



TRABAJO FIN DE MÁSTER

**Arte Urbano en Secundaria: Fomento de
Competencias Clave y Objetivos de
Desarrollo Sostenible**

Estudiante:

Alejandro Sánchez Rivas

Especialidad: *Miguel Hernández*

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Tutor/a:

Jose Antonio Hinojos Morales

Curso académico:

2023-24

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
1. Resumen y palabras clave.....	3
2. Introducción.....	4
3. Metodología.....	5
4. Revisión bibliográfica.....	6
4.1. El arte urbano.....	6
4.2. Las competencias clave.....	11
4.3. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.....	13
4.4. El arte urbano como herramienta educativa.....	15
5. Propuesta.....	18
5.1. Análisis de obras.....	18
5.2. Situación de aprendizaje.....	32
6. Conclusiones.....	36
7. Referencias.....	38



I. Resumen y palabras clave

RESUMEN: Este Trabajo de Fin de Máster (TFM), explora el potencial del arte urbano como herramienta educativa en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Estudia su capacidad para desarrollar competencias clave del currículo de la actual ley educativa LOMLOE y promover los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). La metodología utilizada es una revisión bibliográfica exhaustiva de fuentes académicas y especializadas, asegurando una comprensión integral del tema. El análisis se centra en cómo el arte urbano, a través de técnicas como los murales, las plantillas o las pegatinas, puede integrarse en el entorno educativo para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la participación cívica.

Los resultados incluyen un análisis detallado de obras de arte urbano que abordan temas relevantes para las competencias clave y los ODS, demostrando su aplicabilidad en el aula. Además, se presenta una situación de aprendizaje que ilustra cómo el alumnado puede colaborar en la creación de una obra de arte urbano alineada con algunas competencias clave y ODS. Entendemos que este tipo de prácticas y procesos artísticos no sólo aportan un embellecimiento estético del entorno, sino que también favorecen el aprendizaje colaborativo, el desarrollo de habilidades creativas y además una conciencia social por ciertas temáticas que se tratan en las obras de arte urbano.

PALABRAS CLAVE: Transformación Educativa, Docencia Innovadora, Educación Artística, Postgraffiti, Espacio Público, Arte y Comunidad, Arte Educativo, Sostenibilidad Ambiental.

ABSTRACT: This Master's Thesis (TFM) explores the potential of urban art as an educational tool in Compulsory Secondary Education (ESO). It examines its capacity to develop key competencies of the current educational law curriculum, LOMLOE, and to promote the Sustainable Development Goals (SDGs). The methodology used is a comprehensive literature review of academic and specialized sources. The analysis focuses on how urban art, through techniques such as murals, stencils, or stickers, can be integrated into the educational environment to foster creativity, critical thinking, and civic participation.

The results include a detailed analysis of urban art works that address themes relevant to key competencies and the SDGs, demonstrating their applicability in the classroom. Additionally, a learning situation is presented, illustrating how students can collaborate in the creation of an urban art piece aligned with some Key Competencies and SDGs. It is understood that these types of practices and artistic processes not only contribute to the aesthetic enhancement of the environment but also promote collaborative learning, the development of creative skills, and social awareness of certain themes addressed in urban art works.

KEYWORDS: Educational Transformation, Innovative Teaching, Artistic Education, Post-Graffiti, Public Space, Art and Community, Educational Art, Environmental Sustainability.

2. Introducción

La educación contemporánea enfrenta retos cada vez más complejos que requieren enfoques innovadores y multidisciplinares. La Educación Secundaria Obligatoria (ESO) no solo se encarga de impartir conocimientos académicos específicos, sino también de desarrollar competencias transversales en el alumnado. Estas competencias, alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), son cruciales para enfrentar los desafíos sociales, económicos y ambientales del mundo actual. En este contexto, el arte urbano emerge como una herramienta educativa transformadora. Esta disciplina ofrece una amplia gama de obras que pueden servir para que el alumnado reflexione sobre problemáticas actuales, como el medio ambiente, la pobreza y las cuestiones identitarias.

Este Trabajo de Fin de Máster (TFM) se enmarca en el contexto del Máster para la Formación del Profesorado en ESO y Bachillerato, especialidad en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de la Universidad Miguel Hernández de Elche. Su objetivo principal es analizar el potencial del arte urbano como herramienta educativa en la ESO. Partiendo de la hipótesis de que la integración del arte urbano en el currículo puede ser eficaz para fomentar las competencias clave y los ODS, esta investigación busca demostrar cómo estas manifestaciones artísticas pueden contribuir a una educación más holística y comprometida con los desafíos del siglo XXI. Más allá de su valor estético, el arte urbano puede desempeñar un papel crucial en la educación contemporánea, creando experiencias de aprendizaje significativas que preparen a los estudiantes para ser ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con un futuro sostenible. Las propuestas presentadas en este trabajo buscan inspirar a educadores y responsables de políticas educativas a considerar el arte urbano como una herramienta valiosa en la formación de las nuevas generaciones.

3. Metodología

Para la elaboración de este TFM se ha utilizado una metodología basada en la revisión bibliográfica. Esta metodología ha consistido en la exploración y el análisis, de manera exhaustiva en la literatura existente sobre el estado de la cuestión, como se ha indicado, el posible potencial del arte urbano como herramienta educativa para el desarrollo de competencias clave y la promoción de los ODS en la ESO.

El proceso de revisión bibliográfica se ha llevado a cabo en varias etapas, asegurando la rigurosidad en la selección y análisis de las fuentes:

1. Búsqueda de información:

- Se realizaron búsquedas en bases de datos académicas como Google Scholar, Dialnet, o Redalyc, utilizando palabras clave como "arte urbano", "educación secundaria", "competencias clave", "Objetivos de Desarrollo Sostenible", "graffiti educativo" y "murales en educación".
- También se consultó en recursos electrónicos de la UMH, repositorios de otras universidades y bibliotecas digitales para acceder a tesis doctorales, artículos de revistas especializadas y libros relevantes sobre el tema.

2. Selección de fuentes:

- Se aplicaron criterios de inclusión, como la revisión por pares o la fecha de publicación, para seleccionar las fuentes más relevantes y actualizadas, priorizando aquellas publicadas en los últimos diez años y que conllevaran revisiones teóricas relacionadas con el caso.
- Las fuentes seleccionadas fueron evaluadas críticamente para determinar su calidad y relevancia para el estudio.

3. Análisis y síntesis de la Información:

- La información extraída de las fuentes seleccionadas se organizó en torno a los objetivos específicos del TFM.
- Se realizó una síntesis de los hallazgos, destacando las principales contribuciones del arte urbano al desarrollo de competencias clave y a la promoción de los ODS en la Educación Secundaria.

La metodología de revisión bibliográfica ha proporcionado una base sólida para comprender el papel del arte urbano en el ámbito educativo y ha destacado su potencial como herramienta pedagógica innovadora. Esta revisión servirá de base para las propuestas didácticas presentadas en capítulos posteriores del TFM.

4. Revisión bibliográfica

En este apartado se establecen los fundamentos necesarios para comprender el potencial del arte urbano como herramienta educativa en la ESO. Al proporcionar una visión comprensiva y crítica de los conceptos clave y la literatura existente, esta sección prepara el terreno para las propuestas prácticas que se presentan en los capítulos siguientes del TFM.

4.1. El arte urbano

El arte urbano, conocido también como *street art* en inglés, es una manifestación artística que se lleva a cabo en espacios públicos. Esta forma de arte incluye una variedad de técnicas y estilos, que van desde el *graffiti* tradicional hasta murales elaborados y otras formas de intervenciones visuales en el entorno urbano.

Abarca Sanchis (2010) nos explica en su tesis, que el arte urbano tiene sus raíces en el *graffiti*, una práctica que surgió en las décadas de 1960 y 1970 en ciudades como Nueva York y Filadelfia. El *graffiti* comenzó como una forma de expresión juvenil, a menudo asociado con la cultura del hip hop, y se caracterizaba por el uso de firmas o *tags*, las pompas o *bubble letter* y obras más elaboradas llamadas *pieces* o piezas (p. 249). Por ello, el autor en la misma tesis, nos define el arte urbano como un movimiento que depende del *graffiti* y es posterior al mismo, explicándonos que a lo largo del tiempo, el *graffiti* evoluciona y se diversifica en lo que ahora se conoce como *postgraffiti* o arte urbano, que incluye una amplia gama de técnicas y estilos más allá de la simple escritura de nombres (p. 38).

Mata Delgado (2022) diferencia el arte urbano del *street art*, considerando al primero una derivación del segundo, la cual tiene “características específicas como son: reclamo del espacio público, tener un carácter subversivo y transgresor, plena libertad de expresión y ser, por su carácter procesual, efímero.” (p.238)

Quezada Vera (2022) en su tesis *Arte urbano como dispositivo didáctico para el área de Educación Cultural y Artística en estudiantes de Educación General Básica Superior* clasifica el arte urbano en varias categorías que presentamos a continuación:

1. *Graffiti*:

Quezada Vera entiende el *graffiti* como una forma de contrapublicidad (p.3). Coincide con el concepto de *graffiti* que tienen varios grafiteros entrevistados en el documental *Bomb It* (2008), los cuales se preguntan por qué siendo el espacio público, sólo pueden utilizarlo las grandes empresas para instalar publicidad en grandes formatos.

KRS-One (2009) explica sobre el *graffiti* en su libro *The Gospel of Hip Hop*:

El *Arte Graffiti*, tal como lo conocemos hoy, se cree que nació en Filadelfia y Nueva York en la década de 1960, como una forma de autopublicidad. En Nueva York aparecieron las primeras piezas en los costados del transporte público y en las viviendas públicas a mediados de 1970, habiendo una gran variedad de nombres en las calles u otros mensajes socio-políticos. (p.146)



Fig. 1: *Free Palestine*, NEST, 2023

2. Stencil:

Según Bou (2009) el *stencil* nace a partir del *graffiti*. Lo define como “un estilo de pintura caracterizada por el uso de aerosol y una plantilla para expresar una idea de forma repetitiva” (p.198). Abarca Sanchis (2010) lo considera una técnica milenaria, ya que ha sido utilizada a lo largo de la historia en lo militar, la política, la industria y prácticamente en todos los campos de la cultura, ya que es muy efectiva para la reproducción de una imagen sobre una superficie (p. 518). Además, también comenta que esta técnica permite actuar en la calle con discreción y rapidez, por lo cual, la cultura del *punk* la adoptó en 1977 tras las revueltas de París para crear propaganda política ilegal (p. 519).



Fig. 2: *Ballerina*, Blek le Rat, 2011

3. Sticker art o sticker bombing:

Abarca Sanchis (2010) cuenta que el uso de pegatinas dentro del arte urbano fue heredado de la cultura del *skate*, mencionando a Cost, Revs y Shepard Fairey como los pioneros en su uso en este contexto, a partir de finales de los años 80 (p. 514). Quezada Vera (2022) lo define explicando que es otra forma de *street art* en la que una imagen se difunde por toda la ciudad, pero en este caso se utilizan pegatinas y posters en lugar de pintura (p. 3).



Fig. 3: Stickers en una señal de tráfico, Berlín

4. *Paste-up o Poster Art:*

Quezada Vera (2022) diferencia esta técnica de la anterior en que “se caracteriza por un formato más grande y una elaboración más artesanal de sus motivos gráficos” (p. 3). En cambio, Abarca Sanchis (2010) para referirse a esta técnica, utiliza el término *Wheatpaste*, que significa engrudo, y lo define como “pedazos de papel pegados en las paredes mediante una pasta de harina y agua.” (p. 515)

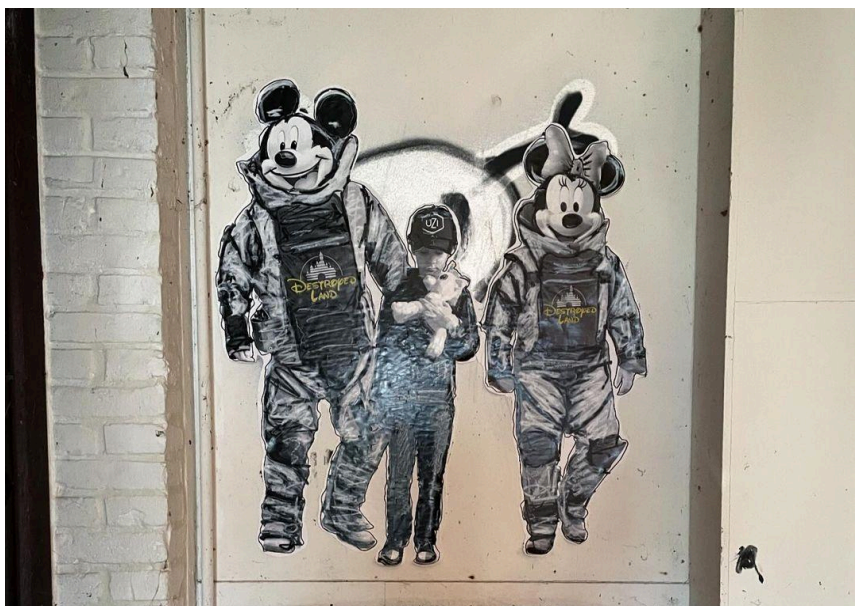


Fig. 4: *Paste Up Porn, Adultremix, 2024*

5. Pintura Mural:

Quezada Vera (2022) define la pintura mural como “pintura que forma parte de la pared”, la que está ejecutada en un muro pero tiene una concepción más artística que el *graffiti* (p.3). Doerner (2001) apunta que es un tipo de pintura que además de depender de ella misma, también depende de la arquitectura en la que se ejecuta (p.176). Juan Canales (2006) refuerza la idea de Doerner, explicando que mientras la pintura de caballete es endógena, existiendo la relación entre obra y artista, la pintura mural es más compleja, ya que es endógena y exógena, al abarcar la relación de la obra con el artista y el entorno (p.32).



Fig. 5: *Niebieski Dom*, Sainer, 2021

Concluimos este apartado con la idea de que el arte urbano no solo embellece el espacio público, sino que también fomenta la reflexión y el diálogo entre los ciudadanos. Abarca Sanchis (2010) concluye en su tesis con que, “el *postgraffiti* contribuye a una nueva percepción de la ciudad”, la percepción de los habitantes cambia, se relacionan de manera distinta, el entorno adquiere nuevos significados y provoca que los habitantes reflexionen sobre “el uso y la propiedad del espacio público.” (p. 602)

El arte urbano es un movimiento de la calle y evoluciona al mismo ritmo que la sociedad, su principal objetivo es llamar la atención del viandante o espectador por medio de sus diseños, que van más allá de una estética pura y equilibrada. *Street art* hace, de una manera diferente, que la sociedad reflexione sobre el mensaje y temática que se esconde tras el mural y, que abandone la idea preconcebida del Arte como algo aburrido y monótono. (Martínez Felipe & Martínez-Agut, 2021, p. 26)

4.2. Las competencias clave

El Currículo de la Educación Secundaria, establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006 para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMLOE), integra las competencias clave como elementos fundamentales para el desarrollo integral del alumnado. Estas competencias, definidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018, se adaptan al contexto educativo español, vinculándose con los retos del siglo XXI, los principios y fines del sistema educativo y el contexto escolar (Ministerio de Educación y Formación Profesional, s.f.).

Los niños y adolescentes necesitan un conjunto equilibrado de competencias cognitivas, sociales y emocionales para lograr resultados positivos en el centro educativo y en la vida. La Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente define la 'competencia personal, social y de aprender a aprender'. Incluye la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, contribuir al propio bienestar físico y emocional, conservar la salud física y mental, forjar relaciones colaborativas y positivas, ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo. (Consejo de la Unión Europea, 2018, p. 3)

Las ocho competencias clave que conforman el Perfil de Salida de la ESO, según el Portal del Sistema Educativo Español (www.educagob.educacionfpydeportes.gob.es) son:

1. **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL):** La capacidad de interactuar de manera coherente y efectiva, ya sea de forma oral, escrita, en lenguaje de signos o a través de otros medios, comprendiendo y produciendo textos adecuados a diferentes contextos.
2. **Competencia Plurilingüe (CP):** La habilidad para comunicarse de forma efectiva en varias lenguas, valorando y respetando la diversidad lingüística y cultural, y utilizándose adecuadamente en diversos contextos y situaciones.
3. **Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM):** La capacidad de aplicar el razonamiento matemático, científico y técnico para resolver problemas en la vida cotidiana y profesional, comprendiendo el impacto de la tecnología y la ingeniería en el mundo actual.
4. **Competencia Digital (CD):** La aptitud para usar de forma segura y crítica las tecnologías digitales para obtener, analizar, producir y compartir información, así como para comunicarse y participar en redes colaborativas.
5. **Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA):** La habilidad para gestionar el propio aprendizaje de manera autónoma y efectiva, comprender las propias emociones y las de los demás, y participar activamente en la vida social y comunitaria.
6. **Competencia Ciudadana (CC):** La capacidad para comprender y participar de manera activa y responsable en la vida cívica y social, respetando los valores democráticos, los derechos humanos y la sostenibilidad.
7. **Competencia Emprendedora (CE):** La habilidad para transformar ideas en actos mediante la creatividad, la innovación, el manejo de proyectos y la asunción de riesgos, desarrollando iniciativas tanto en el ámbito personal como profesional.
8. **Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC):** La capacidad para apreciar, comprender y expresarse mediante las diferentes

manifestaciones culturales y artísticas, valorando la diversidad cultural y contribuyendo a su conservación y desarrollo.

4.3. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible

Según las Naciones Unidas (2018) los ODS son un llamamiento universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad. Adoptados por las Naciones Unidas en 2015, los 17 ODS abarcan un amplio espectro de desafíos globales, desde la erradicación de la pobreza extrema hasta el combate al cambio climático y la promoción de sociedades pacíficas.

Coll y Martín (2021) nos hablan de que las competencias clave se encuentran “explícitamente ancladas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030”, por lo tanto, se basarán en su mayoría en la consecución de estos logros por parte del alumnado (p.8).

Martínez Felipe y Martínez-Agut (2021) nos explican que “el empleo de la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS), ayuda a lograr los resultados de aprendizaje cognitivos, socioemocionales y conductuales, así como las competencias transversales clave para la sostenibilidad que se necesitan para alcanzar todos los ODS” (p. 19).

La educación desempeña un papel fundamental en la consecución de los ODS. Es una herramienta que puede empoderar a las personas para que adquieran los conocimientos, las habilidades y los valores necesarios para crear un futuro mejor para sí mismas y para el planeta.

Los objetivos de desarrollo sostenible que contempla la agenda 2030, según la web de las Naciones Unidas (www.un.org) son los siguientes:

1. **Fin de la Pobreza (ODS 1):** Erradicar la pobreza en todas sus formas y en todos los lugares, garantizando que todas las personas, especialmente las más vulnerables, tengan acceso a recursos económicos y servicios básicos.
2. **Hambre Cero (ODS 2):** Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y una mejor nutrición, y promover la agricultura sostenible, asegurando el acceso de todas las personas a alimentos nutritivos y suficientes.

3. **Salud y Bienestar (ODS 3):** Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades, con un enfoque en la reducción de la mortalidad materna e infantil, y en la lucha contra enfermedades.
4. **Educación de Calidad (ODS 4):** Asegurar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, con especial énfasis en la igualdad de género y la inclusión.
5. **Igualdad de Género (ODS 5):** Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y niñas, eliminando todas las formas de violencia y discriminación contra ellas en los ámbitos público y privado.
6. **Agua Limpia y Saneamiento (ODS 6):** Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos, asegurando el acceso universal a agua potable segura y asequible y a servicios de saneamiento adecuados.
7. **Energía Asequible y No Contaminante (ODS 7):** Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos, promoviendo el uso de fuentes de energía renovable y mejorando la eficiencia energética.
8. **Trabajo Decente y Crecimiento Económico (ODS 8):** Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo, y el trabajo decente para todos, con énfasis en la erradicación del trabajo infantil y forzoso.
9. **Industria, Innovación e Infraestructura (ODS 9):** Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible, y fomentar la innovación, facilitando el acceso a la tecnología y al conocimiento.
10. **Reducción de las Desigualdades (ODS 10):** Reducir las desigualdades en y entre los países, promoviendo la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, género, discapacidad, origen, religión o situación económica.
11. **Ciudades y Comunidades Sostenibles (ODS 11):** Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles, garantizando el acceso a viviendas y servicios básicos adecuados.

12. **Producción y Consumo Responsables (ODS 12):** Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles, promoviendo la eficiencia en el uso de recursos y energía, y reduciendo la generación de desechos.
13. **Acción por el Clima (ODS 13):** Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos, promoviendo la resiliencia y la adaptación a sus impactos en todos los niveles.
14. **Vida Submarina (ODS 14):** Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible, previniendo y reduciendo la contaminación marina y la acidificación de los océanos.
15. **Vida de Ecosistemas Terrestres (ODS 15):** Proteger, restaurar y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir la desertificación y detener la pérdida de biodiversidad.
16. **Paz, Justicia e Instituciones Sólidas (ODS 16):** Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, proporcionar acceso a la justicia para todos y construir instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.
17. **Alianzas para Lograr los Objetivos (ODS 17):** Fortalecer los medios de implementación y revitalizar la alianza mundial para el desarrollo sostenible, promoviendo la cooperación y las asociaciones internacionales.

4.4. El arte urbano como herramienta educativa

El arte urbano se nos presenta como una poderosa herramienta educativa con el potencial de transformar la forma en que el alumnado interactúa con el currículo, desarrollando las competencias clave y los ODS, además de ser clave a la hora de motivar la participación del alumnado. A continuación, se exploran diferentes aspectos que sustentan estas afirmaciones, utilizando diversas fuentes bibliográficas.

Martínez Felipe y Martínez Agut (2021) nos explican que el arte urbano resulta útil en las propuestas didácticas, puesto que mediante su análisis podemos reflexionar sobre temas culturales, sociopolíticos, sobre sostenibilidad, y artísticos, por lo que el alumnado puede desarrollar competencias cívicas y medioambientales alineadas con los ODS (p.2.). Norte (2015) nos habla de que el *graffiti* y *street art* son una herramienta didáctica efectiva a la hora de integrar la expresión artística con el desarrollo de

valores y competencias sociales (p. 376). Sobre el desarrollo de las competencias sociales en el alumnado, Quezada Vera (2022) describe cómo proyectos de arte urbano han facilitado el aprendizaje sobre sostenibilidad y cultura indígena en Ecuador, demostrando su potencial como herramienta educativa para la promoción de los ODS (p. 6). Norte (2015) destaca que la pintura mural, al involucrar a la comunidad y abordar temas relevantes, puede contribuir a una educación más inclusiva y equitativa, proporcionando al alumnado un espacio para expresar sus voces y perspectivas (p. 41).

Para implementar el arte urbano en el currículo, es esencial diseñar propuestas didácticas que integren actividades artísticas con los objetivos educativos. La investigación de Quezada Vera (2022) muestra que proyectos escolares de *graffiti* y murales pueden ser organizados para desarrollar competencias clave en áreas como la Educación Cultural y Artística (ECA), lo que equivaldría en la LOMLOE a la competencia en conciencia y expresión culturales, proporcionando un enfoque práctico y significativo al aprendizaje (p. 25).

El arte urbano permite el desarrollo de la creatividad en el alumnado mediante la creación artística, según Efland (2004) sugiere que las artes visuales, incluida la pintura mural, pueden ser integradas en el currículo para enriquecer la cognición y la creatividad del alumnado, ayudándoles a construir representaciones del mundo tanto reales como imaginarias (p. 229). Gómez (2005) sostiene que la creatividad es crucial para resolver problemas complejos de la vida real, lo que se fomenta a través de actividades artísticas (p. 81). Quezada Vera (2022) relaciona el desarrollo de la creatividad directamente con el arte urbano, apuntando que “permite el desarrollo de aspectos emocionales y cognitivos, recursos muy importantes y de gran utilidad en la vida escolar.” (p.9)

En cuanto al atractivo para la juventud del arte urbano como recurso didáctico, Norte (2015) también expone que puede aumentar la motivación del alumnado de la ESO:

Para la mayoría del alumnado en Secundaria, la pintura mural suele ser un tema prácticamente nuevo, que apenas han tocado; alguno conocía las pinturas rupestres, los murales egipcios o la Capilla Sixtina. Pero, la posibilidad de ofrecer una nueva perspectiva de la importancia de las artes plásticas y visuales mediante la pintura mural, supone una motivación real por parte de la mayoría. Por otro lado, tienen gran interés por el *graffiti move* o *street art*, lo que ha demostrado de igual modo ser un excelente foco de atención con el que poder mostrarles muchos más campos, técnicas, métodos, formas, conceptos, estilos, artistas... pudiendo ofrecer un desarrollo multidireccional (no lineal, sino en muchas direcciones); multicontextual (contextos históricos, culturales...) multicultural



(reconociendo y valorando diferentes culturas); multidisciplinario y con capacidad de cambio, etc. (p. 29)

Norte (2015) nos señala que además, el *street art* y el graffiti proporcionan una forma accesible de expresión artística para el alumnado de secundaria, lo que facilita su puesta en práctica, y que de esta manera, tengamos facilidades para que participe activamente, con su consecuente fomento de la creatividad y las competencias sociales, “mejorando su capacidad para interpretar su entorno social y cultural” (p. 376).



5. Propuesta

Para la elaboración de esta revisión bibliográfica, hemos trabajado desde la hipótesis de que la integración del arte urbano en el currículo de la ESO, es una herramienta educativa eficaz para el desarrollo de las competencias clave y la promoción de los ODS en el alumnado. Por lo tanto, teníamos como objetivo analizar el potencial del arte urbano como herramienta educativa. Mediante el estudio de los textos citados en los apartados anteriores, llegamos a la conclusión de que sería posible confirmar positivamente la hipótesis. Los autores citados, demuestran en sus trabajos que el arte urbano es un medio eficaz para la docencia, capaz de motivar al alumnado a la hora del estudio del arte por su carácter novedoso y juvenil. Por otro lado, encontramos en este tipo de arte, en su esencia más pura, es una expresión de la cultura contemporánea que refleja las preocupaciones, esperanzas y aspiraciones de la sociedad. Sus temáticas, que nos llevan a reflexionar acerca de los problemas sociales y medioambientales, se alinean con los temas que el currículo de la educación en la actualidad considera fundamentales para que se trabajen en todas las asignaturas de manera transversal.

En esta revisión también se ha estudiado y expuesto las definiciones del arte urbano, analizando las características de las diferentes técnicas que se suelen utilizar en este contexto. Al analizar el arte urbano, se ha descubierto que existe ambigüedad a la hora de definir y ponerle nombre a cada técnica. Hay autores que incluyen el *graffiti* dentro del movimiento *street art* y otros no, mientras tanto, hay autores que igualan el *street art* al arte urbano, mientras otros opinan que el arte urbano nace del *street art* y lo considera distinto. Se observa que no hay definiciones claras ni oficiales acerca del tema, lo que dificulta su estudio.

Además, hemos expuesto y definido cada competencia clave enmarcada dentro de la LOMLOE y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Las 8 Competencias Clave de la LOMLOE se presentan como pilares fundamentales en la formación de un alumnado crítico, responsable y preparado para los desafíos del siglo XXI. Del mismo modo, cada ODS aborda un aspecto crucial para el bienestar de nuestro planeta y sus habitantes, desde la erradicación de la pobreza hasta la promoción de la paz y la justicia.

5.1. Análisis de obras

A continuación, con el objetivo de reforzar la hipótesis, nos enfocaremos en la aplicación práctica de estos conceptos, examinando obras específicas de arte urbano

que encarnan los principios de los ODS y que, a su vez, promueven el desarrollo de las competencias clave en el contexto educativo, pues este análisis, nos muestra cómo a través del análisis de ciertas obras dentro del *street art*, se facilita la reflexión sobre las problemáticas sociales de la actualidad, por lo tanto, incluirlo en las situaciones de aprendizaje del currículo de la ESO fomentaría el desempeño de las competencias clave y los ODS.

NEVERCREW (Lugano, Suiza)

Nevercrew es un dúo de artistas suizos, Christian Rebecchi y Pablo Togni, conocidos por sus murales a gran escala y sus intervenciones urbanas que surgen de su análisis de la relación entre la humanidad y la naturaleza. Su trabajo abarca desde la pintura mural hasta la instalación, la escultura y las pinturas de pequeño formato, incluyendo sujetos hiperrealistas, elementos gráficos e interacciones específicas del sitio, a menudo mezclados entre sí (SIK-ISEA, s.f.).

Ordering Machine

En Grenoble, Francia. Este mural muestra ballenas atrapadas en plástico, destacando la amenaza de la contaminación en los océanos y la necesidad de preservar la vida marina (SIK-ISEA, s.f.).



Fig. 6: *Ordering Machine*, Nevercrew, 2016

Black Machine

En Lugano, Suiza, representa un oso polar cubierto en parte por lo que parece petróleo, simbolizando cómo puede afectar el impacto humano a los ecosistemas naturales (Nevercrew, s.f.).



Fig. 7: *Black Machine*, Nevercrew, 2015

- COMPETENCIAS CLAVE:

1. **CCL:** Aunque su trabajo es principalmente visual, la narrativa y los mensajes transmitidos a través de sus obras pueden estimular la reflexión y el diálogo, elementos clave de la comunicación lingüística.
2. **STEM:** Invita al alumnado a explorar y comprender las implicaciones científicas y tecnológicas de la contaminación y la conservación de la biodiversidad.
3. **CC:** Refuerza la importancia de la ciudadanía activa y responsable, consciente de los problemas ambientales y comprometida con la sostenibilidad.

- ODS:

1. **ODS 13:** Nos muestran el grave impacto de las malas prácticas del ser humano sobre la naturaleza.
2. **ODS 14:** En su obra hacen una reflexión crítica sobre la amenaza que sufren los océanos por la contaminación.
3. **ODS 15:** Nos invitan a reflexionar también sobre el impacto humano en la degradación y destrucción de los ecosistemas naturales.

INSA (Reino Unido)

INSA es un artista y diseñador británico reconocido en el mundo del arte urbano por su estilo único que combina arte callejero con tecnología digital. Es famoso por sus murales y fachadas de edificios que se pueden encontrar en ciudades como Tokio, Nueva York, Luxemburgo, Hong Kong, Berlín y Bruselas. Sus obras son conocidas por ser hiperreales, irónicas y viscerales, y a menudo incluyen una crítica a la cultura contemporánea y al fetichismo de la mercancía (Cartel Urbano, 2013).

GIF-iti

Una de las contribuciones más innovadoras de INSA al arte urbano es su concepto de *GIF-iti*, que son murales que se transforman en arte animado cuando se ven a través de una aplicación especial. Este proceso implica pintar y fotografiar varias capas de una obra para luego superponerlas digitalmente y crear un archivo GIF animado. Por ejemplo, su obra pintada en la fachada de la cervecería Truman en Londres es una pieza que responde a cuestiones de creatividad y los desafíos de la revisión constante en el proceso creativo (Huacuz, 2019).



Fig. 8: *GIF-iti*, Insa, 2019

[Enlace al gif animado.](#)

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **CP:** Incluidos en la obra, aparecen los títulos de unas carpetas digitales en inglés, lo que fomenta la competencia plurilingüe.
2. **CD:** INSA utiliza la tecnología digital para transformar el arte callejero en experiencias interactivas, lo que refleja la importancia de la competencia digital en la creación artística contemporánea. Además estéticamente representa elementos digitales.
3. **CPSAA:** El enfoque innovador de INSA puede inspirar al alumnado a desarrollar su creatividad y a explorar nuevas formas de expresión artística.
4. **CCEC:** A través de su arte, INSA fomenta la apreciación de la cultura y el arte urbano, y promueve la reflexión sobre temas contemporáneos.

- **ODS:**

1. **ODS 9:** Especialmente en lo que respecta a la innovación y la infraestructura sostenible en el ámbito cultural.

JR (París)

Tierno (2016) en un artículo de la web *Cultura Fotográfica*, nos expone que JR es un artista callejero y fotógrafo que comenzó su carrera con *graffitis* en las calles de París. A los 17 años, empezó a pegar copias ampliadas de sus fotografías en blanco y negro en las paredes de la ciudad, lo que le llevó a ser conocido como el "fotógrafo clandestino". Su trabajo se caracteriza por abordar temas sociales y medioambientales, y por su capacidad para transformar espacios urbanos en plataformas de reflexión y diálogo.

Women Are Heroes

Este proyecto destaca la dignidad y el papel de las mujeres en diferentes contextos sociales, especialmente en áreas afectadas por conflictos y pobreza. JR captura y amplía los rostros y las historias de mujeres anónimas para darles visibilidad y voz.



Fig. 9: *Women Are Heroes*, JR, 2009

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **CCL:** Los retratos visuales comunican poderosamente la narrativa de las mujeres retratadas, ayudando al alumnado a desarrollar habilidades de interpretación y análisis crítico de mensajes visuales.
2. **CPSAA:** Promueve la empatía y el entendimiento social, fomentando el desarrollo personal y la capacidad de aprender a través de las experiencias de otros.
3. **CC:** Refuerza el respeto por los derechos humanos y la igualdad, animando al alumnado a participar activamente en la promoción de la justicia social.
4. **CCEC:** Fomenta el respeto y la apreciación de la diversidad cultural y la importancia del arte como medio de expresión y reflexión social.

- **ODS:**

1. **ODS I:** Nos hace reflexionar sobre la situación de vulnerabilidad económica en la que se encuentran estas mujeres.
2. **ODS 5:** Promueve la igualdad y el empoderamiento de las mujeres.
3. **ODS 10:** Contribuye a la visibilidad de las comunidades marginadas y a la lucha contra las desigualdades.
4. **ODS 11:** Promueve comunidades inclusivas y resilientes al dar voz a sus miembros más vulnerables.

No More Hunger

Paste Up de JR en el distrito histórico de Sweet Auburn con imágenes de la Marcha en Washington por el empleo y la libertad en Washington D.C. (Google Arts, s.f.). JR transforma espacios urbanos en plataformas para el debate social, utilizando el arte para visibilizar y humanizar estadísticas y políticas sobre el hambre.



Fig.10: *No More Hunger*, JR, 2013

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **CCL:** La obra comunica visualmente un mensaje global, fomentando la reflexión y el diálogo sobre el hambre.
2. **CP:** Dentro de las pancartas representadas en la obra, aparecen protestas escritas en inglés, lo que fomenta la competencia plurilingüe.
3. **CPSAA:** Fomenta la conciencia social y la empatía hacia las personas afectadas por el hambre, incentivando al alumnado a desarrollar una mayor sensibilidad y comprensión de las problemáticas sociales y económicas.
4. **CCEC:** Invita a apreciar el arte urbano como una forma de expresión cultural que refleja problemas sociales actuales.

- **ODS:**

1. **ODS 1:** Ya que el hambre y la pobreza están estrechamente vinculadas.
2. **ODS 2:** Es una obra que claramente busca crear un espacio de reflexión acerca del hambre que sufren algunos colectivos.

SAYPE (Belfort, Francia)

En nuestras manos

Obra del artista francés Saype, presentada en Oropesa (Toledo), España. Este proyecto es parte de su serie *Beyond Walls*, que busca crear una cadena humana global a través de pinturas de manos entrelazadas, simbolizando unión y cooperación entre culturas y continentes (Efeagro, 2023)

La obra en Oropesa consiste en una pintura gigante que muestra manos recogiendo agua de una laguna. Esta imagen pretende concienciar sobre la crisis hídrica y la necesidad de proteger este recurso vital. Utilizando técnicas de "land art" y pinturas biodegradables, Saype asegura que su arte no perjudique el medio ambiente, ya que los materiales se degradan naturalmente con el tiempo (Efeagro, 2023).



Fig. 11: *En Nuestras Manos*, Saype, 2023

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **STEM:** Emplea técnicas innovadoras y ecológicas en la creación de sus obras. La elección de materiales biodegradables y la metodología para pintar en grandes superficies pueden inspirar proyectos interdisciplinarios que integren ciencia y arte.
2. **CCEC:** A través de su estilo único de land art, fomenta la apreciación de nuevas formas de expresión artística y cultural, promoviendo la reflexión sobre temas globales como la escasez de agua y la crisis ambiental.

- **ODS:**

1. **ODS 6:** La obra se centra directamente en la escasez de agua, resaltando la importancia de la gestión sostenible del agua y el saneamiento para todos. Al representar manos recogiendo agua, Saype visualiza la urgencia de conservar y proteger los recursos hídricos, invitando a la acción y a la reflexión sobre la crisis hídrica global.
2. **ODS 13:** Al utilizar materiales ecológicos y biodegradables, Saype subraya la importancia de prácticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente. Su arte promueve la conciencia sobre el cambio climático y la necesidad de adoptar acciones responsables para mitigar su impacto.

3. **ODS 16:** El proyecto *Beyond Walls* visualiza manos entrelazadas que simbolizan la paz, la cooperación y la solidaridad global, elementos esenciales para la construcción de sociedades pacíficas y justas. Al conectar diversas culturas y comunidades, el proyecto fomenta el entendimiento mutuo y el respeto, fundamentales para instituciones sólidas y sociedades inclusivas.

MARCIEK POLAK Y DAWID RYSKI(Varsovia)

Converse City Forests

El artista urbano Maciek Polak, junto con Dawid Ryski, participó en la creación de un mural en Varsovia, Polonia, como parte de la campaña global *Converse City Forests*. Este proyecto, impulsado por Converse, tiene como objetivo utilizar el arte mural para abordar problemas medioambientales y promover la sostenibilidad. El mural en Varsovia está situado junto a la estación de metro Politechnika y es notable por su uso de pinturas fotocatalíticas de Graphenstone que ayudan a purificar el aire. Este mural, por su tamaño, realizaría un trabajo de purificación del aire equivalente a 780 árboles (Polak, s.f).

La pintura utilizada en el mural tiene la capacidad de descomponer contaminantes atmosféricos como los óxidos de nitrógeno (NOx) mediante una reacción catalizada por la luz solar, transformándolos en sustancias inofensivas como nitratos de calcio. Esta tecnología no solo embellece el entorno urbano, sino que también contribuye activamente a la reducción de la contaminación (Graphenstone, s.f.).

El mural combina elementos arquitectónicos y naturales, reflejando una visión armoniosa de la coexistencia entre la ciudad y la naturaleza. Polak, conocido por incorporar motivos vegetales en su obra, aportó al diseño la representación de plantas y flores, mientras que Ryski se enfocó en los elementos arquitectónicos. Esta colaboración destaca la importancia de la naturaleza y la sostenibilidad en un entorno urbano.



Fig. 12: *Converse City Forest*, Marciek Polak & Dawid Ryski, 2019

- **COMPETENCIAS CLAVE:**
 1. **CCL:** A través de la interpretación y el análisis de la obra, el alumnado puede desarrollar habilidades de comunicación y expresión.
 2. **CP:** En el centro de la obra aparece un lema en inglés, lo que fomenta la competencia plurilingüe.
 3. **STEM:** La comprensión de las propiedades y el funcionamiento de las pinturas fotocatalíticas puede integrarse en las clases de ciencias y tecnología.
 4. **CD:** El mural tiene dos códigos QR para acceder a la página web oficial del proyecto, lo que interactúa de manera digital con el espectador.
 5. **CPSAA:** Reflexión sobre la importancia de la sostenibilidad y la responsabilidad medioambiental. Desarrollo de habilidades de auto-reflexión y pensamiento crítico, mejora de la capacidad de comprender y abordar problemas medioambientales.
 6. **CC:** El mural sirve como una herramienta para discutir temas de ciudadanía global, sostenibilidad y responsabilidad medioambiental.

- **ODS:**
 1. **ODS 3:** La pintura utilizada ayuda a mejorar la calidad del aire, lo que tiene un impacto directo en la salud de los residentes urbanos.
 2. **ODS 7:** al promover el uso de tecnologías limpias y sostenibles que mejoran la calidad del aire mediante la energía solar, fomentando así la adopción de prácticas y soluciones energéticas no contaminantes.
 3. **ODS 11:** El mural promueve la idea de ciudades más limpias y sostenibles, integrando elementos naturales en el paisaje urbano.

4. **ODS 13:** Al reducir los contaminantes atmosféricos, la obra contribuye a la lucha contra el cambio climático.

ARQUICOSTURA (Valencia)

Raquel Rodrigo, la creadora detrás de Arquicostura, combina el arte del bordado tradicional con el arte urbano, creando espectaculares instalaciones de gran escala en fachadas de edificios. Nacida en Valencia, Rodrigo inició el proyecto Arquicostura en 2014, inicialmente como una iniciativa de escaparatismo. Con el tiempo, el proyecto evolucionó hacia el arte callejero, interiorismo, street marketing y exhibiciones en espacios culturales (Rodrigo, s.f.).

Rodrigo utiliza una técnica única que mezcla el bordado con el diseño contemporáneo. En lugar de usar telas tradicionales, emplea mallas metálicas grandes y cuerdas gruesas para crear sus diseños, que se asemejan a patrones de punto de cruz a gran escala. Estas instalaciones, generalmente de motivos florales, se preparan previamente y se despliegan en ubicaciones seleccionadas, adornando las calles de ciudades como Valencia y Madrid con coloridos y detallados bordados (Callejo, 2019).



Fig. 13: *Plaza Lope de Vega, Valencia, España, Arquicostura, 2014*

- **COMPETENCIAS CLAVE**

1. **STEM:** Al utilizar principios de ingeniería y tecnología en el diseño y montaje de sus instalaciones, aplicar geometría y cálculos matemáticos en los patrones de bordado, y fomentar la sostenibilidad a través de la elección de materiales y la creación de entornos urbanos embellecidos.
2. **CC:** Sus proyectos en el espacio público promueven el sentido de comunidad y la participación ciudadana, incentivando al alumnado a valorar y contribuir al embellecimiento de su entorno.
3. **CE:** La historia multidisciplinar de la artista puede inspirar al alumnado a explorar sus propios proyectos creativos y a ver el arte como una vía viable para la innovación y el emprendimiento.
4. **CCEC:** La obra de Rodrigo destaca la importancia de la tradición y el arte en la vida cotidiana, promoviendo la apreciación cultural y la creatividad entre el alumnado.

- **ODS:**

1. **ODS 9:** Al incorporar técnicas artesanales tradicionales en un contexto urbano moderno, la obra de Rodrigo fomenta la innovación y muestra cómo la infraestructura existente puede ser embellecida y reutilizada de maneras creativas y sostenibles.
2. **ODS 11:** Embellece los espacios urbanos y fomenta una conexión más profunda entre los habitantes y su entorno. Las instalaciones de Arquicostura revitalizan áreas urbanas, promoviendo la sostenibilidad y el disfrute del espacio público.

ESCIF (Valencia)

Tal y como explican en el periódico El Mundo (2014), en el artículo *¿Y quién es ese tal Escif?*, Escif es un artista urbano de Valencia, conocido por su enfoque crítico y reflexivo en el arte callejero. Licenciado en Bellas Artes y especialista en arte urbano por la Universidad Politécnica de Valencia, comenzó su carrera en la segunda mitad de los años 90. A lo largo de los años, su estilo ha evolucionado y ha abordado temas sociales como el caso Gürtel, la Primavera Valenciana y los recortes económicos.

Fashion Victim

Esta obra de Escif aborda críticamente el consumismo y la industria de la moda desde una perspectiva satírica y reflexiva. Pintada en frente de una conocida tienda de ropa “Low-Cost” (Levante, 2024).



Fig. 14: *Fashion Victim*, Escif, 2022

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **CPSAA:** Invita a los espectadores a cuestionar las prácticas y valores asociados con el consumo y la moda. Estimula la capacidad de investigar y analizar críticamente las tendencias culturales y su impacto en la sociedad.
2. **CE:** Promueve la independencia de pensamiento y la capacidad de tomar decisiones informadas sobre el consumo y el estilo de vida. Fomenta la resistencia a la presión social y la búsqueda de la autenticidad personal más allá de las normas impuestas por la industria de la moda.
3. **CCEC:** La obra cuestiona las normas culturales y sociales relacionadas con la moda y el consumismo. Fomenta la reflexión sobre cómo la industria de la moda influye en nuestra percepción de la belleza y el valor personal.

- **ODS:**

1. **ODS 8:** La obra hace una crítica referente a la explotación infantil que sufren los menores para que podamos adquirir Fast Fashion.
2. **ODS 12:** Aborda la necesidad de un consumo consciente y sostenible, cuestionando los estándares de consumo impulsados por la industria de la moda. Destaca la importancia de promover prácticas de producción y consumo que sean respetuosas con el medio ambiente y socialmente responsables.
3. **ODS 10:** Reflexiona sobre las desigualdades sociales y económicas perpetradas por la industria de la moda, que a menudo promueve estándares de belleza inalcanzables y explota a trabajadores en países en desarrollo. Aboga por una moda más inclusiva y equitativa que respete los derechos humanos y la dignidad de todos los involucrados en su producción.

Dos palomas. Una rama

Este año (2024), Escif, junto con el artista fallero Pere Baenas, creó esta Falla, que se destacó por su llamado a la paz y la sostenibilidad. Esta obra presentaba dos palomas gigantes enfrentadas por una rama de olivo, simbolizando la dualidad de los conflictos bélicos y la búsqueda de la paz (Llagunes, 2023).



Fig. 15: *Dos palomas. Una rama*, Escif, 2024

Además, Escif complementa la Falla con unos ***Ninots Migrants*** subidos a una valla, generando una polémica debido a su fuerte mensaje sobre la migración y las contradicciones de la sociedad. Aunque su intención era denunciar estas problemáticas, también hubo autocrítica y disculpas ante el malestar causado en parte del colectivo migrante (Bono, 2024).



Fig.16: *Ninots Migrants*, Escif, 2024

- **COMPETENCIAS CLAVE:**

1. **CPSAA:** La representación de las palomas y la rama de olivo en la obra invita a reflexionar sobre actitudes hacia los conflictos y la paz. Esto ayuda a desarrollar habilidades de empatía y reflexión crítica, esenciales para entender y respetar diferentes puntos de vista y fomentar una cultura de paz.
2. **CC:** al simbolizar la dualidad de los conflictos bélicos y la búsqueda de la paz, incentiva a reflexionar sobre la necesidad de convivir pacíficamente y resolver los conflictos de manera no violenta. Esto fomenta el desarrollo de una mentalidad orientada hacia la justicia social y el compromiso cívico.
3. **CCEC:** Estimula la reflexión sobre la diversidad cultural y los desafíos que enfrentan los migrantes.

- **ODS:**

1. **ODS 16:** La obra “Dos palomas, una rama” invita a reflexionar sobre la importancia de la paz y la resolución de conflictos. Mientras que los “Ninots Migrantes”, que se encuentran incluidos dentro de la misma Falla, también invitan a la reflexión sobre los conflictos internacionales.
2. **ODS 10:** La representación de los migrantes busca concienciar sobre la igualdad y la inclusión social.

5.2. Situación de aprendizaje

En el marco de la LOMLOE, las situaciones de aprendizaje (SA) son un enfoque pedagógico diseñado para integrar de manera práctica y significativa los contenidos curriculares con el desarrollo de competencias clave. Una SA se caracteriza por ser una actividad o conjunto de actividades contextualizadas que permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos y habilidades en situaciones reales o simuladas, promoviendo un aprendizaje activo y participativo (BOE, 2020).

A continuación, se desarrolla una SA que ejemplifica una forma de incluir el arte urbano dentro del currículo de la ESO, en este caso para la asignatura Expresión Artística, de 4º ESO.

- **Título:**

Uniendo Generaciones en las Calles

- **Nivel:**

4º ESO

- **Materia:**
Expresión Artística

- **Temporalización:**
10-12 clases, durante el tercer trimestre

- **Descripción:**
La situación de aprendizaje *Uniendo Generaciones en las Calles* consiste en un proyecto educativo dirigido al alumnado de la asignatura Expresión Artística de 4º de ESO.
Esta SA busca crear puentes generacionales a través del arte urbano. Durante su desarrollo, el alumnado investiga sobre el impacto del arte en la sociedad y la brecha generacional, realiza entrevistas y retratos fotográficos de residentes en una residencia de ancianos. Después ejecuta intervenciones artísticas en el entorno urbano basadas en estas interacciones, tomando como ejemplo la obra del artista francés JR utilizando el *paste up* como técnica.

- **Tareas Previstas:**
 1. Preparación y Concienciación Social (1 sesión): Investigar el impacto del arte urbano y analizar la brecha generacional.
 2. Desarrollo de Habilidades de Entrevista y Fotografía (2 sesiones): Realizar simulacros de entrevistas y practicar la captura de retratos fotográficos.
 3. Visita a la Residencia (2 horas): Entrevistar a los residentes y capturar retratos fotográficos.
 4. Análisis y Reflexión (1 sesión): Reflexionar sobre la experiencia y analizar la información recopilada.
 5. Creación Artística y Fabricación de Engrudo (2 sesiones): Intervenir artísticamente en las imágenes impresas y fabricar el engrudo para el fijado.
 6. Intervención en el Espacio Urbano (2 horas): Planificar y fijar las obras artísticas en el entorno urbano.
 7. Reflexión Final (1 sesión): Evaluar el impacto de la intervención en la comunidad y en el alumnado.

- **Estrategias Metodológicas:**
 1. Aprendizaje basado en proyectos.
 2. Trabajo cooperativo.
 3. Gamificación para evaluar conocimientos teóricos.

- **Resultados de Aprendizaje:**

1. Desarrollo de habilidades comunicativas, artísticas y críticas.
 2. Aplicación de técnicas de arte urbano y fotográficas.
 3. Fomento de la conciencia social y cívica.
 4. Uso de herramientas digitales para compartir experiencias.
- **Competencias Clave:**
1. CCL: El alumnado desarrolla habilidades comunicativas al realizar entrevistas y escribir relatos sobre las historias de los residentes.
 2. CD: Utilizan la tecnología para capturar y editar fotografías, y para crear y gestionar una página en redes sociales.
 3. CPSAA: La actividad fomenta la empatía y el pensamiento crítico, y promueve el aprendizaje autónomo a través de la investigación y la reflexión sobre temas sociales.
 4. CC: Participan en un proyecto que visibiliza a las personas mayores y promueve la inclusión social, desarrollando su conciencia cívica.
 5. CCEC: Exploran el arte urbano como medio de expresión cultural y social, desarrollando una apreciación crítica del arte y su impacto en la comunidad.
- **ODS:**
1. ODS 3: Salud y Bienestar
 - La actividad promueve el bienestar emocional tanto del alumnado como de los residentes de la tercera edad, fomentando la interacción intergeneracional y la inclusión social.
 2. ODS 4: Educación de Calidad
 - El alumnado desarrolla habilidades prácticas y teóricas en el ámbito del arte urbano, la comunicación y la tecnología, contribuyendo a una educación integral y de calidad.
 3. ODS 10: Reducción de las Desigualdades
 - Al visibilizar a las personas mayores y sus historias, la SA contribuye a reducir la marginación y a promover la igualdad y la inclusión social.
 4. ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles
 - La intervención artística en el espacio urbano no sólo embellece el entorno, sino que también crea conciencia sobre la importancia de incluir a todas las generaciones en la vida comunitaria.
 5. ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas
 - Fomenta el respeto mutuo, la empatía y la cohesión social, valores fundamentales para la paz y la justicia en las comunidades.

- **Competencias Específicas del Currículo de Expresión Artística trabajadas en la SA:**
 1. CE1: Representar ideas, sentimientos y emociones en propuestas creativas seleccionando técnicas, materiales y medios artísticos adecuados a la finalidad comunicativa.
 - El alumnado utiliza la fotografía y la intervención artística para comunicar las historias de los residentes.
 2. CE2: Analizar la dimensión ética, estética y comunicativa de las propuestas creativas propias, estableciendo relaciones con referentes artísticos y culturales diversos desde una perspectiva inclusiva.
 - Reflexionan sobre sus obras y las relacionan con el arte urbano y los problemas sociales actuales.
 3. CE3: Emprender procesos de creación artística que promuevan la transversalidad de la cultura y las artes, su conexión con multiplicidad de saberes y su relación con los retos del siglo XXI.
 - Integran conocimientos de diferentes áreas (arte, tecnología, ciencias sociales) en un proyecto artístico con relevancia social.
 4. CE4: Compartir las producciones artísticas propias a través de diferentes canales y contextos, justificando la selección de ideas, técnicas, herramientas y procesos, teniendo en cuenta las características del público destinatario y promoviendo la participación en la vida cultural del entorno.
 - Planifican y ejecutan una exposición urbana y documentan el proceso en redes sociales.
 5. CE5: Valorar la contribución de la práctica artística al desarrollo social, cultural y económico, y a la construcción de la identidad individual y colectiva, identificando sus múltiples lenguajes y ámbitos de aplicación.
 - Reflexionan sobre el impacto social del arte urbano y cómo este puede influir en la comunidad y fomentar la inclusión social.

6. Conclusiones

En el presente TFM se pretende analizar el potencial del arte urbano para su inclusión en el currículo de la Educación Secundaria actual, y demostrar mediante una revisión bibliográfica, reforzada con un análisis de obras relevantes y el ejemplo de una posible situación de aprendizaje que lo integre, que es una herramienta más que válida para alcanzar los ODS y las competencias clave que aparecen en la LOMLOE.

La revisión y el análisis de los casos prácticos han evidenciado que el arte urbano, a través de todas sus posibilidades (murales, *stencils*, *paste up*...), puede integrarse en el currículo de la ESO de manera efectiva. Ya sea de manera teórica, para su análisis y reflexión, como de manera práctica, elaborando situaciones de aprendizaje más complejas desde una perspectiva social, en las que el alumnado pueda efectuar su propio proyecto desde la conciencia de lo que significa esta técnica. De esta manera, además de desarrollar su creatividad y practicar la resolución de problemas, el estudiantado puede sentirse agente activo de cambio en sus comunidades, fomentando su competencia ciudadana y promoviendo una educación comprometida con los desafíos globales.

En este contexto, el desarrollo de competencias clave como la competencia personal, social y de aprender a aprender, la comunicativa, la ciudadana, la de conciencia y expresión culturales y la competencia digital, se ve potenciado a través de la práctica del arte urbano. El alumnado no solo adquiere habilidades técnicas y artísticas, sino que también desarrolla una mayor conciencia crítica y una capacidad reflexiva que les permite analizar y actuar sobre su realidad.

Por otro lado, se ha destacado incluir el arte urbano en el currículo incentiva a la motivación del alumnado, además se puede adaptar a metodologías como el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo, lo que proporciona experiencias de aprendizaje prácticas, significativas y motivadoras, mejorando su compromiso con el proceso educativo. Además, al ser una forma de expresión accesible y democrática, permite al alumnado desarrollar una conexión más profunda con su entorno y con los temas tratados en el currículo, pues están en las calles, no necesitan entrar a ningún museo para materializar lo visto en clase.

En conclusión, el arte urbano se revela como un instrumento pedagógico innovador y efectivo, capaz de transformar la educación en la ESO. Su integración en el currículo no solo enriquece el aprendizaje del alumnado, sino que también contribuye a la formación de ciudadanos críticos, creativos y comprometidos con la construcción de

un futuro más sostenible y justo. Destacamos la necesidad de seguir explorando y aprovechando el potencial del arte urbano en la educación, inspirando a educadores y responsables de políticas educativas a considerar su inclusión como una estrategia valiosa para enfrentar los desafíos educativos del siglo XXI.



7. Referencias

- Abarca Sanchís, F. J. A. (2011). *El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Eprints UCM. <http://eprints.ucm.es/11419/>
- Alonso, J. L. (2016). *Graffiti en Elche: las paredes urbanas como recurso para la educación artística* [Tesis doctoral, Universidad Miguel Hernández de Elche]. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=128537>
- Bono, F. (2024, marzo 18). Los 'ninots' de cuatro migrantes subidos a una valla generan polémica en las Fallas de Valencia. *Ediciones EL PAÍS S.L.* Recuperado el 28 de enero de 2024, de <https://elpais.com/espana/comunidad-valenciana/2024-03-18/los-ninots-de-cuatro-migrantes-subidos-a-una-valla-generan-una-polemica-en-las-fallas-de-valencia.html>
- Bouiali, M. (2024, enero 10). Otro gran mural de Escif pelagra en València. *Levante-EMV*. Recuperado el 5 de mayo de 2024, de <https://www.levante-emv.com/cultura/2024/01/10/gran-mural-escif-pelagra-valencia-96743594.html>
- Bou, L. (2009). *Ultimate of Street Art: A Celebration of Graffiti and Urban Art*. Editorial Monsa.
- Callejo, R. M. (2019, agosto 22). Artist Raquel Rodrigo brings more color to the streets of Madrid with her elegantly designed floral cross-stitch patterns. *Awesome Inventions*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://www.awesomeinventions.com/raquel-rodrigo-cross-stitch-floral-street-art/>
- Canales Hidalgo, J. A. (2006). *Pintura mural y publicidad exterior. De la función estética a la dimensión pública* [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/1980>
- Coll, C., & Martín, E. (2021). La LOMLOE, una oportunidad para la modernización curricular. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*. <https://doi.org/10.23824/ase.v0i35.731>
- Consejo de la Unión Europea. (2018). Recomendación del Consejo sobre los caminos hacia el éxito escolar, que sustituye la Recomendación del Consejo, de 28 de junio de

2011, relativa a las políticas para reducir el abandono escolar prematuro. *Boletín Oficial del Estado*, C 469, 9 de diciembre de 2022.

Doerner, M. (1991). *Los materiales de pintura y su empleo en el arte*. Reverté.

Efeagro, P. P. (2023, septiembre 25). El artista Saype presenta su primera obra en España para denunciar la crisis hídrica. *EFEAgro*. Recuperado el 7 de marzo de 2024, de <https://efeagro.com/el-artista-frances-saype-presenta-su-primera-obra-en-espana/>

Efland, A. D. (2004). *Arte y cognición: La integración de las artes visuales en el currículum*. Editorial Octaedro.

El arte urbano de INSA. (2013, septiembre 23). Cartel Urbano. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://cartelurbano.com/arte/el-arte-urbano-de-insa>

Felipe, C. M., & Agut, M. P. M. (2021). El arte urbano como método de aprendizaje: Propuesta didáctica en el ámbito de la educación no formal. *Quaderns d'Animació i Educació Social*, 34, 15. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8047355>

Gómez, J. (2005). Educación y creatividad. *ESE, Estudios sobre educación*, 9, 79-105. <https://doi.org/10.15581/004.9.25575>

Graphenstone, M. K. (s.f.). *Graphenstone global*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://www.graphenstone.com/>

Huacuz, F. (2019, mayo 30). INSA nos presenta su último mural titulado "GIF-iti". *All City Canvas*. Recuperado el 14 de abril de 2024, de <https://www.allcitycanvas.com/insa-nos-presenta-su-ultimo-mural/>

KRS-One. (2009). *El Góspel del Hip Hop: primer instrumento presentado para el templo del Hip-Hop*. PowerHouse Books.

Llagunes, Á. (2023, octubre 19). Así será la falla municipal de Valencia en 2024. *Valencia Secreta*. Recuperado el 15 de mayo de 2024, de <https://valenciasecreta.com/falla-municipal-valencia-fallas-2024/>

Maciej Polak - CITY FORESTS. (s.f.). *Maciekpolak.com*. Recuperado el 17 de febrero de 2024, de <https://maciekpolak.com/city-forests>

- Mata, A. (2022). La estética de la protesta en el arte urbano: entre la política y el arte. *Ñawi: Arte Diseño Comunicación*, 6(2), 237-249. <https://doi.org/10.37785/nw.v6n2.a13>
- NEVERCREW. (s.f.). *Nevercrew.com*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://nevercrew.com/black-machine>
- No more hunger. (s.f.). *Google Arts & Culture*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://artsandculture.google.com/asset/no-more-hunger/2QHyg751PSZYFw>
- Norte, J. A. (2016). *La pintura mural y su didáctica* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Eprints UCM. <https://eprints.ucm.es/33167/1/T36431.pdf>
- Raquel Rodrigo – Arquicostura Studio. (s.f.). *Arquicostura.com*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://arquicostura.com/raquel-rodrigo/>
- Reiss, J. (Director). (2007). *Bomb It* [Documental]. Flying Cow Productions.
- Revista de Investigación y Pedagogía en el Arte*, 13(Enero-junio de 2023). <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/revpos/article/view/4464>
- Schacter, R., & Johnston, C. (2013). *The world atlas of street art and graffiti*. NewSouth.
- SIK-ISEA recherche. (s.f.). *Sik-Isea.Ch*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://recherche.sik-isea.ch/sik:group-13828669/in/sikart/>
- Tierno, I. (2016, junio 4). JR: el “artista” francés. *Cultura Fotográfica*. Recuperado el 21 de mayo de 2024, de <https://culturafotografica.es/jr-arte-activista/>
- Vera, C. Á. Q. (2023). Arte urbano como dispositivo didáctico para el área de educación cultural y artística en estudiantes de educación general básica superior.
- ¿Y quién es ese tal Escif? (2014, noviembre 11). *El Mundo*. Recuperado el 10 de mayo de 2024, de <https://www.elmundo.es/comunidad-valenciana/2014/11/11/54612af2e2704ece3e8b458e.html>