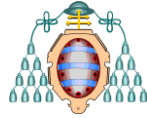


TRIBUNAL N°: 2



UNIVERSIDAD DE OVIEDO

Facultad de Formación del
Profesorado y Educación

**TRABAJO FIN DE
MÁSTER
JUNIO - 2012**

**SINERGIA DE LA EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y
VISUAL A TRAVÉS DEL SIGLO XX CON UN
ENFOQUE INTERDISCIPLINAR**

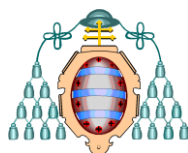
DIRECTORA:

**M° CONCEPCIÓN ÁLVAREZ
GARCÍA**

AUTORA:

NEREA CIARRA TEJADA

**Máster en Formación del Profesorado de Educación
Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional**



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y
Formación Profesional**

Trabajo Fin de Máster

**Título: SINERGIA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.
Enseñanza de la Educación Plástica y Visual a través
del siglo XX con un enfoque interdisciplinar.**

Autor: NEREA CIARRA TEJADA

Director: M^a CONCEPCIÓN ÁLVAREZ GARCÍA

Fecha: JUNIO 2012

Nº de Tribunal

2

Autorización del directora/a. Firma

ÍNDICE

	<i>Pág.</i>
I. INTRODUCCIÓN.....	4
II. CONSIDERACIONES SOBRE EL PRÁCTICUM.....	5
A) Reflexión sobre las prácticas profesionales.....	6
- <i>Relación del Prácticum con las asignaturas del Máster.....</i>	6
- <i>Análisis y valoración del currículo oficial.....</i>	10
- <i>Propuestas innovadoras y de mejora a partir de la reflexión sobre la práctica.....</i>	12
B) Propuesta de programación didáctica.....	14
III. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	19
a) Contexto del centro.....	20
b) Introducción a la investigación.....	22
c) Marco teórico	23
d) Planteamiento del problema e hipótesis de trabajo.....	26
e) Objetivos.....	28
f) Diseño metodológico:.....	28
• Población de muestra.....	31
• Características del estudio.....	31
• Recogida y análisis de la información.....	33
g) Resultados estimados y conclusiones.....	34
h) Primeros pasos hacia una innovación educativa.....	35
IV. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	36
• Tratamiento de las competencias básicas.....	37
• Objetivos.....	39
• Temporalización.....	39
• Metodología, recursos y materiales didácticos.....	40
• Criterios de evaluación, criterios de calificación y mínimos exigibles...	42
• Actividades de recuperación.....	43
• Atención a la diversidad.....	43
• Unidades Didácticas.....	44
CONCLUSIONES.....	56
BIBLIOGRAFÍA.....	57
ANEXOS.....	58

I. INTRODUCCIÓN¹

El máster de Formación de Profesorado, en sus clases teóricas ha puesto en manifiesto una realidad más o menos cercana a la vida de un centro. En mi caso, el ejercicio docente siempre me ha interesado. Creo que es fundamental que los jóvenes participen en una educación que potencie sus capacidades y les haga críticos con la realidad en la que viven. Pero esto resulta complicado porque esta intención no es el único elemento en juego en el entorno educativo. La diversidad de contextos de un centro, toda la gente que participa en la comunidad educativa (alumnado, profesorado y familias), la administración cuyo papel es globalizador, y la manera en cómo se lleve la organización del centro son los elementos que también entran en juego. Y dentro de este entramado de relaciones que hace posible la educación como la conocemos, se ha revelado como factor de gran importancia el **compromiso** del **profesor**. Con este compromiso se posibilita una dirección del grupo de alumnos mucho más eficaz. Un profesor, puede marcar serias diferencias en la presentación e impartición de una asignatura. Por ello creo necesario revisar la propuesta educativa que se constituye en la programación de la asignatura. Por ello propondré una investigación y una programación educativa que parte de los problemas educativos que considero más urgentes para solucionar.

Dentro de las materias que se imparten en un instituto para el curso de 4º de la ESO, la Educación Plástica y Visual encierra ciertas peculiaridades. La educación artística parece verse envuelta en un contexto apartado e inaccesible que propicia la incomprensión de la idiosincrasia de la materia y la desvalorización de la misma. El pensamiento colectivo se inclina a pensar que la educación artística no supone un acercamiento válido al conocimiento, que no supone un acto intelectual en absoluto. La experiencia vivida en el IES Aramo, gracias a su oferta educativa (ofrecen el Bachillerato Artístico) ha permitido observar las distancias mencionadas, reflejadas en las motivaciones y concepciones que hacen que el alumnado se decante por los estudios artísticos. Esto convierte al curso de 4º de la ESO (año en el que se escoge una vía educativa concreta entre el Bachiller Humanidades y Ciencias Sociales, Bachiller de Artes y Bachiller de Ciencias y Tecnología), en un punto de articulación de interés para el estudio. El alumnado al que he impartido clases en este curso presenta, por un lado, una gran potencialidad para el desarrollo de trabajo y, por otro lado, una falta de seguridad sostenida por la incapacidad de manejar los aprendizajes que proporciona esta asignatura para la resolución de los problemas de cualquier disciplina, que a su vez, radica en la incomprensión de la propia materia de EPV. El Arte no es inasequible, el Arte no vive en una esfera separada del mundo corriente, podría decirse que es incluso todo lo contrario. Todas estas impresiones se desarrollan en la **Memoria del Prácticum** y se especifican en la **Propuesta de Investigación** y en la singularidad de la **Programación** diseñada como opción para el trabajo de los problemas descritos.

¹ A lo largo del texto se utilizarán, por economía de lenguaje, términos masculinos en sentido neutro, como por ejemplo: alumno, padres, compañeros... que referirán a ambos géneros.

II. CONSIDERACIONES SOBRE EL PRÁCTICUM

A) Reflexión sobre las prácticas profesionales:

- *Relación del Prácticum con las asignaturas cursadas en el Máster*

He realizado el Prácticum en el IES Aramo (Oviedo), donde pude trabajar con los distintos cursos de la ESO en la asignatura de Educación Plástica y Visual: 1º, 3º y 4º, éste último en mayor profundidad, pues fue donde impartí una de las unidades didácticas diseñadas. También he trabajado con un curso de 1º de Bachillerato, en las asignaturas de Dibujo Artístico I y Volumen I. Durante el periodo de prácticas los conocimientos adquiridos en las asignaturas del Máster cristalizaron en la adecuación del contraste entre la práctica y la teoría. A continuación se propone una reflexión sobre el papel de cada una de las asignaturas cursadas en relación a la práctica profesional y a las propuestas que proyecto en el Trabajo Fin de Máster:

La asignatura de **Sociedad, Familia y Educación** encuentra significado práctico en la medida en que se trabajan los valores de manera transversal en las diferentes asignaturas. Para poder llevar a cabo los objetivos fijados en materia de género y derechos humanos es imprescindible primeramente una concienciación por parte del profesorado. El trabajo con nuestros alumnos y alumnas debe trascender los límites que encuentra el mero propósito. Es cierto que la formación en valores puede trabajarse de manera efectiva introduciendo ciertos contenidos. Por ejemplo: durante el periodo de prácticas, la unidad didáctica desarrollada para 4º de la ESO tenía una propuesta de actividad que consistía en la realización de una fotonovela con una selección de temas como “la violencia entre adolescentes”, el “cambio climático”, la “sociedad de consumo”. El cometido, entre otros, era lograr la cooperación con la distribución del proyecto en grupos a través de estas temáticas transversales. El simple hecho de practicar el trabajo de esta manera permite al alumnado interactuar y conocerse para eliminar los prejuicios adquiridos. Ahora bien, la imagen que proyectamos a nuestro alumnado, se forma en el trato que damos a nuestros compañeros de trabajo, familias y a los propios alumnos. La manera que tenemos de expresar nuestras ideas se convierten en el mejor trasfondo para trabajar estos aspectos que todavía suponen una lucha. El proceso educativo básico se establece con la imitación y nuestro alumnado debe servirse de modelos que les permitan manejar ciertas posibilidades ante conflictos, lo que constituye, bajo mi punto de vista la mejor opción para que las esenciales labores de esta materia no se queden únicamente expresadas en los documentos.

Por otro lado, esta asignatura ha servido de estructura a la hora de comprender las distintas relaciones que pueden llegar a establecerse entre un centro y las familias. En la práctica se ha podido observar que las familias son bastante pasivas a la hora de relacionarse con los centros, siendo éstos los que suelen marcar la modalidad y la frecuencia de los encuentros familia-centro. Las actividades posibles son numerosas el problema radica en ganar adeptos y esto se consigue comenzando a trabajar con el número de voluntarios que se entreguen a la tarea, aunque sea grupos muy reducidos en

un inicio. Hace tiempo que se ha abandonado el concepto de que el profesor es un mero transmisor de conocimientos. La labor educativa abarca más acciones que son posibles llevar a cabo con la colaboración necesaria entre sociedad y familia.

La asignatura de **Procesos y Contextos Educativos** consta de diferentes bloques de trabajo. El bloque que refiere las **características organizativas** del centro ha supuesto la comprensión de la estructuración de los distintos órganos que conforman el instituto. El hecho de conocer a fondo sus funciones permite entender cuáles son los procesos de actuación específica para cada cuestión, quién es responsable y cómo pueden gestionarse nuevos problemas. Así, hemos asistido a la actuación de la Jefatura de Estudios sobre la corrección en el comportamiento contra la buena convivencia en el centro, de un alumno concreto; a la escucha y asimilación de las peticiones e iniciativas que vienen desde las familias, dentro del Consejo Escolar; a la toma de decisiones que se produce con la actuación del Claustro sobre los aspectos docentes que condicionan el funcionamiento del centro y; a la coordinación de profesorado en las Juntas de Profesores (REDES) donde se elaboran informes orales sobre el proceso educativo de cada alumno y alumna de un grupo concreto.

El bloque dedicado a la atención a la **diversidad** del aula nos ha proporcionado herramientas para comprender y actuar sobre heterogeneidad, siempre existente, del grupo, que se traduce en el diseño de actividades por niveles de dificultad dentro de cada unidad didáctica y que será utilizado dentro del diseño de programación propuesto. Los conocimientos adquiridos sobre **tutoría y orientación educativa** han servido de soporte dentro del trabajo educativo para entender, que la base del funcionamiento de la acción tutorial reside en los propios profesores y tutores. De esta manera se ha podido observar durante las prácticas la diferente eficacia sobre la labor educativa de aquellos profesores que tomaban la actividad tutorial como un cargo más que resta horas lectivas, con aquellos que quieren actuar desde el contexto de su grupo y procurar herramientas para evitar los bloqueos que surgen durante las etapas de aprendizaje.

Por último, el bloque cuatro de esta asignatura, dedicado a la **interacción y convivencia en el aula**, ha resultado útil a la hora de tomar conciencia de nuestro lenguaje corporal para la elaboración de nuestro discurso. Los contextos educativos en los que nos hemos movido no pueden encorsetarse en modelos o roles pues siempre resultan de mayor complejidad que la mera identificación con un genérico. Es por esto que los contenidos de esta parte de la materia han sido asimilados en la práctica educativa, dentro del contexto concreto del grupo donde se ha hecho necesario recordar las situaciones recreadas durante las clases y el examen sobre nuestras habilidades comunicativas.

En el curso, **Diseño y Desarrollo del Currículum** hemos trabajado la estructura de las unidades didácticas que llevamos a las aulas en la práctica y al diseño de nuestra propuesta de programación docente para el Trabajo Fin de Máster. Los contenidos de

esta asignatura nos permiten relacionar y coordinar los principios y fines educativos establecido por legislación L.O.E. (2006), con lo dispuesto por el Principado de Asturias en el Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se establece el currículo de la ESO, que se materializa en las Programaciones Docentes y Programaciones de Aula. El proceso educativo consta de unas líneas generales, marcadas por etapa, donde participa toda la comunidad educativa (importancia de la comunicación en valores). De esta manera se busca la ampliación del concepto educativo a la formación del individuo en adquisición de competencias y formación en valores, antes que en la mera transmisión de contenidos. Además procurara la equidad en la educación.

La asignatura de **Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad** adquiere sentido a la hora de considerar el desarrollo emocional y personal del alumnado. Pensando que un profesor de secundaria trabaja con alumnos de 12-18 años momentos en los que surgen cambios psicológicas y emocionales que inciden en la situación de los estadios cognitivos. Por otro lado existen problemas asociados a estas etapas del desarrollo que es conveniente conocer para poder detectarlos a tiempo y poner soluciones. La educación va más allá de la mera adquisición de conocimientos y para ello es necesario entender a las personas para la que estamos al servicio.

El curso de **Tecnologías de la Información y la Comunicación** se orientó al programa de “Escuela 2.0”. Este programa está siendo implantado actualmente en el Aramo. El programa parece tener más detractores que seguidores porque existe una descompensación del presupuesto dirigido a este tipo de implantación de tecnología con el uso que realmente se da en los centros. Los ordenadores están la mayor parte del tiempo en desuso pues existe todavía parte del profesorado que no ha adaptado sus programaciones de aula a los medios tecnológicos, muchas veces, porque no tienen la preparación necesaria para hacer uso de los mismos. Por otro lado hemos visto las enormes posibilidades que ofrece el diseño de una “bitácora” para la asignatura o la creación de un grupo que represente a la clase dentro de las redes sociales. Un “edublog” te permite organizar tareas, proponer actividades en niveles de aprendizaje, colgar apuntes, calificaciones, enlaces de interés... todo ello con la agilidad que ofrecen las nuevas tecnologías. Las posibilidades para la asignatura de Educación Plástica y Visual se multiplican, pues existe software específico que constituye toda una técnica de trabajo artístico. Una de las profesoras del Departamento de Dibujo del Aramo, tenía Facebook para los alumnos de 1º de Bachillerato donde actualizaba el estado de la asignatura colgando trabajos, recordando el material necesario para el trabajo en clase, apuntando fechas para las calificaciones... En el caso del curso de Tecnologías de la Información y Comunicación he encontrado falta de tiempo para conocer con mayor profundidad recursos de determinado software o de dispositivos para el aula, como es la pizarra digital, que promete múltiples opciones para potenciar las herramientas de trabajo. La tecnología constituye todo un aliado en la educación siempre que se mire como un medio y no como un fin.

La asignatura de **Innovación Docente e Introducción a la Investigación Educativa**, ha constituido un enclave en la fundamentación de este proyecto de investigación y de la introducción a una innovación educativa que aquí se propone. La innovación y la investigación son dos vías de trabajo intrínsecas a la educación pues la educación es algo vivo que requiere adaptación continua. Toda la parte que sustenta la práctica se gesta aquí. La validez del proyecto de investigación propuesto se trabaja en este curso, teniendo en cuenta, además, que la propia investigación puede constituirse como una de las metodologías de trabajo para el desarrollo de las unidades didácticas con el alumnado. La asignatura nos ha proporcionado las herramientas necesarias proporcionales al tiempo que hemos dispuesto en la asignatura. Las actividades más provechosas dentro de las propuestas, han sido las que se trabajan en el contexto del instituto donde cursamos las prácticas.

En cuanto a los cursos de **Aprendizaje y Enseñanza del Dibujo y Complementos de Formación Disciplinar de Dibujo**, se han constituido como un trabajo paralelo. Por un lado, en la asignatura de Complementos, hemos trabajado la selección de los contenidos para las distintas asignaturas que le competen a un profesor del Departamento de Dibujo, para ello hemos reflexionado sobre la intención educativa de las distintas materias artísticas y sobre la clave que condiciona el trabajo con los contenidos de las asignaturas, el nivel de profundidad que decidimos darle dentro del global de cada curso. No es igual orientar los contenidos para la asignatura de Educación Plástica y Visual que para la asignatura de Dibujo Artístico I que se imparte en primero de Bachiller, aunque compartan contenidos. Gracias a esta asignatura hemos podido llevar a cabo el diseño de las unidades didácticas que hemos trabajado en el centro. Por otro lado, Aprendizaje y Enseñanza del Dibujo ha constituido la estructura donde introducir todos esos contenidos revisados en Complementos de la Formación Disciplinar. Aprendizaje y Enseñanza ha supuesto una prolongación de la asignatura Diseño y Desarrollo del Currículum aplicada, directamente, a la enseñanza artística, con la que hemos podido adecuar los contenidos a los distintos niveles de las etapas de aprendizaje que hemos visto en la práctica.

Como asignatura optativa escogí el **Taller Interdisciplinar de Música y Plástica**. La idiosincrasia que conlleva un trabajo interdisciplinar forma parte de mi manera de comprender la enseñanza y la transmisión de conocimientos. La asignatura ha permitido enfocar una interdisciplinariedad entre dos asignaturas que de por sí tienen lenguajes que simpatizan a la hora de integrarse. De aquí es de donde salen propuestas interdisciplinares entre Música y Plástica que toman cuerpo en las clases expositivas sobre color, o en alguna de las actividades de trabajo sugeridas.

- Análisis y valoración del currículo oficial de la materia Educación Plástica y Visual, curso 4ºESO en relación a la propuesta de programación

En el currículo² se observan las siguientes consideraciones respecto a la **metodología**: Se exige la **progresión** adecuada de los contenidos, **observación, experimentación**, diferentes **ritmos de aprendizaje**, realización de **proyectos**, investigación y lectura, **procedimientos**, uso de las **TIC** y de la Biblioteca. Respecto a las propuestas metodológicas que ofrezco en mi diseño de programación está el trabajo de relación interdisciplinar entre los contenidos dados en otras materias y aplicados a la propia, la Educación Plástica y Visual. Esto supondría además la justificación de una coherente contribución al desarrollo de las competencias que se contemplan en el currículo de la siguiente manera:

Se describe la **competencia artística** como aprender a ver, observar y percibir dentro del lenguaje visual y expresarse a través de la imagen. Pero la competencia artística bajo mi punto de vista, es más que eso: es el trabajo de la inteligencia espacial que consigue acceder al conocimiento a través de los sentidos, además, trabajando esta competencia se puede contribuir a desarrollar estas otras:

La **competencia de autonomía personal** que busca convertir una idea en un producto, y para ello es necesario, proyectos y toma de decisiones; la **competencia social y ciudadana**: el trabajo en equipo. Esta competencia se puede trabajar también desde el trabajo individual con un contenido específico que estimule a la relación interpersonal para poder realizar las actividades; la **competencia en el conocimiento del mundo físico** donde el enfoque es la observación, experimentación, descubrimiento y reflexión, relacionar la plástica con el método científico. Es aquí donde se pueden entroncar las distintas disciplinas que se proponen trabajar (literatura, filosofía, ciencia, música, historia) con la educación artística; la **competencia matemática** que se relaciona en el currículo sólo con la geometría descriptiva o la geometría métrica, cuando hay muchas otras posibles relaciones de contenido o incluso a nivel metodológico. Ilustra como claro ejemplo de ello la historia del *Cristo Hiperbólico* de Dalí. El pintor hablaba de su creación de la siguiente manera³:

« Contuviera en sus inscripciones todas las combinaciones posibles e imaginables de todas las fuerzas explosivas espirituales, y el máximo de energía corpuscular de las más creadoras majestades morales y estéticas del alma humana »

Dalí quería superar el cuadrado y el cubo producto de una tercera dimensión para ejecutar el hiperbico, es decir, trasladar la figura a una cuarta dimensión. A través de esta vía entre la física y la metafísica llevó a cabo su pintura en 1955, para sorpresa del

² Decreto 74/2007, BOPA de 14 de junio

³ Tal como se expresó Dalí sobre su cuadro hacia 1955

matemático Thomas Banchoff que observó cómo el pintor había plasmado en la pintura sus teorías, veinte años antes de que las hubiera desarrollado.

La **competencia en comunicación lingüística** se propone en el currículo desde la integración de lenguajes. Aunque puede reenfocarse desde el uso del lenguaje visual como método de expresión de pensamientos y emociones o incluso como inspirador de otros lenguajes; la **competencia** en las **TIC** se propone desde el currículo como herramienta de trabajo aunque sería interesante darle un giro y proponerla en las clases de Educación Plástica y Visual como técnica de creación de imágenes equiparable al óleo o al carboncillo.

En cuanto a los **objetivos** que se marcan desde el currículo, se impulsa al alumnado a: observar, percibir comprender, e interpretar imágenes del entorno cultural; apreciar valores culturales y estéticos; valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias; comprender lenguajes plásticos y saber elegirlos para expresar; ser creativo; representar emociones y sentimientos, vivencias, ideas; manejar técnicas plásticas y visuales y TIC; representar técnicamente dibujos y; planificar, reflexionar y trabajar en equipo. Desde la perspectiva de trabajo sometida a investigación sería interesante añadir como objetivo el hecho de cultivar la capacidad de relacionar los contenidos artísticos con otras materias.

Por último se observa lo siguiente sobre los **contenidos** fijados para la asignatura en el nivel de 4º curso de la ESO. Se distribuyen por bloques de contenidos, el **bloque I** se presenta acorde con los **procesos**. Deben trabajar bocetos, guiones, maquetas, autoevaluaciones, hacer uso de las TIC en estos procesos y trabajar de manera cooperativa. Los procesos deben llevarles a la representación de ideas mediante el lenguaje visual expresándose con creatividad y realizando la búsqueda de la información que consideren necesaria alentando su autoexigencia.

El **bloque II** versa sobre la **expresión**. Deben tomar contacto con la mayor parte de **procesos y técnicas gráfico-plásticas** además de elaborar obras que organicen correctamente la **sintaxis de la imagen** como es el encaje, la composición, la proporción, el equilibrio... y trabajar con diversos **materiales** que sean escogidos por los propios alumnos/as. Por último se trabaja el **valor artístico y estético** de las imágenes.

Con el **bloque III** se trabajarán las **artes gráficas** y el **diseño**. El valor **funcional** de las artes aplicadas. La elaboración de proyectos de diseño gráfico, la experimentación de los elementos visuales y conceptuales, la lectura de imágenes del entorno y la **actitud crítica** ante imágenes publicitarias.

Los contenidos del **bloque IV** refieren al trabajo con **imagen y sonido**. Lectura de imágenes, aplicación de las técnicas gráfico-plásticas, el **lenguaje cinematográfico**, la **animación**, el análisis de los **estereotipos** que aparecen en los medios de comunicación.

Para terminar se distribuyen en el **bloque V** los contenidos relacionados con la **descripción objetiva** de las formas que abarca el sistema diédrico, la utilización de programas informáticos para el diseño asistido por ordenador, la aplicación de los **sistemas de representación**, la perspectiva cónica y el sistema axonométrico, la **normalización**, la **acotación** y la representación bidimensional de arquitectura y artefactos técnicos.

A lo largo de la exposición de este trabajo comprobaremos cómo, no sólo es posible enseñar todos estos contenidos a través de los movimientos artísticos que tienen coyuntura en el transcurso del siglo XX, sino que esta ocurrencia de secuenciación será realmente productiva a la hora de transmitirlos y expresar la idiosincrasia del Arte. A esta disposición de contenidos se le aplica un matiz interdisciplinario que busca trabajar los contenidos desde una perspectiva globalizadora en la medida en que se toman contenidos de otras disciplinas que mantienen una semejanza formal con las artes plásticas y que, en su explicación conjunta, ayudan a la comprensión de la materia. De esta manera, aprovechando los saberes de otras disciplinas y otras formas de concebir el conocimiento se tienen en cuenta las diferencias cognitivas, afectivas y emocionales del alumnado.

- Propuestas innovadoras de la mejora a partir de la reflexión sobre la práctica

La dedicación al arte aparece siempre sumergida en **tópicos** muy recurrentes por nuestra sociedad. Cuando uno decide estudiar Arte escucha una serie afirmaciones asimiladas en el entorno social y cultural, muchas veces fundadas en el desconocimiento, en la ignorancia, que tienen que ver, entre otros, con la facilidad de realizar una obra artística (si es abstracta), con la poca solvencia en el estudio por parte de los artistas, con la inutilidad de la preparación artística...

El periodo de prácticas desarrollado en el IES Aramo ha puesto en evidencia cuan profundo han calado entre los discentes, los tópicos relacionados con el mundo del arte respaldados por nuestra cultura positivista, que sólo valora lo medible, lo cuantificable, lo exacto. Al término de cada unidad didáctica impartida en el centro (en 4ºESO, asignatura de Educación Plástica y Visual y 1º Bachillerato, asignatura Dibujo Artístico I), se realizó un cuestionario de satisfacción que, junto con las anotaciones observadas sobre la actitud del alumnado hacia las actividades propuestas, revelaron ideas como: “A mí esto se me da fatal, no sirvo para esto”, “pero yo quiero hacer algo que sea bonito”, “el arte no sirve para nada”, “total, apúntate a plástica, que en esa clase no se hace nada”, “los listos van por ciencias”, “eso lo hace cualquiera”(refiriéndose al arte abstracto), que fueron entendidos como síntomas de la situación que exponemos.

A nivel **internacional**, el programa PISA marca objetivos (2012) que consisten en fortalecer las competencias lectora, matemática y científica en los estudiantes dejando de lado objetivos que velen por la adquisición de competencias artísticas. Sin embargo, desde la OCDE, de donde procede dicho programa, sí se establece como una de las ocho

competencias básicas, la competencia artística. Por otro lado, el Proyecto Zero de la Universidad de Harvard (nacido en 1967) tiene a sus espaldas 30 años de estudios acerca del proceso de aprendizaje en niños y adultos. La misión de este proyecto es comprender y promover el aprendizaje, el pensamiento crítico, y la **creatividad en las artes y en otras disciplinas**, en individuos e instituciones. Es aquí donde se desarrolla el marco conceptual de “enseñanza para la comprensión” (TfU)⁴ que circunscribe el planteamiento metodológico, secuenciación de contenidos incluida, que utilizaré en mi programación, y donde se generan las teorías de las inteligencias múltiples.

Nuestro alumnado se muestra permeable a la manera de concebir el conocimiento que se marca desde las instituciones, desde los entornos familiares, y desde el mismo profesorado donde también se han recogido observaciones a cerca de la inutilidad científica o, la disminución de destrezas de los alumnos de bachillerato artístico con respecto al resto de alumnado. Con esto se construye un abismo entre lo que es realmente la “actitud artística” ante el conocimiento y la concepción colectiva de la misma.

A través de estas observaciones no se quiere enfocar la investigación en un alegato que defienda la valía del arte frente a otras disciplinas. La tónica del cómo deberían ser las cosas se agota por sí misma cuando no comienza desde la misma práctica porque, parece que “decir” se traduce en “deshacer”. Con la investigación que propongo, pretendo **comprobar los tópicos** que existen alrededor del panorama artístico e identificar las actitudes hacia las competencias artísticas para construir una programación para la asignatura de Educación Plástica y Visual, de 4º de la ESO que, partiendo del **núcleo del problema, incomprensión del arte abstracto** y por ello desacertada predisposición hacia el Arte, proporcione mecanismos e instrumentos nuevos de trabajo que incluyan la competencia y conocimiento artístico dentro del resto de competencias y conocimientos. No se trata de yuxtaponer saberes sino de interponerlos, porque desde la perspectiva donde nos movemos, el arte, la ciencia, la música, la historia, la lengua o la filosofía son “anatomía del mismo gigante”, y es aquí, en el manejo interdisciplinario donde se hace ostensible un mejor asentamiento de los conocimientos y potenciación de los aprendizajes.

Existe un punto de inflexión clave en la comprensión del arte en general y envuelto en prejuicios culturales, que es el paso de la figuración a la abstracción (siglo XX). Cuando un alumno se enfrenta a una obra artística lejos de estos prejuicios establecidos puede desencadenar nuevos mecanismos creativos, comprensivos, observacionales y emocionales que le permitan desarrollar sus capacidades en pro del aprendizaje de cualquier materia. El recorrido que se propondrá para el tratamiento de los problemas detectados será: La abstracción para entender el **Arte**; el **Siglo XX** para comprender el **arte abstracto**; la **interdiscipliniedad** para comprender el siglo XX;

⁴ TfU Teaching for Understanding es la sigla con la que se reconoce este marco de trabajo

la interdisciplinariedad como esencia del conocimiento. Se explica detenidamente a continuación.

B) Propuesta de programación didáctica para 4ºESO en la asignatura Educación Plástica y Visual

La investigación que esbozaba en el apartado anterior es un proyecto ya que, por el momento, no se ha llevado a cabo. No obstante, durante las prácticas se recogieron unos cuestionarios de satisfacción al finalizar cada unidad didáctica impartida, que revelaron, en alguna de sus preguntas, algunos datos que coinciden con los **problemas** que se quieren tratar en la investigación, y que sirven para hacernos una idea del punto de partida donde debemos empezar a construir la programación.

La “composición abstracta” era el tema principal de una de las unidades didácticas dadas, y fue con la experiencia docente en esta unidad donde se detectaron los dos problemas que se proponen estudiar:

- **Incomprensión del arte abstracto**
- **Incapacidad** de aprovechamiento de contenidos y competencias de la asignatura EPV para la **resolución de problemas propios de la materia o** de otros ámbitos.

El hecho de tener problemas en la comprensión del arte abstracto evidencia problemas en la comprensión de los lenguajes artísticos en general en una acepción del arte abstracto como el lenguaje más puro dentro de las posibilidades expresivas que tiene el Arte. No es admisible que todavía hoy, en nuestro contexto contemporáneo los alumnos continúen mirando el Arte con una única perspectiva, que no es otra que la naturalista, porque de ser así, no traspasarán nunca las barreras perceptivas que les permitirán acercarse al Arte y hacer uso de las competencias artísticas que éste les proporciona. Cuando un alumno comprende los procesos y lenguajes artísticos puede manejarlos a su antojo, relacionándolos con otros aprendizajes para la mejor comprensión de cualquier disciplina. Para conseguir solventar los problemas indicados veo necesario supeditar los contenidos del currículo (EPV, 4ºESO) a una línea de trabajo entre la figuración y la abstracción que borre lindes entre los distintos procedimientos a la hora de crear imágenes abstractas y figurativas. Se utilizará como recurso para explicarlo las distintas corrientes artísticas del siglo XX, ya que es en esta coyuntura temporal donde se producen los cambios que explican la transición de una tendencia a otra. La clave para exponer los contenidos y contribuir a su comprensión radica en el tratamiento interdisciplinar de la asignatura, que tomará contenidos, y conceptos de otras disciplinas entendiendo el conocimiento desde un punto de vista

globalizador que elimina las fronteras entre el conocimiento científico, modo discursivo de conocer el mundo⁵ y el conocimiento más humanístico, modo no discursivo.

Los contenidos del curso se distribuyen en doce unidades didácticas que hacen un recorrido por los contenidos de la asignatura tomando como eje de alternancia el paso de la figuración a la abstracción y viceversa. Se secuencian de manera que se mezclan los cinco bloques de contenidos que marca el currículo⁶. Este proceder, del que carecía la programación del centro donde cursé las prácticas, posibilita al alumno a observar, a experimentar y descubrir, y a expresar y crear de una manera más eficaz, ya que dichos procesos no pueden entenderse de manera encapsulada pues es el alumno el que marca las direcciones necesarias para pasar de uno a otro. La otra característica esencial del ordenamiento de contenidos que propongo es el hecho de empezar a trabajar un conocimiento sin ser el tema central de la unidad didáctica propuesta y continuar su uso en las unidades posteriores a la que recoge la explicación pertinente. Por ejemplo: la unidad dedicada a la “identidad del color” (unidad didáctica número cinco) explica los contenidos del color habiendo sido experimentados con anterioridad en la unidad número dos, donde se les propone actividades con paletas de color quebradas (grises). De esta manera acceden a los conocimientos específicos sobre color desde una pequeña experiencia concreta, lo que les permite asentar los nuevos saberes de manera significativa. A continuación explico brevemente las **características** que **relacionan** ciertos conocimientos con las **corrientes artísticas del siglo XX** y el lance **interdisciplinar** más significativo de cada unidad:

- **Unidad Didáctica I: *Imagen, obra, representación de la idea, Arte***; Con esta unidad se parte de que las imágenes que observamos son siempre “ilusiones”, lo que encierra una intencionalidad⁷. Se les habla de las diferentes manifestaciones artísticas (dibujo, pintura, escultura, fotografía, instalaciones, cine...), que arrastran una técnica específica y una intencionalidad concreta que nace del autor. La experiencia estética será la parte que le corresponde al espectador. Se tirarán lances hacia las materias de filosofía y literatura (poesía) para comprender desde la primera, las teorías perceptivas intencionales y desde la segunda, la experiencia estética moderna (Baudelaire)⁸.
- **Unidad Didáctica II: *Entre abstracción y figuración***; Aquí comienza el eje central de la programación. Es importante que el inicio del trabajo plástico sea con la mancha y no con la línea, como se acostumbra a proceder. El enfoque es pictoricista. Se atiende especialmente a la obra de Cezanne por su manera de

⁵ Langer, S. (1966). *Los problemas del Arte*, Buenos Aires: Infinito

⁶ Decreto 74/2007, BOPA de 14 de junio

⁷ **Intencionalidad**: (del latín *in-tendere*, "tender hacia") es un término filosófico que se refiere a la propiedad de los hechos de lamente (o hechos psíquicos) por los que ésta indica, hace referencia o se dirige a un objeto (externo interno)

⁸ Charles Baudelaire (París, 1821-1867), considerado el iniciador de la sensibilidad poética y artística de nuestro tiempo.

construir el espacio (constructivismo). Para la interdisciplinariedad se propone la matemática, por la geometrización del espacio y la danza (coreografías de Nacho Duato) que construyen la forma desde la organización del espacio.

- **Unidad Didáctica III: *Ruptura de la figura***; La ruptura de la figura se estudiará a través de las corrientes artísticas del siglo XX como: el cubismo, que supuso una ruptura de la figura por la representación con múltiples perspectivas, donde la figura se dibuja desde diferentes puntos de vista; el expresionismo, donde la figura se deforma para exaltar la expresión, como si los límites que la cierran fueran un obstáculo que debiera ser destruido; futurismo, la figura se rompe en su movimiento llevado a la representación; o el conceptualismo, donde la figura se separa del fondo (contexto) donde debería estar representada y se asocia a otro distinto. La actividad interdisciplinaria tiene que ver en este caso con la psicología y la filosofía, tomando de la primera la leyes perceptivas de la Gestalt⁹ y de la segunda la doctrina del perspectivismo (Leibniz).
- **Unidad Didáctica IV: *Componiendo el espacio***; Para explicar esta unidad didáctica se hace uso de las corrientes artísticas suprematistas, constructivistas, el expresionismo abstracto y el tachismo, por la forma que tiene cada una de ellas de tratar la relación del espacio con la figura. La interdisciplinariedad musical permite tratar la composición desde otra perspectiva complementaria y el hecho de dirigir la mirada a la organización de las estructuras orgánicas (Biología-Química) aportará una perspectiva peculiar que permitirá entender mejor las características de los objetos que pintamos.
- **Unidad Didáctica V: *La identidad del color***; El color no es una cualidad de las cosas, es una sensación perceptiva. Construir imágenes a partir del color resulta más cognoscible cuando se llevan los colores al extremo de la saturación. El fauvismo es una corriente artística que sigue estas pautas sin romper la producción de imágenes miméticas, que todavía miran hacia el naturalismo. En este caso la música será una disciplina que ayudará a entender el color, desde los lazos formales que la unen con la expresión plástica, entendiendo la armonía de color y la melodía del color desde las sensaciones que produce la música.
- **Unidad Didáctica VI: *La figuración, niveles icónicos***; Con esta unidad, retomamos los senderos entre la abstracción y la figuración pues el nivel de iconicidad lo marca la capacidad de representación que tiene una imagen de un objeto concreto. Resulta muy interesante relacionar estos niveles de representación con el diseño, que busca una depuración de las líneas de las formas llevando detrás una intencionalidad funcional. El minimalismo se relacionará con la iconicidad como la expresión

⁹ Gestalt: Corriente de psicología moderna surgida en Alemania a principios del siglo XX.

mínima de significado, que constituye una búsqueda sintética del mínimo de rasgos necesarios de una imagen para “parecer” un determinado objeto, captar sus rasgos característicos esenciales. Por último se atenderá a la corriente artística simbolista que consigue encerrar significados que se atribuyen a signos o iconos específicos, para entender cómo dotar de contenido narrativo una imagen con mayor o menor grado de iconicidad. Para estas últimas propuestas se hará uso de la literatura como metodología interdisciplinar a la hora de crear imágenes narrativas.

- **Unidad Didáctica VII: *El escorzo, la perspectiva***; Los contenidos de esta unidad suponen un cambio respecto al camino que se venía siguiendo desde las temáticas anteriores. En esta unidad se introduce por primera vez el trabajo con línea, enfrentamos entonces el linealismo¹⁰ al pictoricismo. Para ello se propondrán dibujos automáticos iniciados en la corriente dadaísta del siglo XX que les permitirá soltar la línea (uno de los problemas típicos del dibujo es la rigidez del contorno). En esta unidad se tratará el concepto de sección (dibujo técnico) que es esencial a la hora de entender el dibujo de escorzo (oblicuo o perpendicular a nuestra mirada). La matemática será la disciplina que colaborará en la exposición y comprensión de los contenidos. Aprovecharemos a impartir conocimientos sobre perspectiva cónica aplicada al dibujo artístico.
- **Unidad Didáctica VIII: *El movimiento y la animación***; Esta unidad supone un paso más en la comprensión del objeto (figura). Cuando uno aprende a ver la estructura de un objeto puede entender su movimiento. A nosotros suelen reconocernos por nuestra forma de andar. ¿Cómo se mueve un insecto? Depende de sus articulaciones, de su peso, de su estructura móvil. ¿Cómo se movería una mesa si pudiera andar? Esta proposición surrealista permite dotar de vida un objeto para poder representarlo ya sea estático o en movimiento. Haremos uso en este caso, de la psicología y de la física como disciplinas que ayudan a la comprensión de la materia. El Impresionismo, el Futurismo y el Op Art, serán las manifestaciones artísticas que revelarán el movimiento en la imagen. El Impresionismo es precisamente una captación del instante, detiene el tiempo en una secuencia. El Futurismo trata de analizar en una imagen fija el movimiento de un cuerpo o un objeto representando distintos estadios significativos del mismo y el Op Art es una ilusión visual que debido a nuestra forma de percibir nos provoca sensación real de movimiento en una imagen fija.
- **Unidad Didáctica IX: *Representación por sistema***; El tema tratado en esta unidad es la representación objetiva del objeto en el espacio. Gaspar Monge desarrolló el sistema de representación de objetos en un diedro. Este sistema constituye una

¹⁰ Linealismo: estilo pictórico basado en la línea (contorno) y contrario al pictoricismo basado en la mancha (superficie). Cirlot, E. (1949). *Diccionario de los ismos*, Barcelona: Siruela

percepción ideal (en idea) del objeto. Trabajaremos con corrientes artísticas abstractas y surrealistas (Dalí) que nos permiten tal representación de los objetos. Como interdisciplinariedad introduciremos conceptos matemáticos que nos permitirán realizar desarrollos de figuras esenciales para trabajar capacidad de imaginación del alumnado.

- Unidad Didáctica X: *Intención de narrador*; Esta unidad junto con las dos que le siguen constituyen un paso más en la creación, la intención narrativa, la intención de contar o expresar ideas. Trabajaremos con las corrientes Simbolista y Surrealista para dar contenido narrativo a las imágenes. La literatura será la disciplina que complementa el estudio que proponemos. El lenguaje fotográfico en oposición al lenguaje pictórico será crucial a la hora de entender la secuenciación de la imagen narrativa.
- Unidad Didáctica XI: *El Cine*; Jean-Luc Godard decía: « la fotografía es verdad y el cine es verdad 24 veces por segundo ». La realidad de nuestra cultura actual no puede entenderse sin la incorporación del cine a las artes visuales. El Cine va nutriendo el imaginario social y va evolucionando con el sentir y el pensar de la sociedad. Se atenderá al lenguaje cinematográfico y se hará un recorrido por las películas que marcan un antes y un después en la historia del cine. El arte Pop se cuela en este en el imaginario colectivo y toma prestadas imágenes que suponen ya parte de la cultura visual de la sociedad.
- Unidad Didáctica XII: *El Mercado*; Este tema trata la intencionalidad de las imágenes publicitarias. Entra de lleno en la función de la imagen para vender un producto. Pero lo que se vende no es el producto sino la idea. La publicidad hace uso de dos tipos de lenguaje, el lenguaje verbal y el no verbal que es el de las imágenes. La cuestión radica en que ambos mensajes, verbal y no verbal entran en contradicción en la mayoría de los anuncios que pasan por nuestra retina, y es siempre el lenguaje de la imagen el que gana la partida, el que nos convence. Se trabaja con la psicología del espectador convertido en consumidor y se desmenuzan las imágenes para desentramar ambos lenguajes y entender la intencionalidad que hay detrás. Una buena forma de conocerse y de ubicar a la sociedad en la que vivimos es analizar las ideas subliminales que crean en las publicidades consumidas. Se propone como interdisciplinariedad la psicología y la filosofía para manejar estos conceptos.

Se plantea la Educación Artística como integradora de los distintos conocimientos, desentramando la esencia de los procesos de trabajo plásticos. El trabajo interdisciplinar que hemos explicado unas líneas más arriba se fundamenta en la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner), que facilita la comprensión de los contenidos de la materia, respetando la diversidad de procesos de aprendizaje del alumnado.

III. INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN

De las dos opciones que se planteaban para abordar este trabajo, la innovación educativa o la investigación, se ha escogido la segunda de ellas porque es necesario un contacto más profundo con el medio para poder fundamentar con propiedad cambios en el ejercicio profesional docente. La investigación que se plantea a continuación está ligada a la propuesta de programación didáctica en la medida en que se ajusta a las mismas problemáticas que han desencadenado la propia investigación.

a) Contexto del centro

El IES Aramo es un **centro público** de educación secundario situado en el municipio de Oviedo. Se trata de un centro con una amplia **oferta de estudios** que recoge también enseñanzas profesionales de la rama de Comunicación Imagen y Sonido. Se encuentra emplazado en el centro del núcleo urbano de Oviedo, ciudad desde un punto socioeconómico se inscribe en el sector terciario, de servicios. Oviedo es capital de la administración del Principado y cabeza de distrito universitario desde tiempo atrás además de sede de las grandes empresas regionales. Esta función comercial perfila el cuadro socioeconómico y cultural que envuelve el contexto del centro.

El Aramo acoge un **alumnado mixto** de área urbana en mayor medida que rural con edades que comprenden desde 12 años de edad hasta 18 (más de 18 en Ciclos Formativos) y con un 14 por ciento de **estudiantes inmigrantes** procedentes de Sudamérica y Europa del este que asciende a 112 alumnos de 888. La situación descrita orienta las expectativas académicas y profesionales del alumnado (la mayoría de tipo medio en cuestión socioeconómica y cultural), hacia la búsqueda de estudios de calidad que desemboquen en preparación profesional o universitaria. Dada esta coyuntura heterogénea del alumnado inscrito en el IES Aramo es necesario un “tratamiento de la diversidad” que se contemple en la programación diseñada.

La investigación que aquí se plantea requiere de la búsqueda de otros 9 centros de similares características socioeconómicas que amplíen el marco de los resultados obtenidos evitando la particularización de los mismos. Asimismo, es en este tipo de contexto (ciudad) donde el alumnado puede acceder a recursos (museos, galerías) que son objeto de estudio en dicha investigación.

La asignatura de Educación Plástica y Visual de 4º curso de la ESO está programada con **tres horas lectivas** a la **semana**. Se trata de una asignatura **troncal opcional** que reúne alumnado de distintos grupos del mismo nivel. Esta situación determina la división previa en grupos prácticamente inflexibles por lo que será de gran interés la metodología innovadora diseñada para la asignatura, que comprende técnicas de trabajo como el coloquio, donde los alumnos se conocerán al mostrar y escuchar sus opiniones y podrán discutir entre ellos manteniendo contacto inconscientemente. La programación docente que tiene el Departamento de Dibujo para la asignatura resulta

ineficaz por varios motivos. Los apartados de objetivos, contenidos y criterios de evaluación están directamente copiados del currículum lo que significa que están poco adaptados al contexto del grupo. Por otro lado y lo que, bajo mi punto de vista es más criticable, es la distribución temporal de los contenidos en los tres trimestres. Pues bien, la programación de EPV para 4º ESO consta de cinco bloques diferenciados:

1. Procesos comunes a la creación artística;
2. Expresión plástica y visual;
3. Artes gráficas y diseño;
4. Imagen y sonido y;
5. Descripción de formas y objetivos.

Para la secuenciación y distribución temporal de los mismos introduce los bloques uno y dos en el primer trimestre, bloques tres y cuatro en el segundo trimestre y bloque cinco en el último trimestre. Esto supone una “mutilación” de los contenidos. Precisamente, lo interesante de la asignatura radica en el uso mismo de diferentes técnicas y concepciones de trabajo para comprender un mismo tema. La programación que propongo para este curso hace un uso interdisciplinario de contenidos a favor de la comprensión y relación de los conocimientos adquiridos. Por descontado, busca también la relación entre los contenidos y lenguajes propios, que sin duda facilitan el acceso a los saberes.

Respecto al **contexto del aula** cabe señalar, por un lado, la dotación de materiales del aula de plástica: caballetes, taburetes, mesas de trabajo, proyector, altavoces, disponibilidad de ordenador, focos para producir sombras, escayolas (bustos, medias figuras y figuras completas) para dibujar, pila para lavar el material, que permiten multiplicidad de soluciones a la hora de trabajar las actividades propuestas dentro de la programación. Además, el centro está dotado de un aula específica para dibujo técnico y de un laboratorio fotográfico del que se puede hacer uso cuando sea necesario.

El grupo de 4º de la ESO donde he impartido clase y para el que diseñó la programación genera un buen clima de trabajo en el aula. Tan solo en tres casos particulares se ha visto desinterés hacia la asignatura y falta de trabajo. El resto sigue bien las explicaciones y trabaja gustosamente con buenos o normales resultados. Los alumnos de este grupo se dan un buen trato entre sí a pesar de sus diferencias y del fraccionamiento en grupos a la hora de relacionarse. En la exposición de la unidad observé interés, atención y respeto, entre ellos y hacia mí como docente. Hacían turnos para hablar y contestaban a las preguntas que se lanzaban. Trabajaron muy bien en tres de los cinco grupos en los que se distribuyó el aula para la actividad propuesta y dos de ellos mostraron entusiasmo a la hora de enfrentar el trabajo.

b) Introducción a la investigación

Nuestra educación se fundamenta en una exposición de distintas “materias asignadas” (asignaturas): lengua, matemáticas, ciencias naturales, música, plástica, historia, educación física... compartimentadas en estancos. El alumno/a distribuye su conocimiento en sectores y muestra dificultades a la hora de relacionar unos con otros. La necesidad de relacionar es intrínseca a la forma de pensar humana. Tenemos la capacidad de percibir porque contrastamos información, esto es, comparamos información. Nuestra capacidad comprensiva se basa principalmente en la asimilación (abstracción) de conceptos que relacionamos con otros ya adquiridos. No es casualidad que Tales, primer filósofo occidental, redujera el mundo en la sustancia agua, cuando sabemos que vivía en la ciudad portuaria de Mileto, situada en la costa oriental del Mar Egeo que se extendía hacia el sur en el ahora llamado Mar Mediterráneo y éste, siguiendo su extensión hacia el oeste, pasaba por las Columnas de Hércules (Estrecho de Gibraltar) hasta encontrarse con el Océano Atlántico. Tales llegó a una conclusión lógica: “Todo es agua”. Y nosotros seguimos empeñados en darles el conocimiento “enlatado”, descontextualizado, desestructurado. Les contamos que Tales formaba parte de la filosofía presocrática, momento en el que los pensadores reducían el mundo a los distintos elementos. Lo que conocemos por nuestra propia experiencia no se nos presenta de manera compartimentada, entonces, ¿por qué estudiamos de manera compartimentada?

Con esta investigación planteamos un estudio exploratorio en el que recogemos información acerca de las creencias, actitudes y conocimientos sobre arte abstracto, que permite revisar las materias curriculares, en concreto la de EPV, teniendo en cuenta los modelos de aprendizaje del alumnado y proporcionándoles nuevas herramientas para abordar el estudio de una obra de arte abstracto. Consideramos que aprender equivale a construir sobre una base de experiencia y conocimientos adquiridos (aprendizaje significativo).

Para una primera aproximación se decide realizar la encuesta como estudio de caso en **los institutos públicos y colegios concertados** con oferta educativa de **estudios de secundaria de Oviedo, Gijón y Avilés**, pues se trata de contextos similares (urbanos), donde el alumnado tiene más posibilidades de estar en contacto con recursos artísticos. Está diseñada para los alumnos de **4º de la ESO** de la asignatura **Educación Plástica y Visual** (asignatura optativa en este curso), sus **familias** y el **profesorado** que le imparte clase. Se diseñan tres modelos de encuestas diferentes que indagan en la concepción individual y social que tienen los jóvenes de 15 y 16 años sobre el Arte, y en concreto, el nivel que muestran en la comprensión del arte abstracto y la capacidad de relacionar los procesos de aprendizaje y los contenidos de la materia Educación Plástica y Visual con el resto de asignaturas. La **finalidad de la investigación será recoger información sobre la realidad en la que se mueve el alumnado, sobre sus creencias, actitudes y conocimientos hacia el arte abstracto, todo ello para**

fundamentar una propuesta de programación que mejore el ejercicio profesional docente de dicha asignatura. Para ello se intuye necesario el **trabajo interdisciplinar**, teniendo en cuenta los conceptos básicos sobre arte abstracto enmarcados dentro del **siglo XX** y la **revisión del currículo** de secundaria para dicho curso y materia.

c) Marco teórico:

Los lances que hemos arrojado hasta ahora apuntan a la adquisición de conocimientos en un nivel comprensivo que es un paso más que la mera ganancia de los contenidos. El nivel comprensivo pone en juego capacidades y estimula las competencias que permiten hacer nuestros los conceptos que se manejan en cualquier estudio. **Suzanne Langer** habla de dos modos de conocer el mundo, el discursivo y el no discursivo. El primero de ellos utiliza la lógica verbal escrita es el científico más propiamente dicho. El no discursivo es el método que utiliza las artes, el conocimiento a través de las imágenes a través de los sentidos. Este segundo método aparece infravalorado en nuestra sociedad, que arrastra todavía la concepción positivista que **Auguste Comte** trazó en el siglo XIX, que fundaba la asunción de que la razón y la ciencia eran las únicas guías capaces de instaurar el orden social dejando de lado la tradición teológica y metafísica.

La teoría de las inteligencias múltiples que enarbola **Howard Gardner** dejan ver la posibilidad de acercarse al conocimiento de maneras muy diferentes. Cada individuo desarrolla unas más que otras y no todas ellas responden al proceder científico. Todo este marco de teorías que abogan por la validez del “pensamiento a través de los sentidos” es el que sostiene el planteamiento de revisión metodológica de la docencia en la asignatura de EPV. Suzanne Langer¹¹ dice:

« Todo aquello que se resista a ser proyectado en la forma discursiva del lenguaje resulta, sin duda, difícil de sostener como concepción, y acaso imposible de comunicar, en el sentido propio y estricto del término “comunicar”. Pero , por fortuna nuestra intuición lógica, o percepción formal, es en realidad mucho más poderosa de lo que a menudo creemos , y nuestro conocimiento –el conocimiento genuino, la comprensión- es considerablemente más amplio que nuestro discurso » (1966, 25)

« La forma artística es congruente con las formas dinámicas de nuestra inmediata vida sensible, mental y emocional; las obras de arte son proyecciones de “vida sensible”, como las llamó Henry James, en estructuras espaciales, temporales y poéticas. Son imágenes del sentimiento, imágenes que formulan el sentimiento para nuestra cognición. Todo aquello que articula el sentimiento y lo presenta a nuestro conocimiento es artísticamente bueno » (1996, 25)

¹¹ Langer, S. (1966). *Los problemas del Arte*, Buenos Aires: Infinito

Es aquí donde toma posiciones la finalidad de investigación que, sin pretender proteger la imagen o valía del Arte frente a otras disciplinas, quiere mostrar que los caminos que recorren unas y otras especialidades pueden entrelazarse y compartirse. Para proponer un modelo nuevo de programación que dé con soluciones a los problemas encontrados: la comprensión del arte abstracto, falta de solvencia para relacionar los conocimientos artísticos estudiados), es necesario revisar documentos que permitan estructurar y asentar el recorrido inicialmente trazado: la abstracción para entender el arte, el siglo XX para comprender el arte abstracto y la interdisciplinariedad para comprender el siglo XX.

Nuestra delimitación conceptual:

Hasta este momento han ido apareciendo conceptos que deben ser aclarados para entender bien la dirección de la investigación. La delimitación conceptual que se propone aquí no es otra cosa que la respuesta a preguntas como: ¿qué debemos entender por arte abstracto?, ¿qué se necesita saber o percibir para comprenderlo?, ¿por qué enseñar al alumnado de EPV qué es el arte abstracto?, ¿cómo se relaciona la abstracción con el Arte en general?, ¿cuál es la interdisciplinariedad que quiero establecer en una metodología de trabajo?, ¿qué actitud artística se busca transmitir al alumnado de Educación Plástica y Visual?...

El **arte abstracto** suele conocerse como contrario al arte figurativo, es decir, cualquier expresión artística que utiliza “formas” que no pueden relacionarse con la naturaleza sin una síntesis previa. Las figuras geométricas constituyen esta síntesis de formas que en la realidad se nos presentan de manera más compleja. El arte abstracto hace desaparecer el modelo exterior. Cirlot¹² explica muy bien la abstracción: “*es el paso del adjetivo al sustantivo*”(1949,60). Cirlot está sintetizando el propio concepto de abstracción ya que puede referirse en términos artísticos, al abandono por parte del arte (finales del siglo XIX) del naturalismo, entendido como búsqueda de parecido con la realidad, que se venía persiguiendo desde el Renacimiento, ó, en términos de psicología, puede expresar muy bien el pensamiento formal (Piaget) que se desarrolla en la adolescencia y que es capaz de pensar en términos que no son verdad (adjetivos, en la medida que refieren y describen algo real, esto es pensamiento concreto), sino que pueden manejar hipótesis de manera abstracta (“sustantivar” conceptos que no existen propiamente en la realidad, darles valor de sustancia) y analizar las posibilidades infinitas que de ellas se desprenden.

Podemos decir, en lo que se refiere al Arte, que la abstracción elimina el tema. Para realizar una obra pictórica o escultórica el artista sólo debe atender a dos componentes; las formas puras y las emociones que tales formas y disposición provocan. En el terreno de la pintura la abstracción provoca la supremacía del color, de la forma y de la textura. Es Kandinsky quien, al entrar un día en su estudio y ver la

¹² Cirlot, E. (1949). *Diccionario de los ismos*, Barcelona: Siruela

proyección en el suelo de los colores de un cuadro figurativo del revés y a contraluz, cuando se da cuenta de la necesidad de liberarse de la figura, de la referencia. Esto significa que la abstracción elimina cualquier “distracción” en la comprensión del lenguaje de la imagen. Se trata de trabajar en un estadio de formas puras. Dando un paso más en el terreno de la abstracción llegamos al **suprematismo** que puede definirse como la supremacía de la pura sensibilidad en el arte. Se trata de composiciones basadas en las sensaciones que producen. Las críticas que recibe Malevitsch al presentar su *Cuadrado negro sobre fondo blanco*¹³ denuncian que el mundo de las nociones en el que vivíamos se ha deshecho por completo.

Cuando un alumno comprende esto, y más si es capaz de emocionarse con ello, puede entender las bases de la expresión artística y transpolarlas a la hora de enfrentarse a otras obras, incluso siendo éstas figurativas, porque la persona que se enfrenta a una obra figurativa valorando sólo su dificultad en la factura o su aproximación a la realidad, tampoco está entendiendo bien el concepto artístico de la misma.

En el momento en que un alumno adquiera las herramientas necesarias para entender las manifestaciones artísticas abstractas, se está contribuyendo a desarrollar una “**actitud artística**” ante cualquier cuestión o realidad. La actitud artística no es otra cosa que la capacidad o competencia para la resolución de problemas, para mirar desde otra perspectiva no usual en nuestro “educado proceder”. Aprendemos a trazar una serie de caminos cerrados para solventar unos determinados problemas. Esto no otorga la debida atención al estímulo de la creatividad, propio de esta actitud artística de la que hablamos, que permite proponer nuevos caminos no planteados con anterioridad para la resolución de problemas.

Howard Gardner describe la inteligencia espacial (desarrollada ampliamente en las personas que se dedican al Arte) vinculada a la percepción, transformación y representación de las figuras y elementos del espacio. Establece un sentido de distinción entre percepción (in situ) y pensamiento (no presente). La inteligencia espacial trabaja por tanto la asimilación de conceptos mediante la memoria, el razonamiento lógico, la traducción de lo concreto a lo abstracto y de lo abstracto a lo concreto, análisis y síntesis de formas y la priorización de aspectos dentro de un conjunto. Esto permite manipular conceptos y resolver problemas y la “actitud artística” a la que refiero hace uso de estos procesos cognitivos a la hora de enfrentarse a cualquier realidad. Se trata de buscar una forma de razonamiento donde no existan lindes entre razonar y percibir. En palabras de Arnheim: « la persona que pinta, escribe, compone o danza, piensa con sus sentidos» (1986,37)

Por último queda concretar el concepto de **interdisciplinariedad** que propongo estudiar donde se articulará la programación que ambiciono. El trabajo interdisciplinario suele referirse a la cooperación de varias disciplinas. Esto puede darse en un instituto de

¹³ Cuadro suprematista pintado por Malevitsch, 1913.

secundaria en la colaboración entre varios departamentos a la hora de impartir determinadas clases. Esta manera de trabajar va por un camino, en inicio, diferente del que aquí se acota. Hemos comentado ya el encasillamiento en el que están planteadas las distintas materias que se imparten en la educación secundaria. Cuando uno realiza una exposición teórica en clase, suele ceñirse a los contenidos de una unidad. Los extrae, los “sirve” en bandejas perfectamente separadas. Un alumno de la ESO no entiende la importancia de la normalización en el dibujo técnico, tampoco entiende la necesidad de la copia del natural para aprender a dibujar. En clase se le enseña a ver obras de arte desde la óptica del historiador, fecha, título, autor y movimiento histórico. Otro caso igual es el resultado de mostrar una obra de arte abstracto cuando sólo se enseña, a lo sumo, la composición que hay detrás. Pero qué ocurriría si la clase sobre normalización se comienza con un fragmento de video de la maquinaria y armamento de la Segunda Guerra Mundial. En poco tiempo se diseñaron y crearon armas desconocidas hasta la fecha, es la primera guerra en la que se usaron armas de alta tecnología. Habría sido imposible si este armamento no hubiese sido fabricado en serie. La normalización es parte clave en los hechos de coyuntura que hicieron posible una guerra semejante. En otra clase una alumna se queja de que no entiende por qué tiene que estar copiando una escultura, dice que ya ha copiado muchas y que eso no le sirve para nada. Los griegos trabajaban en sus talleres haciendo copias de esculturas. Las repetían buscando la exactitud, el parecido al modelo. Copiaban como copian las cadenas de ADN en su proceso de replicación. El ADN tiene la propiedad de reproducirse idénticamente, sin embargo, existen ocasiones en que las células madres duplican “mal” la información y se producen mutaciones, responsables de la evolución. Darwin lo llamaba “azar”. Es en el proceso de copia donde han nacido grandes obras y grandes artistas.

Son infinitas las veces que para explicar la materia me hallo en la situación de referirme a otras disciplinas desde donde la perspectiva del conocimiento sea más clara. Se trata de tender lazos entre saberes a la hora de elaborar el discurso. Con la metodología que planteo para mi programación, se estudiarán los contenidos de la asignatura de Educación Plástica y Visual a través de las tendencias artísticas que acontecen en el siglo XX para lo que será imprescindible crear constantes relaciones entre Arte, Ciencia, Filosofía, Historia, Música y Literatura que serán establecidas a partir del discurso y en el uso de recursos propios de cada disciplina.

d) Planteamiento del problema e hipótesis de trabajo

Se han detectado dos problemas esenciales que pueden enlazarse en una misma dirección de trabajo y son:

1. la **incomprensión del arte abstracto**
2. y, el acceso al **conocimiento de manera compartimentada**, que consigue una falta de solvencia en el alumnado para relacionar conocimientos.

El camino trazado entre ambas problemáticas se resuelve en tres estadios; se parte de la dificultad a la hora de abordar el **arte abstracto**, lo que lleva asociado una falta de valoración y de disfrute hacia el Arte, pues sus prejuicios y las ideas arraigadas (que comprobaremos con la investigación) sobre este tipo de manifestación artística suponen un impedimento para la percepción del Arte en general. Aquí se acomoda el punto de inflexión donde el espectador ignaro se separa del arte contemporáneo. El arte abstracto **necesita** ser comprendido desde la coyuntura de acontecimientos del **siglo XX**. Y es en esta parte donde enlazan ambos problemas planteados, pues para trabajar con los acontecimientos del siglo XX resulta casi “providencial” la **tarea interdisciplinar** que a su vez permite percibir la competencia artística como un todo integrado con el resto de saberes, incluido el saber científico.

Un alumno que no comprende el trabajo plástico y artístico estará impedido para relacionar los contenidos aprendidos desde las distintas disciplinas de manera autónoma. Las encuestas de satisfacción realizadas evidenciaron que la gran mayoría del alumnado piensa que el arte abstracto es una “burla”, “algo que puede hacer cualquiera” y que los que no son de este parecer, no entienden realmente la obra abstracta a la que se enfrentan. En nuestra cultura se continúa respirando una expectación hacia el arte no muy diferente de la que se tenía en el Renacimiento. Para poder comprender el arte abstracto, uno debe remitirse a la **coyuntura de acontecimientos del siglo XX**, desde sus comienzos con la aparición de las vanguardias pasando por el arte de los años 60, 70 y 80 hasta llegar al arte contemporáneo. Es aquí donde contemplo la necesidad de utilizar como eje de los contenidos del currículum las obras del siglo XX junto con sus técnicas y lenguajes. Ahora bien, una de las características del arte contemporáneo, que ya introducía sus raíces con el desarrollo de los lenguajes plásticos en las vanguardias, es la **hibridación**. Esta mezcla de técnicas y lenguajes en una única obra, no han podido otra cosa que contemplar nuestra historia conglomerada de conocimientos y sus consiguientes disciplinas. Nuestra cultura, todavía postmoderna, es una cultura de la fragmentación. Todo lo que conocemos nos viene en forma de fragmentos. No obstante, para asimilarlos los relacionamos unos con otros formando estructuras. Es aquí donde se concreta la metodología necesaria, **interdisciplinar**, que ayude a la comprensión de conceptos e ideas que todavía no han sido digeridas y que son necesarias para el autoconocimiento y el asentamiento de una “**conciencia contemporánea**”. Ahora bien, podemos plantear las siguientes **hipótesis**:

- Si el alumnado llega a comprender el arte abstracto concebido como arte puro, va a vivir un acercamiento comprensivo e inmediato al Arte Contemporáneo y al Arte en general.
- Si el alumnado aprende los contenidos plásticos y desarrolla las capacidades artísticas relacionándolas desde la clase de EPV con otras disciplinas activará nuevos recorridos más creativos en la resolución de problemas de cualquier tipo y se propiciará la adquisición de conocimientos desde las distintas inteligencias (Gardner) adecuadas a la forma de comprender particular del alumno.

Cuando planteamos el conocimiento desde una única disciplina cerrada estamos negando la capacidad de entendimiento a otra parte del alumnado que no accede al conocimiento de esa manera. Luego, si conseguimos ampliar la perspectiva y conseguir que diferentes caminos lleguen al mismo lugar, estaremos propiciando que más alumnos/as asimilen lo que estudian y que, además, aprovechen sus estilos de aprendizaje.

En este momento, se concretamos la investigación en forma de **encuesta** con la que se busca, en primer lugar, la comprobación rigurosa de la “actitud artística” del alumnado que se puede medir con la revisión ideas que han arraigado sobre el arte abstracto. Y, en segundo lugar, descubrir nuevos prejuicios tanto del contexto social (familias y profesorado) como del propio alumnado, que permitan identificar el punto exacto donde arraigan dichos problemas. Esta propuesta de investigación es un punto de partida que requiere trabajos posteriores de innovación curricular que generen a su vez nuevas investigaciones a la hora de aplicarlos. Resulta imprescindible para el desarrollo de la nueva programación un **análisis documental** que se realizará parcialmente, sobre las inteligencias múltiples, métodos de trabajo en el aula y sobre el Proyecto Zero como referente. También será necesaria la delimitación conceptual de los términos que manejaremos: “arte abstracto”, “actitud artística”, “interdisciplinariedad”.

f) Objetivos:

Se marcan a continuación los objetivos de la investigación:

- Conocer las carencias comprensivas y perceptivas que tienen los jóvenes de 15-16 años a la hora de enfrentarse al arte abstracto para establecer herramientas de uso en nuevas metodologías de trabajo.
- Indagar sobre las posibles combinaciones interdisciplinares que potencien y mejoren la calidad del aprendizaje del alumnado y el ejercicio docente.
- Conocer cuál es la percepción que tiene el alumnado de 4º ESO (15-16 años) sobre el arte abstracto.
- Conocer cuáles son las herramientas que poseen para comprender una obra de arte abstracto.
- Analizar cuáles son las actitudes sociales y culturales del entorno familiar y del profesorado que imparte clase a estos alumnos, hacia el arte abstracto en particular.
- Descubrir las capacidades de relación de conocimientos adquiridos por los alumnos en distintas materias.

g) Diseño metodológico:

El **origen de la investigación** se encuentra, de una parte, en las ideas expresadas por el alumnado en clase y por las actitudes y tópicos sobre el Arte en general y el arte abstracto en particular, que han emergido a la hora de realizar ciertos trabajos

(composiciones abstractas). Esta experiencia, pone en manifiesto las siguientes cuestiones:

- que el alumnado no comprende el arte abstracto,
- que buscan la belleza atendiendo a criterios erróneos que pretenden encontrar valores “naturalistas” que les atraen sólo por su parecido con la realidad
- y, que quieren ver obras difíciles de llevar a cabo, esto es, muy realistas, considerando que el arte abstracto no conlleva dificultad, preparación o intelecto

Por ello, se decide profundizar en el estudio diseñando una serie de encuestas que recaben información sobre las creencias, ideas, actitudes y conocimientos que tiene el alumnado (15-16 años) y su entorno (familias y profesorado), acerca del arte abstracto. El desarrollo de las capacidades y la adquisición de competencias son el resultado de aprendizajes que siempre tienen lugar en contextos sociales, académicos y no académicos por lo que se hace necesario revisar también las ideas, actitudes y creencias del profesorado y de las familias de los alumnos, teniendo en cuenta que el tema que nos ocupa, la concepción y sensibilización hacia el arte abstracto, procede antes de contextos sociales que de los académicos puesto que su asimilación y capacidad de emoción necesita de estrategias diferentes de las que se usan en las escuelas.

La recogida de información se lleva a cabo en forma de encuesta. Requiere de un **modalidad de investigación cualitativa**, aunque habrá casos en los que se realizarán preguntas cuya respuesta no sea en forma de números, y **no experimental**, porque buscamos respuestas no condicionadas que permitan reconocer situaciones, actitudes, ideas y concepciones arraigadas en los sujetos de estudio. Para ello se propone una investigación **correlacional** que utiliza la encuesta como técnica de recogida de datos y que busca, precisamente, establecer relaciones entre la información recabada entre los alumnos. Como ejemplo: la relación positiva entre los valores altos que refieren a la falta de comprensión del arte abstracto y los valores altos en las respuestas que indican la calidad artística por la complejidad de la obra, o también, la relación negativa entre los valores altos en alumnos que no comprenden el arte abstracto con los valores bajos en estos mismos alumnos que son incapaces de relacionar los conocimientos artísticos con otras materias impartidas.

Se diseñan tres **encuestas**¹⁴ dirigidas a los grupos de 4º ESO sin importar la vía¹⁵ a la que pertenezcan (encuesta modelo A), otra para sus familias (modelo B) y otra para el profesorado (modelo C) que les imparte clase. Se formulan de manera que se puedan obtener datos sobre: la concepción de arte abstracto entre determinado alumnado; sobre la capacidad de relación del Arte con otras disciplinas; sobre la opinión del entorno respecto de las aptitudes y actitudes artísticas. Además de los ítems que recogen los

¹⁴ Consultar encuestas en el Anexo I, página 58

¹⁵ Vía 1: orientada al Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales; vía 2: orientada al Bachillerato de Artes; vía 3: orientada al Bachillerato de Ciencias y Tecnología.

datos sobre sexo, titularidad del instituto o colegio, vía de estudios escogida y lugar de residencia (variables independientes), organizamos la encuesta en dos bloques diferentes. El primero de ellos, preguntas una a trece, recaba información sobre conocimientos, creencias y actitudes individuales. La cuatro recoge información sobre las ideas, pensamientos hacia el arte abstracto. La nueve, interroga sobre la emoción que puede llegar a producirles una obra semejante. La once y la doce resultan esenciales para determinar variables que relacionen el nivel de comprensión/emoción que el alumno tiene hacia el arte abstracto con la capacidad de relacionar los contenidos de la materia EPV, que sólo puede existir a partir de la comprensión, con otras disciplinas. La número seis, se lanza para comprobar los tópicos sobre la facilidad y falta de trabajo que hay detrás de este tipo de manifestaciones artísticas. Un segundo bloque de preguntas de la catorce a la veinte, indaga en las creencias y costumbres socioculturales para con el arte abstracto. La número quince y la diecinueve interrogan sobre la opinión de los amigos hacia el arte abstracto y hacia la asignatura, están diseñadas para comprobar la influencia social que es capaz de tolerar el adolescente. La pregunta dieciséis: ¿por qué elegiste esta asignatura?, será también de gran importancia a la hora de establecer variables de afinidad hacia la competencia artísticas considerando que pueden variar en el transcurso del estudio de la asignatura , y ayudará a comprobar tópicos sobre la materia.

Respecto a la encuesta dirigida a las familias, se añade la característica del nivel de estudios de los padres y se recoge información de la opinión sobre la elección de estudios de sus hijos, además de revisar su actitud genera hacia el Arte y arte abstracto en concreto. Y para las encuestas dirigidas al profesorado, añadiremos a los datos recogidos sobre opiniones, creencias y conocimientos sobre Arte, información sobre el estado de la asignatura EPV, entre el resto de asignaturas que se cursan en 4º curso de la ESO y sobre los deseos de formación que deparan a sus alumnos.

Al inicio de cada encuesta se indicarán las instrucciones para cumplimentarlas. Las respuestas son opciones numeradas, se marcarán con una X sobre la casilla del número escogido o sobre la casilla “otros”. El hecho de elegir un número equivaldrá a una respuesta concreta, que se marcará en caso de identificarse con las ideas y creencias del sujeto que contesta. Se aclara que la elección de cada número **no indica el grado de coincidencia** con la respuesta sino, la completa coincidencia con la afirmación propuesta. Se reserva una casilla para completar en cada una de las preguntas que será utilizada para aquellas personas que no están nada de acuerdo con las afirmaciones ofrecidas o, de estar algo de acuerdo tienen alguna especificación que concluir. Se reserva una apartado final para comentarios libres a colación de las ideas que quieren recogerse con la encuesta. Se animará a los alumnos, profesores y familias a completarlo con el detenimiento necesario para ofrecer sus sinceras opiniones ya que el estudio se diseña con la finalidad de mejorar el ejercicio profesional docente en dicha asignatura.

- **Población de muestra:**

Como exploración inicial, se propone realizar la encuesta, como un estudio de caso, en los institutos públicos (IES) y colegios concertados (COL) de Oviedo, Gijón y Avilés, ya que los tres son contextos urbanos, donde el alumnado está próximo a recursos como museos, galerías, exposiciones, donde puede tener más oportunidades de estar en contacto con el Arte. No se descarta ampliar el contexto a centros de menor tamaño y con diferentes características que puedan ofrecer diferentes variables. Así, en este primer acercamiento exploratorio se repartirán encuestas con un modelo específico según la completen alumnos, profesores o familias, a una muestra de **seis, ocho o diez alumnos¹⁶ por grupo** del nivel alumnos de 4º ESO (15-16 años) que hayan escogido la asignatura opcional de Educación Plástica y Visual, independientemente de la vía a la que hayan orientado sus estudios. Las familias y el profesorado que les imparte clase a esos alumnos concretos también realizarán los modelos de encuesta B y C. Se añade a continuación un cuadro con la relación de centros donde se llevará a cabo la encuesta:

Ciudad	Nº de centros públicos (IES)	Nº de centros concertados (COL)
Oviedo	9	16
Gijón	13	15
Avilés	5	8

Los motivos que han llevado a escoger el nivel de 4º de la ESO han sido los siguientes: en 4º de ESO la asignatura de Educación Plástica y Visual es de carácter opcional; los alumnos de 4ºESO han adquirido ya un bagaje cultural y unos conocimientos relacionados con la materia en dos cursos anteriores, 1º y 3º de la ESO; p con esta edad han desencadenado procesos cognitivos de los que no disponían en cursos anteriores, sobre todo en el caso de 1º de la ESO; además, los contenidos de esta asignatura son amplios, aunque no especializados (como es el caso de asignaturas propias del Bachillerato Artístico), es decir, son estudios básicos para la realización del individuo, y son estos contenidos los que se prestan a ser supeditados a los objetivos de la presente investigación; y porque 4º de la ESO supone un curso de tránsito al ciclo de Bachillerato momento en que el alumno ha de direccionar sus estudios respondiendo a intereses propios, cuestión que se tornará viable conforme vayamos disolviendo el estigma que acompaña a los estudios de la rama artística, que son estudios “fáciles”.

¹⁶ Es la Consejería la que establece el número mínimo de alumnos por asignatura opcional, siendo de 6 alumnos en caso de institutos que cuenten con un solo grupo de 4º de la ESO, 8 en caso de contar con dos grupos y 10 en caso de contar con más de dos grupos.

- **Características del estudio:**

Las encuestas se realizarán en centros de contexto urbano (Oviedo, Gijón y Avilés), pues en las ciudades donde tienen al alcance más recursos y herramientas (museos, galerías, salas de exposición, bibliotecas...) para estar en contacto con el Arte. Los centros serán tanto de titularidad **pública (IES)** como de titularidad **privada-concertada (COL)**, colegios que oferten estudios de secundaria, ya que pueden constituir variables que incidan en la concepción que tienen los alumnos sobre el arte abstracto.

La **encuesta** se realiza de manera **abierta** (incluye como respuesta la “casilla otros” en la que el alumno, profesor o padre puede concretar ideas que no se contemplan en las respuestas dadas y que constituyan nuevas variables objeto de estudio), ya que trata de revisar las ideas y concepciones sobre Arte en general y arte abstracto en particular arraigadas en el inconsciente colectivo y para ello se requiere no manipular las opciones de los sujetos sino, establecer un diálogo por medio de las preguntas o exposición directa a las imágenes en el caso de la pregunta número ocho, que permita revelar sus ideas y emociones hacia el Arte y el Arte abstracto en particular.

Las **características** de las personas que forman la muestra tienen que ver con los siguientes aspectos:

Alumnado	Familias	Profesorado
titularidad del centro: público/concertado	titularidad del centro de sus hijos	titularidad del centro donde trabajan: público/concertado
procedencia rural/urbana	procedencia rural/urbana	procedencia rural/urbana
valoración del arte abstracto; sí/no	valoración del arte abstracto; sí/no	valoración del arte abstracto; sí/no
vía ¹⁷ 1/2/3	nivel de estudios	asignatura que imparten: ciencias/humanidades
utilidad de la asignatura	utilidad de la asignatura, ¿quieren que sus hijos la estudien?	utilidad de la asignatura ¿ampliarían las horas de EPV, recomendarían la asignatura?

Para el grupo de profesores/as y familias se establecerá una variable sobre los estudios que han realizado, dependiendo si proceden de **ciencias** o **humanidades**, en el caso del profesorado y otra sobre el **nivel de estudios de las familias**.

¹⁷ Vía 1: orientada al Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales; vía 2: orientada al Bachillerato de Artes; vía 3: orientada al Bachillerato de Ciencias y Tecnología.

En el caso del alumnado, además de las variables dependientes de las características que se señalan en el cuadro superior, será relevante establecer una **correlación** entre los datos que confirmen la comprensión del arte abstracto como expresión plástica, con datos que revelen la capacidad de relación de la asignatura EPV con el resto de materias que se imparten en secundaria.

- **Recogida y análisis de información**

Se ha escogido la técnica de recogida de información en forma de **encuesta**. Se realizarán durante el mes de abril (tercera evaluación) cuando los alumnos y alumnas ya lleven parte del curso realizado para que puedan contestar con mayor rigor a las preguntas que piden relacionar contenidos o aquellas que indagan sobre sus conocimientos respecto al arte abstracto. La encuesta será de carácter **abierto** en la mayor parte de sus preguntas de manera que permitan recoger opiniones, creencias o actitudes del grupo sometido a estudio y de este modo puedan establecerse variables y relaciones que permitan avanzar hacia otras fases de la investigación (diseño de nueva metodología para la asignatura de Educación Plástica y Visual).

En cuanto al **análisis de la información** se utilizarán preguntas de corte **cualitativo**, ya que serán opiniones y afirmaciones que luego se manejarán en forma de número. Se realizará un análisis para cada uno de los cuestionarios utilizados que permita comprobar la relación existente entre las distintas variables que los componen. Para ello necesitaremos hacer uso del **tratamiento estadístico** de Pearson, χ^2 (Chi-cuadrado o Ji- cuadrado), pues al tratarse de medidas realizadas en una escala nominal, hace que el estudio requiera un análisis a través de tablas de contingencia a partir de las frecuencias registradas. Esta forma de análisis permite la asociación o la independencia entre las variables a partir del siguiente contraste de hipótesis:

H_0 : No existe relación entre variables, es decir, son independientes.

H_1 : Las variables están asociadas, por lo tanto no son independientes.

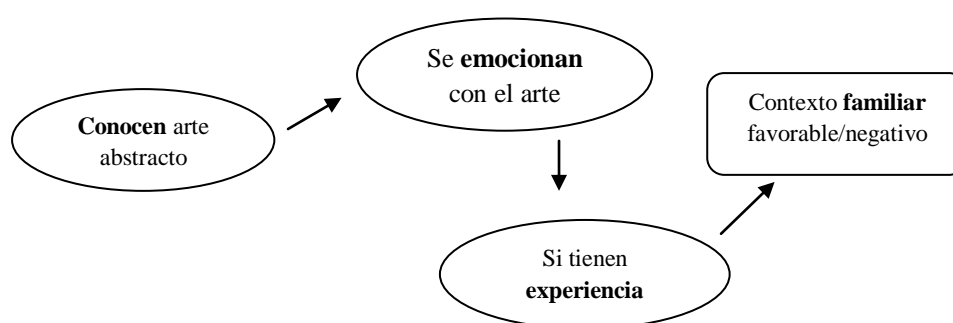
En el caso de muestras pequeñas donde puedan darse frecuencias inferiores a 5 se utilizará la razón de verosimilitud. Se trabajará en todos los casos con niveles de confianza del 99,9%, del 99% y del 95%, rechazándose por tanto, la hipótesis nula cuando el contraste entre variables sea igual o inferior a 0.001, 0,01 o 0.05 respectivamente. En la presentación de los datos recogidos se tomará como referencia:

*** Para indicar un nivel de confianza del 99,9%

** Para indicar un nivel de confianza del 99%

* Para indicar un nivel de confianza del 95%

También se confeccionará un **análisis descriptivo** sobre lo que los alumnos reconocen a cerca de las cuestiones planteadas en porcentajes sobre **cinco niveles**. Nivel 1: no tienen noción alguna sobre arte abstracto; Nivel 2: tienen alguna noción; Nivel 3: saben cosas relacionadas con el arte abstracto pero no se emocionan; Nivel 4: saben bastantes cosas sobre arte abstracto pero no se emocionan; Nivel 5: saben mucho y son capaces de emocionarse. Estos datos se tomarán en relación a la opinión y contexto sociocultural (consejos y opiniones de familias y profesorado). Posteriormente se correlacionarán las distintas variables y se realizarán mapas conceptuales en los que establecerán redes entre los datos obtenidos:



g) Resultados estimados y conclusiones:

Este estudio se realiza para **confirmar** o **desmentir mitos** acerca de las cuestiones relacionadas con el arte. Es posible que se recaben resultados negativos en los alumnos orientados a la vía científico-tecnológica. Posiblemente se confirme resultados que revelen poca valoración hacia el Arte desde los tres grupos en cuestión, alumnado, profesorado y alumnos que coincida con la incapacidad para relacionar contenidos de asignaturas. Respecto al nivel de conocimiento y comprensión del arte abstracto cabe la posibilidad de que la mayoría de alumnado alcance como máximo el nivel tres: saben algunas cosas relacionadas con el arte abstracto pero no se emocionan y en el caso de las familias y profesorado que no sea del Departamento de Dibujo, pueden estar más próximos al nivel dos: tienen alguna noción.

Se trata de recabar información que nos sitúe en el punto de partida donde debemos empezar nuestra innovación educativa y de obtener hallazgos que puedan establecer líneas de trabajo que redirijan las metodologías propuestas y la supeditación de los contenidos que marca el temario a las corrientes artísticas del siglo XX. El hecho de tantear el terreno de ideas y actitudes del profesorado será un enclave para poder tantear la posibilidad de colaboraciones en posibles innovaciones metodológicas interdisciplinarias.

h) Primeros pasos hacia una innovación educativa

La presente investigación ha sido planteada con el objetivo último de realizar una Innovación metodológica en las aulas de 4º de secundaria, en la asignatura de Educación Plástica y Visual. Dado que la investigación no ha sido llevada a cabo, se toman los cuestionarios de satisfacción que se realizaron al finalizar cada unidad didáctica y las observaciones anotadas a partir de la experiencia en el instituto, como enlace hacia la innovación y por el que se establecen dos cuestiones clave que determinarán la programación propuesta:

- La necesidad de **anclar los conocimientos** artísticos desde las **manifestaciones abstractas de principios del siglo XX**, recorriendo el camino hasta nuestros días y echando, de vez en cuando la vista atrás. Para poder llevar a cabo esta innovación se requiere una supeditación de los contenidos del currículo. Estos contenidos aparecen divididos en cinco bloques diferentes que para su correcta asimilación y para conseguir ponerlos al servicio de una programación deberán ser mezclados y reordenados. El esquema que se trazará para elaborar las unidades didácticas partirá de cada movimiento artístico con calidad reseñable al que se le incluirán las direcciones pertinentes marcadas por cada uno de los cinco bloques que se asentarán sobre la metodología convenida.
- Esta **metodología** se trazará desde la perspectiva interdisciplinar, explicada en nuestra delimitación conceptual, que reposará sobre dos pilares: **Clases expositivas**, necesarias en ciertos aspectos a la hora de explicar procedimientos y exponer posibilidades técnicas y sus procedimientos y metodologías por **proyectos**, que redireccionan los contenidos marcados por el currículo hacia los intereses de los alumnos/as y potencian actitudes activas en el aprendizaje y actividades de coloquio que funcionan en pro de la formación del criterio propio.

Así por ejemplo, si queremos que el alumnado tome contacto con los movimientos abstractos del siglo XX. Trazaremos una línea de trabajo desde el mismo concepto que nos permita relacionarlo con los acontecimientos pasados que hayan propiciado su coyuntura. Necesidad de ruptura, extinción de ciertos lenguajes, nacimiento de la fotografía, contexto histórico y descripción de los pasos futuros (hacia el suprematismo). De ahí se observarán las posibilidades de relación interdisciplinar, en este caso, con el purismo de las primeras corrientes de música electrónica y con la música de Schönberg; por otro lado, con la literatura mediante los manifiestos artísticos. Es aquí donde se trazan ciertos nudos por los que queremos que nuestro alumnado pase y se elaboran cuestiones que les permitan rondar estos estadios marcados desde sus propias intrigas. La interdisciplinariedad se introducirá por medio de actividades que les sirva de trampolín a la hora de empezar sus proyectos. El visionado de los trabajos y la valoración en forma de coloquio serán las dinámicas de cierre de cada unidad didáctica donde el alumno/a tendrá que exponer sus ideas y aceptar las de los compañeros y las del profesor.

IV. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La programación que se presenta en este apartado está dirigida al grupo de **4º de la ESO de la asignatura de Educación Plástica y Visual del instituto Aramo** donde tuvieron lugar las prácticas profesionales. El **contexto** del centro está debidamente detallado en el apartado a) de la propuesta de investigación (página 20) y los **criterios de selección y secuenciación de contenidos** se justifican en el apartado B de las Consideraciones sobre el Prácticum (página 14). A continuación se tratan las competencias básicas, temporalización, metodología y atención a la diversidad en un enfoque global de trabajo que marca la propuesta innovadora reflejada en la programación y después se presenta un cuadro específico de cada unidad didáctica con todos los aditamentos que se consideran necesarios. La programación consta de **doce unidades didácticas** diseñadas teniendo en cuenta una **progresión en el aprendizaje** y considerando los **problemas**¹⁸ detectados en la práctica docente.

- **Tratamiento de las competencias básicas en la programación:**

El enfoque metodológico interdisciplinario que se ha dado a la programación colabora en el tratamiento de todas y cada una de las competencias básicas que marca el currículo¹⁹ para la ESO. En este caso se atiende de nuevo a la teoría de las inteligencias múltiples (Gardner). Cada persona accede al conocimiento de una manera determinada. Este acceso depende de la medida en que tenga desarrollada determinada inteligencia. Las inteligencias lingüística, lógico-matemática, espacial, musical y emocional, son las que más incidencia encuentran en este trabajo. Se propone por consiguiente, trabajar desde la **competencia artística** (inteligencia espacial) propia de la asignatura, el resto de capacidades:

La **competencia en comunicación lingüística** se trabaja desde la relación con la filosofía, la poesía y la literatura. Se propondrán a los alumnos coloquios al finalizar cada unidad con la revisión de los trabajos en grupo. Además de esta línea metodológica se les planteará a los alumnos trabajar los procesos artísticos desde la literatura o la poesía y se les mostrará la naturaleza intrínseca de cada una de las disciplinas mencionadas, que comparte similitudes formales o complementarias al medio artístico. Es muy importante que el alumnado aprenda a formular sus ideas verbalmente y que este proceso retroalimente la propia creación. La relevancia del **manifiesto artístico**²⁰ dentro del arte de la modernidad tiene su significación en el proceso artístico.

La **competencia social y ciudadana** se tratará procurando realizar proyectos grupales y con los coloquios que se crearán en la revisión de los trabajos, hechos en grupo o individualmente. El hecho de elaborar trabajos de manera grupal conlleva un aprendizaje emocional propio (inteligencia interpersonal e intrapersonal), además de la distribución de tareas y respeto hacia otras ideas distintas a la propia. Los trabajos serán

¹⁸ Recordamos los **problemas** señalados en apartados anteriores: falta de comprensión del arte abstracto e incapacidad de relacionar los contenidos de la asignatura para la resolución de problemas de cualquier materia.

¹⁹ **Anexo I** del Decreto 74/2007, BOPA de 14 de junio

²⁰ Expresión reivindicativa que simboliza la voluntad de estilo. Los manifiestos surgen con el arte moderno.

propuestos bajo la dirección de la profesora que poco a poco delegará las responsabilidades hasta observar cómo ellos aprenden a trabajar en colaboración.

La competencia en **autonomía e iniciativa personal** se encuentra, de una parte, asociada a la competencia anterior, pues el manejo emocional propio afecta a las relaciones de grupo que pueden establecerse (de nuevo inteligencia intrapersonal). Por otro lado esta competencia es esencial a la hora de desarrollar un impulso propio en el trabajo personal. La metodología de tareas suele contribuir a la pasividad del alumno que espera a que el profesor asigne una tarea determinada para luego realizarla. En esta programación se atiende a la metodología por proyectos que incide directamente en el trabajo autónomo. Para desarrollar el criterio del alumnado se proponen una serie de actividades con carácter abierto en alguno de sus fases de realización, como la elección de materiales dentro de un abanico de opciones o el carácter libre del tema... Además, los alumnos tendrán clases expositivas con omisión de conceptos para contribuir a la búsqueda de la información.

El **tratamiento de la información y competencia digital** se trabaja desde dos frentes en nuestra programación. Primero con el uso de las Nuevas Tecnologías y del software disponible que constituye una técnica artística más entre las formas de expresión que se trabajarán. La maquetación de sus proyectos, el tratamiento de imágenes por ordenador serán ejercicios basados en la contribución a esta competencia. Además, para la metodología por proyectos, utilizada en el enfoque de algunas actividades, deberán buscar información e imágenes que tendrán fácil confección desde el acceso a los portales que ofrece la red.

La **competencia matemática** (inteligencia lógico-matemática) se atenderá desde el trabajo objetivo del dibujo (geometría descriptiva y geometría métrica) y desde la formulación lógica de ideas (silogismos tomados de la interdisciplinariedad con filosofía) sobre las relaciones formales entre las distintas corrientes del siglo XX.

La **competencia y la interacción con el mundo físico** (inteligencia espacial y corporal-kinética) se trabajan en todos los aspectos de la educación artística. El hecho de trabajar con materiales y transformarlos condiciona una predisposición al conocimiento e interacción con el mundo físico. El hecho de trabajar con formatos grandes añadirá a la relación con el mundo el trabajo con el propio cuerpo, el gesto, el trazo no es igual cuando se trabaja en soportes pequeños que cuando se trabaja en soportes de gran envergadura, como por ejemplo un cuadro de dos por dos metros. Además desde la programación diseñada se va a contribuir a desarrollar el imaginario de nuestro alumnado y su cultura visual por medio de la observación constante de imágenes.

Por último, la **competencia para aprender a aprender** es intrínseca a nuestra propuesta de trabajo. Las exposiciones que se realizarán se enfocarán hacia el acercamiento comprensivo del alumno, lanzando preguntas que les sitúen en encrucijadas que les impliquen en el aprendizaje. Además, como comentamos anteriormente con la metodología de trabajo por proyectos el alumno tendrá que proponer soluciones y comprobar sus hallazgos con el proceso “error-acierto”.

- **Objetivos:**

El **objetivo general** de la programación propuesta es conseguir que el alumnado haga propios, que comprenda los conocimientos artísticos impartidos de tal forma que pueda relacionarlos y utilizarlos para la resolución de problemas de cualquier índole. En el desarrollo de cada unidad didáctica que se ofrece más adelante se precisan los objetivos específicos de cada unidad y se relacionan con el currículo y con los objetivos generales que marca la LOE²¹ para la ESO. Estos **objetivos específicos** contribuirán implícita o explícitamente a la consecución del este objetivo general marcado, que a su vez conlleva la mejora del ejercicio profesional docente de la educación artística.

- **Temporalización:**

Esta programación se **estructura** en **tres bloques de contenidos**, correspondientes a cada trimestre, que dibujan una línea de progresión en la adquisición de conocimientos y ejercicio de las capacidades. Esta línea de trabajo se sitúa siempre **entre** la **abstracción** y la **figuración**:

- **PRESENTACIÓN**; La unidad didáctica I: *“Imagen, obra, representación de la idea, Arte”* constituye una **presentación** de la asignatura y de conceptos que se trabajarán a lo largo del curso.
- **BLOQUE I**; De la unidad didáctica II a la V inclusive: *“Entre la abstracción y la figuración”, “La ruptura de la Figura”, “Componiendo el espacio”* y *“La identidad del color”* exponen los contenidos desde la **mancha**.
- **BLOQUE II**; De la unidad didáctica VI a la IX inclusive: *“La figuración, niveles icónicos”, “El escorzo, la perspectiva”, “El movimiento y la animación”* y *“Representación por sistema”*, introducen el contenido de la **línea** volviendo a valores figurativos.
- **BLOQUE III**; De la unidad didáctica X a la XII inclusive: *“Intención de narrador”, “El Cine”* y *“El Mercado”*, que incorporan al valor creativo la **conciencia expresiva**, introduciendo un mensaje intencionado a la imagen.

Se estima una **temporalización** de tres semanas por unidad didáctica exceptuando la primera de ellas que se traza para resolverse en una semana de trabajo. La asignatura de Educación Plástica y Visual cuenta con tres horas semanales de clase, lo que hace corresponder un total de nueve horas de trabajo aproximadamente para cada unidad didáctica. Es necesario aclarar que la estructuración propuesta aparece en una lectura

²¹ Ley Orgánica 2/2006, BOE de 3 de mayo de Educación

posterior ya que el diseño inicial buscaba una secuenciación progresiva de los contenidos, lo que significa que podría entenderse perfectamente sin esta estructura de contenidos. El objetivo es, desdibujar las lindes entre los propios contenidos, que un alumno logre, por ejemplo, relacionar el la simbología del color aprendida a través de una obra de Klimt²² con un anuncio de publicidad que acostumbra a ver en los medios de comunicación.

- **Metodología:**

La propuesta metodológica forma parte del tratamiento innovador de esta programación. Por un lado se **supeditan los contenidos** a través de las **tendencias artísticas del siglo XX** con el fin de solventar el problema de comprensión del arte abstracto como núcleo del que hablábamos en la investigación. De otra parte, se propone una metodología de enfoque **interdisciplinar** que trabaja globalmente los conceptos y relaciona la particularidad de cada disciplina para desdibujar las fronteras entre las distintas materias y promover que el alumno relacione los contenidos artísticos y las capacidades trabajadas con la asignatura de EPV, para la **resolución creativa de problemas**.

Howard Gardner expone en sus teorías que existen distintos tipos de inteligencias que nos permiten conocer la realidad. Cada persona desarrolla las inteligencias en distinta medida y muestra mayor predisposición hacia el conocimiento mediante alguna de ellas. La teoría de las inteligencias múltiples y en concreto el Proyecto Zero, mencionado con anterioridad, confiere el reconocimiento de la educación artística a su contribución al desarrollo personal del alumnado. Además, es a través de este tipo de educación como se consigue desarrollar destrezas y estrategias que facilitan un percepción global de la realidad directa, que complementa la visión analítica que proporcionan otras materias curriculares. Dentro de la educación artística, el arte abstracto también representa una capacidad de síntesis para integrar ideas o conceptos que permiten seleccionar la idiosincrasia de las disciplinas y es la Teoría de las inteligencias múltiples la que facilita este proceso donde la concepción de cada persona, haciendo uso de sus propios recursos, puede contribuir a una comprensión e interpretación diferentes. A través de la educación artística y del arte abstracto desarrollaremos las distintas inteligencias.

Por otro lado, se hace acopio de distintas metodologías de trabajo: investigación, aprendizaje por tareas, aprendizaje cooperativo, clases expositivas... donde la **metodología por proyectos** gana terreno por estar cercana a las peculiaridades y ritmos de los procesos artísticos. Utilizaremos esta metodología en el desarrollo de actividades en grupo o individuales porque gracias a ella, los alumnos construyen sus conocimientos y en la aplicación a nuestro tratamiento de contenidos a través del siglo XX, conseguiremos una utilización flexible (conseguirán relacionar conocimientos) de

²² Gustav Klimt (1862-1918) era un pintor simbolista austríaco.

los saberes y, actitudes activas y transformadoras hacia los aprendizajes que se traducirán a la búsqueda de soluciones diferentes a un mismo problema.

Se trazan a continuación las **líneas metodológicas** generales por las que se apuesta para el desarrollo de esta programación. Su uso estará supeditado a las necesidades de la unidad didáctica y a la respuesta del alumnado.

- 1) **Exposición de los contenidos** y de los distintos recursos propuestos con **proyecciones** de imágenes pertenecientes al **patrimonio cultural** o a ejercicios resueltos que ejemplifiquen y aclaren posibles usos de los recursos. La exposición del tema se plantea en todo momento con un **carácter participativo**, lanzando preguntas para favorecer su disposición activa y situarles desde el comienzo frente a problemas a los que tendrán que buscar soluciones. Se procederá a la omisión consciente de ciertos aspectos necesarios para la resolución de problemas con el fin de que el alumno se muestre activo en la búsqueda de información.
- 2) Uso de **recursos tecnológicos** que gracias a su fácil aplicación, permiten trabajar más rápido ideas, modificando imágenes que conserven sus distintos estadios de realización y así, compararlos y valorarlos con el objetivo de propiciar la capacidad de elección con criterio de nuestro alumnado.
- 3) **Visionado de imágenes pertenecientes a la Patrimonio cultural y ejercicios resueltos por compañeros de otros cursos.** De esta manera se proporcionan ideas de trabajo y propuestas de resolución a los problemas planteados.
- 4) **Visita didácticas** a museos, galerías, talleres, empresas publicitarias, platós de televisión... con el fin de promover actitudes de interacción social y cultural intrínsecas a las funciones del Patrimonio.
- 5) Elaboración de las **actividades de manera guiada** y durante el tiempo de clase para la posible propuesta de mejora y corrección previa a la entrega. Se pretende también trabajar los problemas de bloqueo ya que muchos alumnos suelen quedarse en blanco a la hora de abordar un proyecto creativo. Esta forma trabajo se incluye en la metodología de **trabajo por proyectos** que apuntábamos líneas arriba y que verá su desarrollo en el tratamiento de ciertas actividades propuestas en la programación.
- 6) Actividades de **carácter individual** previas a los trabajos de grupo con el fin de aclarar los contenidos y procurar la asimilación de los mismos de manera individual. Estos procesos servirán de diagnóstico para autoevaluar el trabajo del profesor.
- 7) **Actividades en grupo** con la progresiva retirada de la dirección de la profesora, para que puedan potenciar sus conocimientos e interactuar con los compañeros y adquirir las capacidades que ello conlleva. También se considera importante para el aprendizaje de la interacción de grupo que son ellos los que distribuirán las tareas dentro de cada grupo asignándose los papeles de coordinación, dirección, realización...

La **disposición del aula** colabora de manera espontanea con este tipo de actividad pues hay 6 grandes mesas de trabajo. En cada una de ellas se sitúan los grupos ya

formados y trabajan dispuestos en círculo. De esta manera se facilita la escucha de las distintas propuestas de los alumnos/as.

- 8) **Actividades de refuerzo y ampliación** para contemplar los distintos niveles que convergen en el aula y poder atender debidamente la diversidad de la misma.
- 9) **Presentación de trabajos**, digitalizados y proyectados, y **coloquio**. Activa los procesos de comunicación oral y permite un aprendizaje significativo porque, al trabajar con los ejercicios de los compañeros y compañeras, se parte desde su nivel de conocimiento y esto facilita la comprensión y la asimilación de los mismos.
- 10) Uso de recursos del centro: **mediateca y biblioteca**. Para que puedan completar las actividades en la parte concerniente al uso de recursos tecnológicos y bibliográficos.
- 11) **Encuesta de satisfacción**. Porque es muy necesario conocer el punto de vista del alumno y atender a su criterio para poder introducir mejoras.
- 12) Se les pedirá al finalizar cada unidad didáctica, la recogida de apuntes, conclusiones, muestras de trabajo en un **cuaderno de artista**. Con el fin de contribuir a facilitarles un orden y una puesta al día del material.

Los **recursos materiales** específicos de cada unidad didáctica se determinan en los cuadros dedicados a la unidades didácticas que se presentan a continuación de las especificaciones de la programación. En los apuntes metodológicos anteriores hemos mencionado recursos didácticos que utilizará la profesora con el fin de mejorar la comprensión del alumnado.

- **Criterios de evaluación y de calificación y mínimos exigibles:**

Los **criterios de evaluación** aparecen reflejados en los cuadros que ofrecemos a continuación de cada unidad didáctica. Se establecen en relación a lo contemplado en el currículo, para 4º de la ESO de la asignatura que nos ocupa y son paralelos a los objetivos marcados en la unidad. Los **criterios de calificación** serán dados a conocer al alumnado al comienzo de cada unidad didáctica y se establecerán en porcentajes, reservando siempre un 10% para la actitud, participación y esfuerzo. Como **instrumento de evaluación** se les pedirá a los alumnos que trabajen sus ideas, bocetos y apuntes sobre un “**cuaderno de artista**” que se irá trabajando en clase y fuera del aula y se irá supervisando en la calificación que se realizará al finalizar cada unidad y que servirá para valorar el trabajo procesual de los alumnos. También se considerarán los **coloquios**, que se realizan al finalizar cada unidad con la revisión de los trabajos del alumnado, como vinculantes en el cierre de calificaciones pudiendo subir nota en caso de observar una buena asimilación de los contenidos en el alumnado. Estos coloquios servirán como **autoevaluación** que se contrastará con la nota que dará la profesora y se contribuirán a la formación del criterio en el alumno. Por otro lado a algunas de las actividades planteadas se les dará el carácter de la metodología por proyectos ya que se ajusta perfectamente al desarrollo de un trabajo artístico.

En cuanto a los **mínimos exigibles**, se reserva un cuadro dentro de cada unidad donde se contemplan los mínimos exigibles establecidos para cada una de ellas en

relación a los contenidos dados. En el artículo 20, apartado 7, del currículo²³ reserva el derecho del alumnado a ser calificado objetivamente, por ello los mínimos exigibles serán dados a conocer al comienzo de cada unidad didáctica.

- **Actividades de Recuperación:**

En los cuadros de unidad que exponemos después se tratan las actividades de recuperación en cada una de ellas que, aparecen directamente relacionados con los mínimos exigibles que se garantizan desde el currículo.

- **Atención a la diversidad:**

La programación está diseñada para el curso de 4º ESO (C) de Educación Plástica y Visual del instituto Aramo, donde no había ningún alumno con necesidades educativas especiales. No obstante, la programación está diseñada con una flexibilidad que permitiría introducir los cambios necesarios para adaptarse a otro alumnado diferente y sus necesidades. Además, las actividades propuestas en la programación se establecen en tres niveles distintos de dificultad: Nivel I: moderado, nivel II: medio y nivel III: ágil, que procuran elasticidad para coincidir con los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.

A continuación se ofrecen unos **cuadros de unidad** que orientan más específicamente el diseño de cada unidad didáctica. Las referencias al currículo y a la LOE se concretan en el Anexo II y el apartado de metodología hace referencia a la numeración que hemos seguido en las líneas metodológicas (página 41). Por otro lado, es necesario mencionar que las actividades son apuntes significativas del trabajo que realmente se llevará a cabo con la consecución de la programación.

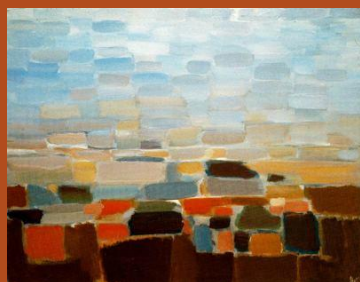
²³ Decreto 74/2007, BOPA de 14 de junio.



Unidad Didáctica I

“Imagen, obra, representación de la idea, Arte”

COMPETENCIAS BÁSICAS		Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal	
OBJETIVOS DE LA UNIDAD		Objetivos del currículo 1/2/3/4/7/10	Objetivos generales LOE a/b/c/e/f/g/h/j/l/m
<ul style="list-style-type: none"> Diferenciar entre imagen y realidad • Observar las cualidades plásticas (forma, color, textura) • Ordenar las formas correspondientes a un mismo concepto <ul style="list-style-type: none"> Apreciar cualidades expresivas en formas, ambientes y obras de arte Identificar los lenguajes visuales • Detectar y expresar las experiencias estéticas <ul style="list-style-type: none"> Valorar la imagen como medio de expresión • Interesarse por la observación sistemática • Sensibilizar ante las manifestaciones artísticas • Analizar imágenes 			
CONTENIDOS		Contenidos currículo BLOQUES I/III	
<ul style="list-style-type: none"> Imagen vs realidad • La experiencia estética • Los lenguajes plásticos • Teorías perceptivas 			
TEMPORALIZACIÓN: Estimada 1 semana (3 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Filosofía, Historia, Literatura (poesía) Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Fotografía, pintura y los materiales y recursos específicos para las actividades sugeridas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		MÍNIMOS EXIGIBLES	
<ul style="list-style-type: none"> Distinguir entre la ilusión de la imagen y la realidad Señalar cualidades plásticas (forma, color, textura) Identificar las formas que corresponden a un concepto <ul style="list-style-type: none"> Sensibilizarse hacia las cualidades expresivas de las imágenes • Reconocer las experiencias estéticas vividas <ul style="list-style-type: none"> Encontrar en la imagen un medio de expresión Identificar las cualidades plásticas propias del lenguaje de una imagen 		<ul style="list-style-type: none"> Distinguir entre la ilusión de la imagen y la realidad • Reconocer las experiencias estéticas vividas Encontrar en la imagen un medio de expresión • Identificar las cualidades plásticas de una imagen 	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	RECUPERACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Exposición de los contenidos Coloquio sobre una selección de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> Descripción de una experiencia estética 	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de una obra en relación a su intencionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> Creación de un mapa conceptual con los apuntes de clase (cuaderno de artista)
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica II

“Entre la abstracción y la figuración”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Competencia matemática • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Realizar composiciones a partir de abstracciones de la realidad • Experimentar y explorar los elementos que estructuran una imagen <ul style="list-style-type: none"> • Sintetizar formas complejas en figuras geométricas • Fomentar el interés por la búsqueda de nuevas soluciones • Sensibilizarse ante las variaciones de color en la distribución del espacio (color quebrado) • Comprender la figura de Cezanne en la historia del arte • Relacionar la danza con la composición en el espacio 		Objetivos del currículo 1/2/3/4/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Síntesis de formas en el espacio • Geometrización (la poética del espacio) • Color quebrado • Perspectiva aérea • Cezanne • Tachismo 		Contenidos currículo Bloques: 1/2/3/5	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Danza, Poesía, Matemáticas Líneas Metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Fotografía y pintura y todos los materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Lograr composiciones abstractas a partir de la realidad • Experimentar con la estructura de una imagen • Lograr síntesis de formas complejas en figuras geométricas • Interesarse por la búsqueda de nuevas soluciones • Saber hacer grisallas quebrando colores • Entender la figura como objeto a través de la obra de Cezanne • Nutrirse de la danza para realizar composiciones abstractas 		MÍNIMOS EXIGIBLES <ul style="list-style-type: none"> • Lograr composiciones abstractas a partir de la realidad • Experimentar con la estructura de una imagen • Lograr síntesis de formas complejas en figuras geométricas • Saber hacer grisallas quebrando colores 	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I <ul style="list-style-type: none"> • Realización de 8 fotos abstractas 	NIVEL II <ul style="list-style-type: none"> • Grisalla quebrada abstracta de un espacio del aula 	NIVEL III <ul style="list-style-type: none"> • Abstracción de un retrato (grisalla) 	RECUPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Grisalla en blanco y negro de un bodegón
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica III

“Ruptura de la figura”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Discriminar entre figura y fondo • Observar las cualidades plásticas (forma) • Ordenar formas pertenecientes a un mismo concepto • Añadir cualidades expresivas a la forma • Valorar la capacidad perceptiva • Identificar y relacionar imágenes cubistas, expresionistas, futuristas y conceptuales por sus aspectos formales • Construir imágenes que rompan la figuración • Experimentar con medios gráfico plásticos húmedos • Valorar la importancia del azar en una obra artística 		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/f/g/h/j/l
CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Ruptura de la forma • Leyes perceptivas: la Gestalt • Cubismo • Expresionismo • Futurismo • Arte conceptual 		Contenidos currículo Bloques: 1/2	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Filosofía, Psicología, Historia del Arte Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6//8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Dibujo, Pintura y todos los materiales y recursos necesarios para la consecución de las actividades sugeridas.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Dominar la relación entre figura y fondo • Identificar las cualidades plásticas de la forma • Saber ordenar formas pertenecientes a un mismo concepto • Comprender las cualidades expresivas de la forma • Saber identificar imágenes cubistas, expresionistas y futuristas • Elaborar imágenes que rompan su figuración • Utilizar medios grafico-plásticos húmedos • Entender la importancia del azar en una obra artística 		MÍNIMOS EXIGIBLES <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar imágenes que rompan su figuración • Utilizar medios grafico-plásticos húmedos • Dominar la relación entre figura y fondo • Identificar las cualidades plásticas de la forma 	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de imágenes donde existe ruptura de la forma 	NIVEL II <ul style="list-style-type: none"> • Pintura de un conjunto de figuras y ruptura con el gesto 	NIVEL III <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo de figuración desde un collage abstracto 	RECUPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Análisis/investigación de los contenidos dados en clase y posterior presentación de hallazgos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica IV

“Componiendo en el espacio”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Relacionar elementos formales de la música con la pintura • Dar un tratamiento poético al espacio (figura-fondo) • Identificar la estructura biológica de un objeto vivo/muerto con su idiosincrasia • Observar posibilidades plásticas del espacio • Representar formas de manera subjetiva • Representar sensaciones espaciales por medio de elementos abstractos • Experimentar con medios de expresión gráfico-plásticos		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l
CONTENIDOS • Leyes compositivas • Equilibrio/proporción/ritmo • Color • Peso • Concretismo • Expresionismo abstracto • Suprematismo • Tachismo		Contenidos currículo Bloques: 1/2	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Música, Biología, Poesía Líneas Metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Dibujo/apuntes/volumen y los materiales y recursos necesarios para la consecución de las actividades sugeridas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Identificar elementos formales comunes a la música y la pintura • Comprender la poética del espacio • Encontrar relación entre la estructura biológica y la esencia del objeto (vivo/muerto) • Realizar composiciones abstractas con sensaciones espaciales • Encontrar de técnica y recursos gráfico-plásticos	MÍNIMOS EXIGIBLES • Identificar elementos formales comunes a la música y la pintura • Realizar composiciones abstractas con sensaciones espaciales • Encontrar de técnica y recursos gráfico-plásticos		
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I • Recopilación de imágenes que cumplan las leyes de la Gestalt	NIVEL II • Composición abstracta pintura con ritmo de una melodía	NIVEL III • Intervención abstracta en el espacio con papel de aluminio	RECUPERACIÓN • Composición abstracta collage
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			

Unidad Didáctica V

“La identidad del color”



COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia matemática		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Observar la identidad variable del color • Ver la fisiología de la percepción del color • Observar el valor simbólico del color • Trabajar con armonías, melodías y contrastes de color relacionándolo con los valores formales musicales • Investigar sobre el tratamiento del color en el Fauvismo y Suprematismo • Experimentar y utilizar la técnica a la cera (Manley)		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	
		Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l/m	
CONTENIDOS • Identidad variable del color • Fisiología/sensaciones perceptivas • Simbología • Armonía/Melodía/Contraste • Saturación/Brillo/Tono • Ordenación del color (Munsell) Fauvismo • Concretismo • Suprematismo		Contenidos currículo Bloques: 1/2	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Física, Música, Matemáticas Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Pintura, apuntes, retrato, paisaje y los materiales y recursos necesarios para cada actividad sugerida.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Identificar elementos formales comunes a la música y la pintura • Manejar la identidad variable del color • Conocer la fisiología de la percepción • Experimentar con paletas armónicas y melódicas • Reconocer el tratamiento de color fauvista • Realizar apuntes con la técnica a la cera (Manley)		MÍNIMOS EXIGIBLES • Conocer la fisiología de la percepción • Experimentar con paletas armónicas y melódicas • Reconocer el tratamiento de color fauvista • Realizar apuntes con la técnica a la cera (Manley)	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I • Visionado de imágenes fauvistas con música de Enrique Soro	NIVEL II • Apuntes de la clase con tres colores Manley	NIVEL III • Apuntes de retrato con tres colores Manley y aguarrás	RECUPERACIÓN • Realización del cubo cromático de Munsell (Sencillo)
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica VI

“La figuración, niveles icónicos”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las características de un icono, un signo y un símbolo • Trabajar con programas de diseño para extraer las líneas que caracterizan un objeto • Identificar la estética de la iconografía moderna • Crear símbolos • Comparar la iconografía sacra medieval con alguna corriente artística del siglo XX • Entender los niveles de iconicidad como camino intermedio entre la abstracción y la figuración 		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l/m
		CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Signo/Icono/Símbolo • Hacia la abstracción • Diseño • Bauhaus • Minimalismo • Ilustrador • Estética • Simbolismo • Estética • Simbolismo • Iconografía medieval 	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Diseño, Literatura, Arquitectura Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Fotografía, dibujo, ordenador y otros materiales específicos para las actividades propuestas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir entre icono, signo y símbolo • Aplicar programas informáticos para diseñar signos o símbolos • Reconocer líneas estéticas de la iconografía contemporánea • Diferenciar aspectos formales de iconografías medievales con iconografías del siglo XX • Reconocer el grado de abstracción de un icono, un símbolo o un signo 		MÍNIMOS EXIGIBLES <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir entre icono, signo y símbolo • Reconocer líneas estéticas de la iconografía contemporánea • Saber crear un símbolo • Reconocer el grado de abstracción del icono, símbolo o signo 	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I <ul style="list-style-type: none"> • Coloquio sobre estética de la iconografía contemporánea 	NIVEL II <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de los símbolos femenino y masculino para unos baños públicos 	NIVEL III <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo con Ilustrador para diseñar símbolos 	RECUPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo por escrito, investigación sobre simbología e iconografía contemporánea
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica VII

“El escorzo, la perspectiva”

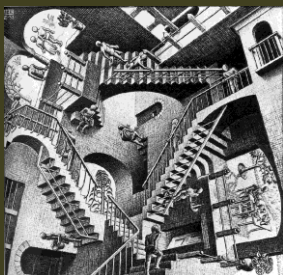
COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia matemática		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Entender la línea (contorno) en oposición a la mancha (superficie) • Hacer dibujos miméticos • Representar escorzos a partir de las secciones • Soltar la dureza de la línea con dibujos automáticos • Conocer la representación a través de la perspectiva cónica oblicua <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar programas informáticos para resolver problemas de perspectiva • Aplicar los conocimientos de sistemas de representación al dibujo artístico 		Objetivos del currículum 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Pictoricismo vs Linealismo • Naturalismo • Cubo renacentista • Teatralismo • Automatismo (Dadá) • Armonía • Escorzo/Secciones • Perspectiva cónica • AutoCAD 		Contenidos currículum Bloques: 1/2/3/5	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Filosofía, Literatura y Matemáticas Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/7/8/9/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Dibujo, modelado, figura humana, paisaje y otros materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades sugeridas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el funcionamiento de la perspectiva • Lograr el efecto de escorzo en los dibujos • Realizar perspectivas desde el dibujo del natural • Producir imágenes en perspectiva cónica a partir de programas informáticos • Entender la perspectiva como una tipo de armonía del espacio • Conocer las secciones en geometría y aplicarlas al dibujo de escorzos 	MÍNIMOS EXIGIBLES <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el funcionamiento de la perspectiva • Lograr el efecto de escorzo en los dibujos • Realizar perspectivas desde el dibujo del natural 		
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos automáticos y dibujos con escorzos 	NIVEL II <ul style="list-style-type: none"> • Perspectivas de clase sobre acetato 	NIVEL III <ul style="list-style-type: none"> • Apuntes de la calle con aplicación de perspectiva 	RECUPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de contorno de figura humana con línea y contorno a partir del fondo
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			

Unidad Didáctica VIII

“El movimiento y la animación”



COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Comprender la estructura de una figura a partir del movimiento que genera • Captar la secuencia de un movimiento • Potenciar la expresividad del dibujo y otras técnicas plásticas • Manejar la escuadra y el cartabón con precisión • Conocer el efecto Moiré • Aplicar programas informáticos para crear animaciones • Lograr animaciones efectistas		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/e/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS • Secuencia • El movimiento en la cámara • Estructura • Expresión • Dirección • Gesto • Impresionismo • Expresionismo • Futurismo • Op Art • Flash/P.Point		Contenidos currículo Bloques: 1/2/3/5	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Física/Fotografía/Nuevas Tecnologías Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/7/8/9/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Dibujo, fotografía, modelado en plastilina y otros materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Saber dibujar la estructura de una figura sin verla (retentiva) • Realizar dibujos superpuestos con efecto de movimiento • Realizar dibujos expresivos • Hacer uso correcto de la escuadra y cartabón para crear efectos ópticos • Utilizar programas informáticos para construir movimiento • Realizar una animación		MÍNIMOS EXIGIBLES • Realizar dibujos superpuestos con efecto de movimiento • Realizar dibujos expresivos • Hacer uso correcto de la escuadra y cartabón para crear efectos ópticos • Realizar una animación	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	RECUPERACIÓN
• Ejercicio de escuadra y cartabón, efecto Moiré	• Proyecto de grupo, animación con plastilina	• Animación por ordenador	• Realización de un Flip Book
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica IX

“Representación por sistema”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Competencia matemática		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD <ul style="list-style-type: none"> • Crear imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales de profundidad • Comprender la estructura de un cuerpo ocupando el espacio (sus partes no visibles) • Identificar asimetrías en cuerpos regulares • Representar formas de manera objetiva • Expresarse mediante las bases de los sistemas convencionales proyectivos • Realizar desarrollos y llevar a cabo las maquetas correspondientes en tres dimensiones • Ejercitar la imaginación del alumno 		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS <ul style="list-style-type: none"> • Objetivismo • Estructura • Diedro/Gaspar Monge • Isometría • Desarrollos • Normalización • Escala • Abstracción • Suprematismo • Op Art 		Contenidos currículo Bloques: 1/2/5	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Biología/Filosofía/Matemáticas/Historia Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/8/9//11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: Dibujo, fotografía y maquetación y otros materiales que sean necesarios para el desarrollo de las actividades			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Lograr imágenes con efectos visuales de profundidad • Representar estructuras invisibles de cuerpos en el espacio • Realizar dibujos objetivos • Demostrar conocimiento de los sistemas de representación • Trazar desarrollos de cuerpos • Construir maquetas de cuerpos en tres dimensiones 		MÍNIMOS EXIGIBLES <ul style="list-style-type: none"> • Realizar dibujos objetivos • Demostrar conocimiento de los sistemas de representación • Trazar desarrollos de cuerpos 	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo de piezas de diferentes complejidades cambiando de sistema de representación de isométrica a diédrico y viceversa 	NIVEL II	NIVEL III <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de maquetas a partir de desarrollos 	RECUPERACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Síntesis de la figura humana a niveles geométricos y representarla en sistema isométrico en diferentes posturas
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica X

“Intención de narrador”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Desarrollar la actitud narrativa • Expresarse con creatividad mediante la fotografía, literatura • Aplicar las TIC a las técnicas plásticas y visuales • Trabajar un proyecto en grupo • Interpretar de forma crítica imágenes • Valorar el Patrimonio cultural y artístico • Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones, sentimientos, ideas y vivencias • Reconocer la intención narrativa en imágenes simbolistas y surrealistas		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS • Del Naturalismo al Subjetivismo • Lenguaje fotográfico • Reportaje fotográfico • El guión • Maquetación (Word) Surrealismo • Simbolismo • Teatralismo		Contenidos currículo Bloques I/II/III/IV	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Literatura/Fotografía/Nuevas Tecnologías • Líneas metodológicas: 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: fotografía/dibujo/fotonovela y otros materiales y recursos necesarios para el desarrollo de las actividades			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Demostrar actitudes narrativas • Conseguir expresarse con creatividad mediante la fotografía y la literatura • Utilizar las TIC aplicadas a la plástica • Colaborar y respetarse en el trabajo de grupo • Reconocer el valor del Patrimonio • Transmitir ideas y emociones mediante los lenguajes trabajados • Identificar la intención narrativa de obras simbolistas y surrealistas		MÍNIMOS EXIGIBLES • Organizar su trabajo en grupo y respetarse • Utilizar los recursos tecnológicos propuestos • Tomar contacto con el Patrimonio artístico • Aportar soluciones creativas • Mostrar actitudes narrativas	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I • Realización de un reportaje fotográfico	NIVEL II • Realización de una Fotonovela y maquetarla	NIVEL III • Realización de un microrelato a partir de obras del museo	RECUPERACIÓN • Realización de un guión y un storyboard de manera individual
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica XI

“El Cine”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Estudiar el lenguaje cinematográfico en relación a otros lenguajes • Comprender la idiosincrasia de los géneros cinematográficos y su estética • Hacer consciente al alumno de la cultura visual que arrastra y cómo se gesta • Relacionar el medio cinematográfico con el Arte • Expresarse dentro de un proyecto de grupo, por medio del cine aprovechando otras técnicas de expresión trabajadas		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	
CONTENIDOS • Lenguaje cinematográfico • Géneros • Estética • Cultura Visual • Arte Pop • Video Arte		Objetivos generales LOE a/b/d/f/g/h/j/l/m	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Historia/ Filosofía/ Psicología Líneas metodológicas: 1/2/3/5/6/7/8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: fotografía/vídeo y otros específicos para las actividades propuestas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Entender el lenguaje cinematográfico y contrastarlo con otros lenguajes • Diferenciar los géneros cinematográficos por su estética • Conocer la cultura visual que portan • Apreciar los lenguajes del Arte Pop y Videoarte • Conseguir expresarse a través de técnicas cinematográficas • Colaborar y respetarse en el trabajo de grupo		MÍNIMOS EXIGIBLES • Conseguir expresarse a través de técnicas cinematográficas • Colaborar y respetarse en el trabajo de grupo • Entender el lenguaje cinematográfico y contrastarlo con otros lenguajes • Diferenciar los géneros cinematográficos por su estética	
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I • Montaje de la escenografía para una escena	NIVEL II • Grabación de un corto de 2 minutos con el móvil	NIVEL III • Montaje de película a través de programa informático sencillo	RECUPERACIÓN • Visionado y análisis de dos películas recomendadas
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			



Unidad Didáctica XII

“El Mercado”

COMPETENCIAS BÁSICAS	Comunicación lingüística • Conocimiento e interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Competencia e iniciativa personal • Tratamiento de la información y competencia digital		
OBJETIVOS DE LA UNIDAD • Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión • Experimentación de recursos informáticos para creación de imágenes • Cultivar la actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación • Elaborar ideas, conceptos, Slogan • Comprender la relación entre el Arte Pop y las imágenes mediáticas • Conseguir ligar productos a ideas		Objetivos del currículo 1/2/3/4/5/6/7/9/10	Objetivos generales LOE a/b/d/f/g/h/j/l/m
CONTENIDOS • Diseño (Ilustrator y Photoshop) • La idea/El slogan • Cultura visual • Arte Pop • Conceptualismo		Contenidos currículo Bloques: 1/2/3/4	
TEMPORALIZACIÓN: Estimadas 3 semanas (9 sesiones de 1 hora)			
METODOLOGÍA: Interdisciplinariedad con Psicología/Filosofía/Nuevas Tecnologías Líneas metodológicas: 1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12			
RECURSOS Y MATERIALES: fotografía/ordenador y otros específicos para las actividades propuestas			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN • Comprender el lenguaje visual y plástico de la publicidad • Trabajar con recursos informáticos para la creación de imágenes • Demostrar actitud crítica ante imágenes publicitarias • Producir ideas, conceptos relacionados con la imagen • Entender la cultura visual que hay detrás del Arte Pop	MÍNIMOS EXIGIBLES • Comprender el lenguaje visual y plástico de la publicidad • Trabajar con recursos informáticos para la creación de imágenes • Demostrar actitud crítica ante imágenes publicitarias		
SUGERENCIA DE ACTIVIDADES			
NIVEL I • Selección de anuncios publicitarios según criterios marcados	NIVEL II • Visita rodaje publicitario • Proyecto publicitario en grupo	NIVEL III • Análisis de un anuncio publicitario elegido por la profesora	RECUPERACIÓN • Diseño de un producto para determinado público
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD El curso para el que está diseñada esta unidad didáctica no incluye ningún alumno con necesidades educativas especiales, no obstante se trabajan actividades en tres niveles de dificultad (Nivel I: moderado/ Nivel II: medio / Nivel III: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todo el alumnado.			

CONCLUSIONES

Durante el tiempo que cursamos las asignaturas específicas de Dibujo, ya nos pusieron sobre aviso de la desvalorización y devaluación de la educación artística a nivel de secundaria. Como digo, no es nada nuevo, a lo largo de los propios estudios uno ha tenido que lidiar con las polarizadas, y más curioso, simultáneas ideas de que por un lado “somos genios” y por otro “que no hacemos nada que sea útil” (quizá quieran referir a nada que sea productivo). Los saberes, en nuestra actualidad se pelean por ganar el título de ciencia, pero a día de hoy todavía no he comprobado un conocimiento del mundo de tal objetividad como la que enarbola la ciencia. Precisamente es en ese mundo de relaciones complejas donde procuro moverme. Las pequeñas clases que he dado hasta este momento me han demostrado que para hacer conectar al alumno con el conocimiento es absolutamente necesario partir de la subjetividad, la propia y la del discente. Antes que de ellos, los problemas encontrados a cerca de la incomprensión del arte abstracto, habían sido míos. Es por eso que veo necesario hacerles transitar a través de determinados “obstáculos”. El siglo XX es una suerte de acontecimientos en ebullición, que transitan precisamente por estos derroteros de “afirmación-negación” de problemas que permiten indagar en nuestro autoconocimiento.

Existe un salto muy grande entre lo que la sociedad espera del Arte y lo que en estos momentos, el Arte ofrece y los acontecimientos del siglo XX, al menos, las vanguardias ya mantienen la suficiente distancia como para empezar a ser digeridos. Las posibilidades de las asignaturas de contenido artístico son infinitas, pero la cuestión radica en dar proporcionar problemas antes que soluciones, problemas que se constituyen, precisamente en la complejidad de las estructuras de conocimiento de las que hablamos. Si proporcionamos al alumnado un entramado de relaciones donde atar sus conocimientos estaremos construyendo una forma de pensar, la analogía. No conozco otra forma de concebir el conocimiento. Aquí es donde comienzo a ser profesora. Todas las vías educativas son válidas si cuentan con un factor clave, el compromiso del profesor, que se gesta, primero en la honestidad hacia el modo propio de comprender el mundo y en la manera en que entiende el mundo nuestro alumnado y luego, en el deseo de transmitir los saberes. Como dice el proverbio: « Dímelo y lo olvidaré, enséñame y lo recordaré, implícame y lo entenderé, apártate y actuaré ».

Los afanes que surgen entre las distintas disciplinas en esa lucha de reconocer la mayor proximidad a la realidad, pierden la partida antes de jugar, pues todos ellos recorren caminos que dibujan la “anatomía del mismo gigante”.

BIBLIOGRAFÍA

- Calaf, R., Navarro, A., Samaniego, José A. (2000). *Ver y comprender el arte del siglo XX*, Madrid: Síntesis
- Arnheim, R. (1986). *El pensamiento visual*, Barcelona: Paidós
- Cirlot, E. (1949). *Diccionario de los ismos*, Barcelona: Siruela
- Cirlot, E. (1955). *Morfología y Arte Contemporáneo*, Barcelona: Omega
- Gardner, H.(2008). *Las cinco mentes del futuro*, Barcelona: Paidós
- Gardner, H. (1990). *Educación artística y desarrollo humano*, Barcelona: Paidós
- Langer, S. (1966). *Los problemas del Arte*, Buenos Aires: Infinito
- Martín García, X. (2006). *Investigar y aprender. Cómo organizar un proyecto*, Barcelona: Horsori
- Pogré, P. (2007). ¿Cómo enseñar para que los estudiantes comprendan? *Revista Diálogo Educativo*, 25-32

ANEXOS

ANEXO I

Encuesta A; dirigida al alumnado de 4º ESO (15-16 años) que cursan la asignatura troncal y opcional de Educación Plástica y Visual:

SEXO	VÍA			VIVES EN MEDIO	TITULARIDAD DEL CENTRO
varón/mujer	1	2	3	Urbano/Rural	Público / Concertado

Nº	Conocimientos, creencias y actitudes individuales	1	2	3	4	OTROS
----	---	---	---	---	---	-------

1	¿Qué que es para ti el arte abstracto? 1. Me parece una tomadura de pelo 2. Algo que hace cualquiera 3. Un entretenimiento 4. Un método de expresión artístico como otro cualquiera Otros: (especifica tu respuesta en estas líneas) _____ _____	1	2	3	4	OTROS	
2	Escribe dos obras o el nombre de dos artistas que trabajen con arte abstracto:						
3	¿Dónde puedes encontrar obras de arte abstracto en tu entorno más cercano? Especifica dónde o la exposición que conoces que incluye arte abstracto. 1. No tengo ni idea 2. En 1 lugar: _____ 3. En 3 lugares: _____ 4. En 4 lugares o más: _____	1	2	3	4	OTROS	
4	¿Qué piensas cuando ves una obra de arte abstracto? 1. No entiendo nada 2. Creo que los artistas se burlan de la gente 3. Me pongo a buscar caras y formas que conozco a ver si logro saber lo que es 4. ¿Debería emocionarme? 5. Esto sí me gusta, consigo emocionarme. Otros: (especifica cuál) _____ _____	1	2	3	4	5	OTRO
5	¿Qué prefieres ver/hacer: obras abstractas y obras figurativas? ¿Por qué? 1. Figurativas y muy realistas 2. Figurativas 3. Abstractas Otros: (especifica cuáles) _____ _____	1	2	3		OTROS	
6	¿Piensas que algunos artistas leen y estudian antes de realizar sus obras?	1	2	3	4	OTROS	

	1. No creo, hacen sus obras tal cual les salen 2. Quizá lo hagan pero no es necesario, los artistas estudian poco 3. Los artistas se documentan y leen sobre arte para hacer sus propias obras 4. Claro, deben estudiar sobre arte y sobre otras materias que a veces les sirven para su trabajo Otros: (especificar opinión) _____ _____					
7	¿Por qué crees que nació el arte abstracto? Puedes seleccionar varias opciones.	1	2	3	4	OTROS
	1. No lo sé 2. Por la inclusión de la fotografía como medio artístico 3. Por el agotamiento de los lenguajes figurativos 4. Como ruptura al arte que se venía haciendo antes Otros: (especificar la respuesta) _____ _____					
8	Comenta alguna cosa sobre estas obras: (se dan cinco obras de cinco artistas diferentes que trabajan con arte abstracto: Pollock, Malevitsch, Kandinsky, Miró, Rothko) Especifica en cada categoría a cuál te refieres.	1	2	3	4	OTROS
	1. No entiendo nada 2. No me gusta 3. Me parece bonito 4. Me gustan, entiendo lo que veo (composición, color, ritmo, textura...) Otros: (argumenta tu respuesta) _____ _____					
9	¿Las obras de arte abstracto que has visto en la pregunta número 8 son capaces de transmitirte emociones?	1	2	3	4	OTROS
	1. No siento nada 2. Creo que sería imposible emocionarme ante una obra abstracta 3. A veces me atraen algunas obras concretas 4. Consigo emocionarme con distintas obras abstractas Otros: (Especifica tu respuesta) _____ _____					
10	¿Qué te gustaría que te enseñaran sobre arte abstracto?	1	2	3	4	OTROS
	1. No me interesa 2. Cuál es su lenguaje 3. Saber de qué habla el arte abstracto 4. Saber emocionarme con el arte abstracto Otros: (Especifica la respuesta) _____ _____					
11	Relaciona de alguna manera las obras de arte abstracto que has visto con las matemáticas y justifica tu respuesta.	1	2	3	4	OTROS
	1. No se pueden relacionar en ningún aspecto 2. Puedo relacionar la forma con las matemáticas porque: _____ _____ 3. Puedo relacionar el lenguaje abstracto con las matemáticas porque: _____ _____ 4. Puedo relacionar el color con las matemáticas porque: _____ _____ Otros: (Especifica la respuesta y razón) _____ _____					
12	¿Ves en Educación Plástica y Visual contenidos que podrías compartir con otras asignaturas de las que cursas como lengua, matemáticas, biología, geografía e historia,					

	educación para la ciudadanía o música ? Especifica las asignaturas con los contenidos.					

13	¿Con qué frecuencia visitas museos o galerías de arte?	1	2	3	4	OTROS
	1. Nunca 2. Una vez al año, en las visitas con el instituto 3. Me escapo cuando hay alguna exposición que me interesa 4. Cada tres o cuatro meses Otros: _____					

Nº	Creencias y costumbres socio-culturales	1	2	3	4	OTROS
-----------	--	----------	----------	----------	----------	--------------

14	¿Cuál crees que es la asignatura que te servirá sin lugar a dudas en el futuro? ¿Por qué?					

15	¿Visitas con tus amigos museos o galerías en vuestro tiempo libre?	1	2	3	4	OTROS
	1. Es el último sitio a donde iría con mis amigos 2. Los museos y galerías me aburren 3. Podría ser, el arte me atrae 4. Alguna vez hemos ido Otros: _____					
16	¿Por qué elegiste como troncal opcional la asignatura de Educación Plástica y Visual? Escoge una de las siguientes opciones:	1	2	3	4	OTROS
	1. Siempre me ha gustado dibujar y pintar 2. Estoy interesado en los contenidos que se imparten 3. Creo que es más fácil que el resto de asignaturas opcionales. 4. Se trabaja menos que en las otras opcionales ofertadas. Otros: (Especificar los motivos a continuación) _____					

17	A tus padres les gusta/no les gusta la idea de que estudies Educación Plástica y Visual porque...	1	2	3	4	OTROS
	1. No les gusta el arte, piensan a ello se dedican los que no pueden hacer otras cosas 2. No les gusta, prefieren que haga algo más productivo 3. Sí les gusta la idea si es lo que yo quiero estudiar 4. Me animaron a escoger la asignatura, piensan que es importante para poder llegar a conocer nuestro entorno Otros: _____					
18	¿Qué opinión tienen en tu casa sobre el arte abstracto y sobre el Arte en general?	1	2	3	4	OTROS
	1. No sirve para nada					

	2. No lo entienden 3. Les parece bonito 4. Valoran el Arte Otros: _____ _____					
19	¿Qué te dijeron tus amigos cuando elegiste cursar la asignatura de Educación Plástica y Visual? 1. Que escogiera otra asignatura que sea más útil 2. Me la aconsejaron porque se aprueba fácil 3. Me la aconsejaron porque es una asignatura entretenida 4. Me la aconsejaron porque sabían que era una asignatura interesante Otros: _____	1	2	3	4	OTROS
20	¿Alguno de tus amigos cursa también la asignatura de Educación Plástica y Visual? 1. No, son buenos con los idiomas y pudieron escoger otras 2. No, sus padres no les dejaron 3. No, no les va nada “esto del Arte” 4. Sí, por eso escogí yo la asignatura Otros: _____	1	2	3	4	OTROS

Observaciones: (Añade cualquier comentario o sugerencia que se te haya ocurrido a la hora de completar la encuesta. Puede referir al Arte, al arte abstracto o a la propia encuesta.)

Encuesta B; Dirigida a las familias de los alumnos de 4º ESO (15-16 años) de Educación Plástica y Visual:

SEXO	NIVEL DE ESTUDIOS ²⁴	VIVE EN MEDIO	TITULARIDAD DEL CENTRO DONDE ESTUDIA SU HIJO/A
varón/mujer	1/2/3/4/5	Urbano/Rural	Público / Concertado

Nº	Conocimientos, creencias y actitudes individuales	1	2	3	4	OTROS
1	¿Qué que considera usted que es el arte abstracto? 1. Me parece una tomadura de pelo 2. Algo que hace cualquiera 3. Un entretenimiento 4. Un método de expresión artística como otro cualquiera Otros: (especifique su respuesta en estas líneas) _____ _____	1	2	3	4	OTROS

²⁴ 1/Titulado superior, 2/Grado medio, 3/Bachillerato o FP, 4/Graduado escolar, 5/Sin estudios

2	¿Recuerda el nombre alguna obra de arte abstracto o de algún artista que trabaje con él?						
3	¿Dónde podría encontrar obras de arte abstracto en su entorno más cercano? Especifique el lugar o concrete la exposición que conoce, que incluye arte abstracto.	1	2	3	4	OTROS	
	1. No tengo ni idea 2. En 1 lugar: _____ 3. En 3 lugares: _____ 4. En 4 lugares o más: _____						
4	¿Qué piensa cuando ve las obras que se muestran a continuación? (Obras de: Pollock, Malevitsch, Kandinsky, Miró, Rothk)	1	2	3	4	5	OTRO
	1. No entiendo nada 2. Creo que los artistas se burlan de la gente 3. Suelo buscar caras y formas que conozco a ver si logro saber lo que es. 4. ¿Debería emocionarme? 5. Esto me gusta, consigue emocionarme. Otros: (especifica cuál) _____						
5	¿Con qué grupo de obras se queda de las que se muestran a continuación? ¿Por qué? (Pueden mezclarse)	1	2	3	4	OTROS	
	1. “Las Meninas” de Velázquez, “El lavabo” de Antonio López, “Bóreas” de J.W. Waterhouse. 2. “El Beso” de Gustav Klimt, “El cumpleaños” de Marc Chagall, “Misterio y melancolía” G. De Cirioco 3. “La sonrisa de una lágrima” J. Miró, “Paisaje siciliano” N. Staël 4. “Composición con gris y ocre” P. Mondrian, “Ritmo de otoño” J. Pollock Otros: (especifica cuáles) _____						
6	¿Piensa que detrás de una obra como las que ha visto en el apartado anterior (punto 3 y 4) hay un estudio previo?	1	2	3	4	OTROS	
	1. No creo, hacen sus obras tal cual les salen 2. Quizá lo hagan pero no es necesario, los artistas no suelen estudiar, sólo practican 3. Los artistas se documentan y leen sobre arte para hacer sus propias obras 4. Por supuesto, estudian sobre arte y sobre otras disciplinas que a veces les sirven para su trabajo, suelen ser multifacéticos. Otros: (especificar opinión) _____						
7	¿Por qué piensa que nació el arte abstracto? Puede seleccionar varias opciones.	1	2	3	4	OTROS	
	1. No lo sé 2. Por la inclusión de la fotografía como medio artístico 3. Por el agotamiento de los lenguajes figurativos 4. Como ruptura al arte que se venía haciendo antes Otros: (especificar la respuesta) _____						
8	Comente alguna cosa sobre estas obras: (se dan cinco obras de cinco artistas diferentes que trabajan con arte abstracto: Pollock, Malevitsch, Kandinsky, Miró, Rothko) Especifique en cada categoría a cuál se refiere.	1	2	3	4	OTROS	
	1. No entiendo nada 2. No me gusta						

	3. Me resulta bonito 4. Me gustan, entiendo lo que veo (composición, color, ritmo, textura...) Otros: (argumenta tu respuesta)_____					
9	¿Las obras de arte abstracto que ha visto en la pregunta anterior son capaces de transmitirle emociones?	1	2	3	4	OTROS
	1. No siento nada 2. Creo que sería imposible emocionarme ante una obra abstracta 3. A veces me atraen algunas obras concretas 4. Consigo emocionarme con distintas obras abstractas Otros: (Especifica tu respuesta)_____					
10	¿Qué le gustaría que te enseñaran a su hijo sobre arte abstracto en la asignatura de Educación Plástica y Visual?	1	2	3	4	OTROS
	1. No me interesa que le enseñen esas cosas. 2. El lenguaje del arte abstracto. 3. Lo que hay detrás del arte abstracto. 4. Que le enseñen a emocionarme con el arte abstracto Otros: (Especifique la respuesta)_____					
11	Relacione de alguna manera las obras de arte abstracto que has visto con las matemáticas y justifica tu respuesta.	1	2	3	4	OTROS
	1. No se pueden relacionar en ningún aspecto 2. Puedo relacionar la forma con las matemáticas porque: _____ 3. Puedo relacionar el lenguaje abstracto con las matemáticas porque: _____ 4. Puedo relacionar el color con las matemáticas porque: _____ Otros: (Especifica la respuesta y razónala)_____					
12	¿Ve en Educación Plástica y Visual contenidos que podrían compartirse con otras asignaturas que cursa su hijo, como lengua, matemáticas, biología, geografía e historia, educación para la ciudadanía o música ? Especifique las asignaturas con los contenidos.					
	_____ _____ _____ _____					
13	¿Con qué frecuencia visita usted museos o galerías de arte? ¿Lo hace con sus hijos/as?	1	2	3	4	OTROS
	1. Nunca 2. Una vez al año 3. Me escapo cuando hay alguna exposición que me interesa 4. Cada tres o cuatro meses Otros: _____					

Nº	Creencias y costumbres socio-culturales	1	2	3	4	OTROS
----	---	---	---	---	---	-------

14	¿Cuál cree que es la asignatura que le servirá a su hijo sin lugar a dudas para desenvolverse en el futuro? ¿Por qué?	<hr/> <hr/> <hr/>				
15	En caso de haber aconsejado a su hijo/a la elección de la asignatura EPV. Especifique sus razones. Si su respuesta es que no se lo aconsejó especifique sus razones en el apartado “otros”.	1	2	3	4	OTROS
	1. Siempre me ha gustado dibujar y pintar 2. Estoy interesado en los contenidos que se imparten 3. Creo que es más fácil que el resto de asignaturas opcionales. 4. Se trabaja menos que en las otras opcionales ofertadas. Otros: (Especificar los motivos a continuación) _____ _____					
16	Le gusta/no les gusta la idea de que su hijo escoja la opción de estudios superiores de la rama de arte porque...	1	2	3	4	OTROS
	1. No me gusta el arte, pienso que a ello se dedican los que no pueden hacer otras cosas 2. No me gusta, prefiero que estudie algo más productivo, con más salidas 3. Me gusta la idea si es lo que él/ella quiere estudiar 4. Le animé a escoger la asignatura de EPV, porque pienso que es importante para poder llegar a conocer nuestro entorno o porque creo que escogerá estudios superiores de la rama de artes. Otros: _____ _____					
17	¿Qué opinión le merece el Arte (en general)?	1	2	3	4	OTROS
	1. No sirve para nada 2. No lo entiendo 3. Me gusta cuando es bonito 4. Valoro el Arte Otros: _____ _____					

Observaciones: (Añada cualquier comentario o sugerencia que se le haya ocurrido a la hora de completar la encuesta. Puede referir al Arte, al arte abstracto o a la propia encuesta.)

Encuesta C: Dirigida al profesorado de los alumnos de 4º ESO (15-16 años) de Educación Plástica y Visual:

SEXO	ASIGNATURA QUE IMPARTE ²⁵	VIVE EN MEDIO	TITULARIDAD DEL CENTRO DONDE TRABAJA
varón/mujer	1/2/3/4/5	Urbano/Rural	Público / Concertado

Nº	Conocimientos, creencias y actitudes individuales	1	2	3	4	OTROS
----	---	---	---	---	---	-------

1	¿Qué que considera usted que es el arte abstracto? 1. Me parece una tomadura de pelo 2. Algo que hace cualquiera 3. Un entretenimiento 4. Un método de expresión artístico como otro cualquiera Otros: (especifique su respuesta en estas líneas) _____ _____	1	2	3	4	OTROS	
2	¿Recuerda el nombre alguna obra de arte abstracto o de algún artista que trabaje con él?						
3	¿Dónde podría encontrar obras de arte abstracto en su entorno más cercano? Especifique el lugar o concrete la exposición que conoce, que incluye arte abstracto. 1. No tengo ni idea 2. En 1 lugar: _____ 3. En 3 lugares: _____ 4. En 4 lugares o más: _____ _____	1	2	3	4	OTROS	
4	¿Qué piensa cuando ve las obras que se muestran a continuación? (Obras de: Pollock, Malevitsch, Kandinsky, Miró, Rothk) 1. No entiendo nada 2. Creo que los artistas se burlan de la gente 3. Suelo buscar caras y formas que conozco a ver si logro saber lo que es. 4. ¿Debería emocionarme? 5. Esto me gusta, consíguelo emocionarme. Otros: (especifica cuál) _____ _____	1	2	3	4	5	OTRO
5	¿Con qué grupo de obras se queda de las que se muestran a continuación? ¿Por qué? (Pueden mezclarse, de ser así especificarlas en el apartado: "otros") 1. "Las Meninas" de Velázquez, "El lavabo" de Antonio López, "Bóreas" de J.W. Waterhouse. 2. "El Beso" de Gustav Klimt, "El cumpleaños" de Marc Chagall, "Misterio y melancolía" G. De Ciriaco 3. "La sonrisa de una lágrima" J. Miró, "Paisaje siciliano" N. Staël 4. "Composición con gris y ocre" P. Mondrian, "Ritmo de otoño" J. Pollock Otros: (especifica cuáles) _____ _____	1	2	3	4	OTROS	
6	¿Piensa que detrás de una obra como las que ha visto en el apartado anterior (punto 3 y 4) hay un estudio previo?	1	2	3	4	OTROS	

²⁵ 1/Filosofía, 2/Matemáticas, 3/Historia, 4/Lengua y literatura, 5/Música

	<p>1. No creo, hacen sus obras tal cual les salen</p> <p>2. Quizá lo hagan pero no es necesario, los artistas no suelen estudiar, sólo practican</p> <p>3. Los artistas se documentan y leen sobre arte para hacer sus propias obras</p> <p>4. Por supuesto, estudian sobre arte y sobre otras disciplinas que a veces les sirven para su trabajo, suelen ser multifacéticos.</p> <p>Otros: (especificar opinión)_____</p> <p>_____</p>					
7	<p>¿Por qué piensa que nació el arte abstracto? Puede seleccionar varias opciones.</p> <p>1. No lo sé</p> <p>2. Por la inclusión de la fotografía como medio artístico</p> <p>3. Por el agotamiento de los lenguajes figurativos</p> <p>4. Como ruptura al arte que se venía haciendo antes</p> <p>Otros: (especificar la respuesta)_____</p> <p>_____</p>	1	2	3	4	OTROS
8	<p>Comente alguna cosa sobre estas obras: (se dan cinco obras de cinco artistas diferentes que trabajan con arte abstracto: Pollock, Malevitsch, Kandinsky, Miró, Rothko) Especifique en cada categoría a cuál se refiere.</p> <p>1. No entiendo nada</p> <p>2. No me gusta</p> <p>3. Me resulta bonito</p> <p>4. Me gustan, entiendo lo que veo (composición, color, ritmo, textura...)</p> <p>Otros: (argumenta tu respuesta)_____</p> <p>_____</p>	1	2	3	4	OTROS
9	<p>¿Las obras de arte abstracto que ha visto en la pregunta anterior son capaces de transmitirle emociones?</p> <p>1. No siento nada</p> <p>2. Creo que sería imposible emocionarme ante una obra abstracta</p> <p>3. A veces me atraen algunas obras concretas</p> <p>4. Consigo emocionarme con distintas obras abstractas</p> <p>Otros: (Especifica tu respuesta)_____</p> <p>_____</p>	1	2	3	4	OTROS
10	<p>¿Cree necesario que se amplíen las tres horas semanales de clase para la asignatura de Educación Plástica y Visual para 4º de la ESO?</p> <p>1. No, son demasiadas horas, en la asignatura que imparto yo sí deberían ampliar horario</p> <p>2. No, así está bien</p> <p>3. Quizá, depende de cómo se enfoque la programación de la asignatura</p> <p>4. Sí, creo que son pocas horas</p> <p>Otros: (Especifique la respuesta)_____</p> <p>_____</p>	1	2	3	4	OTROS
11	<p>Relacione de alguna manera las obras de arte abstracto que ha visto con la asignatura que imparte y justifique su respuesta.</p> <p>1. No se pueden relacionar en ningún aspecto</p> <p>2. Puedo relacionar la forma con mi asignatura porque: _____</p> <p>3. Puedo relacionar el lenguaje abstracto con mi asignatura porque: _____</p> <p>4. Puedo relacionar el color con mi asignatura porque: _____</p> <p>Otros: (Especifique la respuesta y razónala)_____</p> <p>_____</p>	1	2	3	4	OTROS

12	¿Ve en Educación Plástica y Visual contenidos que podrían compartirse con otras asignaturas que cursan sus alumnos de 4º de la ESO? Especifique las asignaturas con los contenidos o actividades que podría tener con la asignatura que imparte o con otras con las que vea posibles relaciones.					

13	¿Tiene algún tipo de preparación artística? (Cursos del CPR, cursos de academias, ayuntamientos...)	1	2	3	4	OTROS
	1. No, no se me dan bien los trabajos manuales 2. No, no lo considero importante para mi formación como profesor 3. Alguna vez he hecho algún curso 4. Sí, creo que es una formación complementaria y útil. (Especifique el curso en las líneas inferiores) Otros: _____					

Nº	Creencias y costumbres socio-culturales	1	2	3	4	OTROS
-----------	--	----------	----------	----------	----------	--------------

14	Ordena de mayor a menor (según la importancia) las asignaturas que crees más útiles para el futuro de tus alumnos/as. Razone su respuesta.					

15	¿Con qué frecuencia visita museos?	1	2	3	4	OTROS
	1. No voy nunca, siempre ocupo mi tiempo con otras cosas. 2. Voy muy esporádicamente, (1 vez al año) porque me entretiene. 3. Voy un par de veces al año, el Arte me atrae. 4. Voy a menudo, casi con la renovación de exposición. Otros: _____					
16	¿Aconsejó a sus alumnos/as escoger como asignatura opcional la Educación Plástica y Visual de 4º de la ESO? En caso de no haberlo hecho justifique su respuesta en el apartado “otros”	1	2	3	4	OTROS
	1. Sólo a los alumnos que no valen para la vía orientada al bachillerato de ciencias. 2. Sí, porque es más fácil que otras asignaturas opcionales y así tiene más tiempo para estudiar las importantes. 3. Depende del alumno. 4. Por supuesto, considero que la creatividad es una cualidad inherente a la resolución de cualquier problema sea de una u otra materia. Otros: (Especificar los motivos a continuación) _____					
17	Le recomendaría a un alumno/a sobresaliente en ciencias y con muy buenas aptitudes artísticas que escogiera la opción de estudios superiores de la rama de arte porque...	1	2	3	4	OTROS
	1. No me gusta el arte, pienso que a ello se dedican los que no pueden hacer otras cosas, sería un desperdicio. 2. No me gusta, prefiero que estudie algo más productivo, con más salidas					

	3. Me gusta la idea si es lo que él/ella quiere estudiar 4. Le animé a escoger la asignatura de EPV, porque pienso que es importante para poder llegar a conocer nuestro entorno o porque creo que escogerá estudios superiores de la rama de artes. Otros: _____						
18	<table border="1"> <tr> <td>¿Qué opinión le merece el Arte (en general)?</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>OTROS</td> </tr> </table>	¿Qué opinión le merece el Arte (en general)?	1	2	3	4	OTROS
¿Qué opinión le merece el Arte (en general)?	1	2	3	4	OTROS		
	1. No sirve para nada 2. No lo entiendo 3. Me gusta cuando es bonito 4. Valoro el Arte Otros: _____ _____						

Observaciones: (Añada cualquier comentario o sugerencia que se le haya ocurrido a la hora de completar la encuesta. Puede referir al Arte, al arte abstracto o a la propia encuesta.)

ANEXO II

SELECCIÓN DE OBJETIVOS GENERALES DE LA E.S.O. (6-1 2007) QUE SE TRABAJAN CON LA PROGRAMACIÓN

Artículo 4. Objetivos de la Educación secundaria obligatoria

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) **Asumir responsablemente sus deberes**, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, **ejercitarse en el diálogo** afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) **Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo** como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) **Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad** y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. **Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.**
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como **conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.**
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, **planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.**
- h) **Comprender y expresar con corrección, oralmente por escrito, textos y mensajes complejos**, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.
- j) **Conocer, valorar y respetar** los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el **patrimonio artístico y cultural.**
- l) Apreciar la creación artística y **comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y**

representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.

- m) Conocer y valorar los rasgos del **patrimonio** lingüístico, cultural, histórico y artístico de **Asturias**, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

OBJETIVOS PARA 4º ESO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL, CURRÍCULO 74/2007, BOPA DE 14 DE JUNIO

- 1) Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 2) Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando, y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- 3) Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- 4) Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 5) Expresarse con creatividad mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento.
- 6) Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimiento, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- 7) Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- 8) Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.
- 9) Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- 10) Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.