

# *Aplicació de Tecnologies Gràfiques Avançades com a element de suport en els processos d'ensenyança-aprenentatge del dibuix, disseny i arts plàstiques.*

## **Resum:**

**E**ls processos d'ensenyança-aprenentatge del "dibujo" estan molt condicionats per les ferramentes gràfiques emprades. En els últims anys, han sorgit diverses tecnologies i nous contextos educatius (Espai Europeu d'Educació, educació online,..) que plantegen grans reptes en el camp de l'ensenyança del "dibujo". Al mencionar les Tecnologies Gràfiques Avançades (TGAs) es fa referència, a aquelles que poden tindre impacte en l'ensenyança. En el context específic de l'ensenyança del dibuix, disseny i arts plàstiques, dins d'estes tecnologies hi ha unes amb major potencialitat per les seues possibilitats gràfiques. Entre elles, estan la realitat augmentada, les pastilles digitals o els smartphones. A més, l'evolució i major accessibilitat d'altres tecnologies com el modelatge 3D o els eBooks multimèdia, permeten dissenyar recursos educatius amb unes possibilitats gràfiques inimaginables fa a penes uns anys.

En este treball de tesi s'han dissenyat nous recursos didàctics per mitjà de l'ús de tecnologies gràfiques avançades dirigides a l'ensenyança de dibuix, disseny i arts plàstiques. El dit material s'ha provat en distints centres i nivells educatius (Ensenyança Secundària Obligatòria (AIXÒ) , Batxiller, Formació Professional i Graus Universitaris.) per a avaluar aspectes, com per exemple: millora de competències, habilitats espacials, influència en l'elecció d'estudis, millora acadèmica, grau de satisfacció amb la metodologia i la tecnologia emprada. També, s'estudien aspectes suggerits pel nou espai europeu de l'educació com afavorir l'autonomia de l'alumne, el treball en grup, la tutorizació, l'aprenentatge informal.

A nivell general, els treballs d'esta tesi estan estructurats en dos parts. La primera que gira entorn d'un taller de modelatge 3D per a l'anàlisi i la representació de les formes i la segona que gira entorn de l'ús de les pastilles digitals en l'ensenyança del dibuix. Estes dos dimensions de la tesi, estan interrelacionades àmpliament, ja que una part important de la tecnologia aplicada al taller de modelatge, està basat en pastilles digitals. La metodologia general emprada, per a l'elaboració de continguts educatius, segueix un procés de disseny incremental centrat en l'usuari, en les sentit que dites continguts són avaluats i validats a través d'experiències pràctiques amb els usuaris finals, que en este cas són professors i alumnes.

En esta tesi es detallen els dissenys de materials, les experiències realitzades i les conclusions obtingudes en les variables estudiades.