimientos y destrezas del área de plástica que los alumnos han ido acumulando a lo largo de la ESO.

Nivel, temporalización, metodología y determinación de competencias.

En el desarrollo de la actividad se han tenido en cuenta los contenidos así como las orientaciones y enfoque de los currículos de la Educación Secundaria. Esta actividad, se encuadraría perfectamente en el bloque 1 del 4º Curso de la ESO, tal modo puede verse en el cuadro siguiente:

<table>
<tr><td colspan="3">Bloque n º 1 LOS LENGUAJES VISUALES Cuarto Curso</td></tr>
<tr><td>CONCEPTOS</td><td>PROCEDIMIENTOS</td><td>ACTITUDES</td></tr>
<tr><td>1. Análisis de los elementos mas complejos de la sintaxis de la fotografía, el cine, el video y la televisión.

2. Soportes químicos, magnéticos y técnicas de imagen fija y en movimiento.

3. El cómic. Realización de un cómic.

4. Análisis del diseño como lenguaje visual, en sus distintos aspectos. El diseño con ordenador.

5. Fases del proceso de creación de un diseño.</td><td>1. Utilización de las nuevas tecnologías como instrumentos de comunicación.

2.- Análisis y evaluación de la conexión existente entre resultados y técnicas utilizadas.

3.- Observación y análisis de aquellos factores que convergen en un producto artístico determinado.</td><td>1. Apreciación y sentido crítico ante las nuevas tendencias del diseño que mejoran la calidad de vida.

2. Valoración de la constancia en el trabajo y de la importancia del proceso de planificación en el trabajo como factor importante para la resolución satisfactoria de los problemas.

3. Valoración, respeto y disfrute del patrimonio histórico artístico.</td></tr>
<tr><td colspan="3">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</td></tr>
<tr><td colspan="3">Al finalizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje de este bloque de contenidos, el alumno analizará mensajes visuales y será capaz de crear la transmisión en un lenguaje visual de un mensaje escrito. Realizará un story board de un guión sencillo. Valorará con ejemplos razonados la aportación del diseño industrial a creación de productos.</td></tr>
</table>

De acuerdo al enfoque del modelo MiniQuest de Culminación en el desarrollo de esta unidad que se reduce a solo tres pasos: Escenario, Tarea y Producto se han tenido en cuenta las siguientes orientaciones metodológicas:

- El punto de partida para el estudio del diseño debe ser la realidad cotidiana, en la que viven inmersos los alumnos. Realidad donde están los objetos de los distintos diseños y las imágenes transmitidas por los diversos medios, cine, TV, imagen digital, etcétera.
- Se desarrollará la capacidad creadora en las experiencias de los trabajos de los alumnos. Para ello, se protegerá la expresión individual, y se estimulará la iniciativa y la espontaneidad teniendo en cuenta en el campo del diseño los procedimientos para el desarrollo del proyecto.
- Se realizará la actividad en forma de trabajo cooperativo o en grupo.
- Se utilizarán los recursos de Internet. Esta aplicación esta enfocada al aprovechamiento de los recursos que ofrece la Red con múltiples enlaces situados en las páginas relativas a los contenidos para que los alumnos puedan acceder directamente a las páginas citadas. Se proporciona también una amplía relación de enlaces y recursos en la página Internet. Como ayudas se ofrece enlace directo al buscador Google en las páginas de las actividades y dirección para traductores que servirán a los alumnos de ayuda en las páginas en inglés, francés o alemán.

También de acuerdo con el enfoque del modelo de MiniQuest de Culminación se contrastaron a través de los presentados las competencias de los alumnos para:

- Apreciar, analizar, expresar y criticar la información visual que reciben.
- Desarrollar de la capacidad creadora protegiendo la expresión individual, y estimulando la iniciativa y la espontaneidad.
- Fomentar el crecimiento de las cualidades del individuo. Estas potencialidades se deben desarrollar de forma suficientemente liberal para que la variedad de tipos sea infinita. De esta forma irá comprendiendo la necesidad del respeto a la obra ajena, aunque no coincida con sus gustos.
- Ayudar a estimular e intercambiar ideas en las aulas para lograr una creciente sensibilidad hacia el hecho creativo.
- Fomentar que los alumnos aprecien las posibilidades de expresión que aporta la realización de trabajos en equipo, como una forma de relación interpersonal y de superación de inhibiciones y prejuicios, así como de rechazo a cualquier tipo de discriminación.

Ficha de la Actividad.

Los aspectos mas relevantes de la actividad se recogen en la siguiente ficha:

Denominación de la actividad:	"Investigación sobre el diseño realizando un trabajo cooperativo sobre la Bauhaus".
Materiales y recursos desarrollados:	1. Aplicación HTML en forma de Web, que se ha situado en un servidor en la Aplicación HTML en forma de Web, "El diseño", que se situó en un servidor en la dirección: http://telefonica.net/web/cuadernodigital 2. MiniQuest del tipo de Culminación sobre La Bauhaus. Disponible en: http://personal.telefonica.terra.es/web/bauhausquest/
Nivel y número alumnos:	– Nivel a que se aplicado : 4º Curso de ESO. – Número de alumnos: 18 alumnos. Materia: Educación Plástica y Visual
Objetivos específicos que se pretenden con esta actividad:	1. Diferenciar los diferentes tipos y aplicaciones del diseño. 2. Valorar el diseño gráfico como medio de creación y comunicación. 3. Apreciar la importancia de la metodización de los procesos de creación en el diseño. 4. Valorar las innumerables posibilidades de aplicación de los sistemas asistidos por ordenador en los procesos de diseño tanto gráfico como industrial. 5. Valorar la aportación del diseño industrial a creación de productos. 6. Comprender las relaciones entre los elementos de una composición en diseño gráfico. 7. Valorar el diseño como elemento estratégico de las empresa y los países. 8. Valorar el diseño como impulsor de modelos sostenibles de producción que eviten el aumento de la contaminación y el abuso de reservas de energía y de materias primas. 9. Reconocer el papel que el diseño puede jugar en la mejora de la calidad de vida de los países menos desarrollados. 10. Apreciar cómo a través del diseño pueden incorporarse valores culturales locales y llegar a mercados globales impulsando la interculturalidad.

Relación con objetivos generales del área Educación Plástica y Visual en la ESO.	– 1.Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades evocadoras, plásticas, estéticas y funcionales. – 3. Expresarse con actitud creativa, utilizando los códigos, terminología y procedimientos de lenguaje visual y plástico con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. – 5. Respetar, apreciar y aprender a interpretar otros modos de expresión visual y plástica distintos del propio y de los modos dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos y elaborar juicios personales que le permitan actuar con iniciativa. – 6. Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales. – 7. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión y comunicación, por tanto, de vivencias, sentimientos e ideas, superar inhibiciones y apreciar su contribución al equilibrio y bienestar personal. – 8. Apreciar las posibilidades expresivas que ofrece la investigación con diversas técnicas plásticas y visuales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. – 9. Planificar, individual y conjuntamente, las fases del proceso de realización de una obra, analizar sus componentes para adecuarlos a los objetivos que se pretenden conseguir, y revisar al acabar cada una de las fases.
Relación con objetivos generales de la etapa.	– b) Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos, para enriquecer sus posibilidades de comunicación y reflexionar sobre los procesos implicados en su uso del lenguaje. – c) Obtener y seleccionar información utilizando las fuentes apropiadas disponibles, tratarla de forma autónoma y crítica, con una finalidad previamente establecida y transmitirla de manera organizada e inteligible. – d) Elaborar estrategias de identificación y resolución de problemas en los diversos campos del conocimiento y la experiencia, mediante procedimientos intuitivos y de razonamiento lógico, contrastándolas y reflexionando sobre el proceso

	seguido. – e) Formarse una imagen ajustada de sí mismo, teniendo en cuenta sus capacidades, necesidades e intereses para tomar decisiones, valorando el esfuerzo necesario para superar las dificultades. – f) Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo con actitudes solidarias y tolerantes, superando inhibiciones y perjuicios, reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de raza, sexo, clase social, creencias, y otras características individuales o sociales. – j) Conocer las creencias, actitudes y valores básicos de nuestra tradición, valorándolos críticamente. – k) Conocer y apreciar el patrimonio cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un derecho de los pueblos y de los individuos y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia el ejerció de este derecho..
Contenidos en que se ha trabajado y temas en que se ha integrado:	1. Los contenidos relativos al diseño en general, Art &Crafts (Artes y Oficios) y Bauhaus recogidos en: – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/arts_and_crafts.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/veinte.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/bauhaus.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/mercado_consumo.htm
Duración de la actividad:	Cuatro clases de 50 minutos. Dos de ellas en el aula informática.
Materiales, recursos utilizados y diseño actividad:	1. Bauhaus Archivos del Museo de Diseño , que esta en inglés pero que ofrece una magnifica colección de imágenes sobre el diseño: http://www.bauhaus.de/english/ 2. La página de la Universidad de Weimar que está en alemán:http:// www.uni-weimar.de Una recopilación tomada del Libro “Bauhaus 1919-1933, Bauhaus Archiv,” de Magdalena Droste. http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_diseno/bauhaus/bauhaus.html 3. Un resumen sobre la Bauhaus: http://www.acoleccionar.com.ar/bauhaus.htm

	4. Un artículo de Dirk Hahn y José Martín González Montagut: http://nueve.com.mx/d/articulo.html 5. La página del El Pabellón Alemán en la Exposición Internacional de Barcelona de 1929: /http://www.miesbcn.com/Pabellonesp01 6. Buscador y herramientas de idioma. 7. Los recogidos en la página: http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/internetenlaces.htm Las actividades de búsqueda se realizaroán en el aula de informática que debe dispone de conexión a Internet por medio de ADSL. La aplicación MiniQuest se cargará cargó en todos los ordenadores . En forma local y por medio del explorador Internet Explorer, los alumnos siguieron las instrucciones.
Diseño de la actividad	1. Se hará una exposición del tema y objetivos del trabajo por parte del profesor. 2. Se revisarán los contenidos relativos a Art &Crafts (Artes y Oficios)y Bauhaus recogidos en las paginas web: – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/arts_and_crafts.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/veinte.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/bauhaus.htm – http://personal.telefonica.terra.es/web/cuadernodigital/mercado_consumo.htm 3. Se crearán varios grupos heterogéneos de 4 a 6 alumnos, que realizarán una investigación en Internet recogiendo materiales sobre: – Los antecedentes e historia de la Escuela. – Sobre la participación de Georg Muche, Paul Klee, Oskar Schlemmer y Wassily Kandinsky en la Bauhaus. – Sobre Walter Gropius, Hannes Meyer y Mier Vander Roche. – Sobre el Pabellón Aleman en La Exposición Internacional de Barcelona de 1929. – La influencia de la Bauhaus en el diseño 4. Cada uno de los grupos hará una presentación oral de sus investigación de su investigación de los resultados y materiales conseguidos. 5. Se realizará una exposición en el aula de dibujo con los materiales encontrados colocados en forma de carteles.

Resultados: Valoración de la actividad por parte de los alumnos.

Se crearon tres grupos heterogéneos de 5 alumnos. Con los materiales seleccionados se preparó una presentación oral y un poster. Con el resto de materiales se confeccionaron dos carteles murales por grupo que incluían imágenes y textos en blanco y negro y color impresos con impresora. Alternativamente podía elaborarse una página Web, aunque ningún grupo de alumnos lo hizo.

La presentación oral de acuerdo con lo especificado de antemano en el apartado "Tarea" de la MiniQuest duró unos 10 minutos por grupo. Los trabajos tenían que recoger algunos o varios de los siguientes aspectos:

- Antecedentes e historia de la Escuela. Su influencia en el diseño.
- Participación de artistas plásticos en la Bauhaus. Georg Muche, Paul Klee, Oskar Schlemme, Wassily Kandinsky ....
- Sobre Walter Gropius, Hannes Meyer y Mier Vander Roche.
- Objetos y diseños de la Bauhaus.

Interesó mayoritariamente Kandissky y Mier Vander Roche y el Pabellón Alemán en La Exposición Internacional de Barcelona de 1929, que fue para todos una grata sorpresa porque no lo conocían ni tenían referencia de el. Se interesaron muchos por las imágenes de los diseños en Bauhaus Archivos del Museo de Diseño , (http://www.bauhaus.de/english/).

Todos los grupos superaron la evaluación, pero lo mas relevante son los resultados de la encuesta que contestaron de forma anónima individualmente. Los resultados mas destacados de la encuesta de valoración de la actividad y cuyos resultados completos se recogen en el cuadro de resultados son los siguientes:

1. La valoración media buena de la actividad es muy buena con una puntuación de de 4,8 sobre 5.
2. La valoración media de la actividad es también muy buena con una puntuación de 4,5 sobre 5.
3. Aprecian la facilidad de navegación de la aplicación y el diseño de las páginas con la máxima valoración.
4. Las herramientas de traducción, el idioma y la dificultad de búsqueda son las aspectos menos valorados con 3,8, 3,4 y 3,8 sobre 5 respectivamente.

Los resultados globales que se obtienen de la valoración de la actividad por parte de los alumnos, con una valoración global media de 4, 5 sobre 5. son reveladores del interés que tienen este tipo de aplicaciones didácticas para los alumnos y del enorme potencial posibilidades que tiene la aplicación de Internet como recurso didáctico.

Cuadro de resultados de la encuesta de valoración actividad por los alumnos

Aspectos valorados en la encuesta por los alumnos (0 a5)	Nº alumnos	Media	1(%)	2(%)	3(%)	4(%)	5(%)
Presentación actividad.							
Presentación MiniQuest	15	4,6	0	0	0	40	60
Interés actividad propuesta	15	4,3	0	0	0	67	33
Interés del tema propuesto	15	4,2	0	0	0	80	20
Diseño y enlaces páginas	15	5,0	0	0	0	0	100
Recursos							
Número de recursos sugeridos	15	4,2	0	0	0	80	20
Facilidad de comprensión	15	4,8	0	0	0	20	80
Aplicación buscador	15	4,5	0	0	0	47	53
Traductores sugeridos	15	3,8	0	0	20	80	0
Enlaces en las páginas MiniQuest	15	5,0	0	0	0	0	100
Dificultad de localización recursos	15	3,8	0	0	20	80	0
Dificultad con el idioma	15	3,4	0	0	60	40	0
Diseño MiniQuest							
Facilidad navegación	15	5,0	0	0	0	0	100
Facilidad de comprensión	15	4,5	0	0	0	47	53
Presentación gráfica páginas	15	5,0	0	0	0	0	100
Valoración global	15	4,6	0	0	0	40	60
Media de los recursos		**4,8**					
Media global de la actividad		**4,5**					

Conclusiones.

Esta actividad se desarrolló siguiendo el modelo MiniQuest, que es un modelo simplificado de WebQuest que incluye: Escenario, Tarea y Producto. De los tres diseños educativos básicos de MiniQuest se eligió el tipo de MiniQuests de Culminación teniendo en cuenta que la actividad se desarrolla al final de una unidad didáctica y que se requiere a los alumnos que demuestren su capacidad para responder a preguntas esenciales, las cuales deben estar basadas en un proceso que exige toma de decisiones o el desarrollo de un plan.

Se elaboró la aplicación HTML “Bauhause”, siguiendo el modelo MiniQuest y se utilizó también la aplicación “El diseño”.

Los resultados de esta experiencia la vista de los resultados de la encuesta de valoración actividad por los alumnos son muy alentadores en el sentido de las posibilidades que tienen este tipo de aplicaciones didácticas, de la validez del modelo MiniQuest y del enorme potencial que tiene la aplicación de Internet como recurso didáctico.