



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

Conocimiento silencioso

Silent knowledge

Lo oculto como vía de aprendizaje

The hidden as a way of learning

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: María Gutiérrez Santamaría

Tutor: Mirian Miránda Morais

Mayo, 2023.

Conocimiento Silencioso

Lo oculto como vía de aprendizaje
The hidden as a way of learning

Trabajo Fin de Máster

Autor: María Gutiérrez Santamaría

Tutor: Mirian Miranda Morais

Mayo 2023

Resumen

Este Trabajo Fin de Máster ha sido realizado desde la especialidad de Dibujo, está adecuado a la normativa vigente, se enmarca en el Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias. Consta de tres bloques principales, un proyecto de innovación, una programación docente y varias reflexiones acerca de la educación artística.

El proyecto de innovación y la programación didáctica trabajan en conjunto, han sido diseñadas para la asignatura de Dibujo Artístico I de primero del Bachillerato de la modalidad de Artes, tienen como hilo conductor la metodología del Visual Thinking, por su parte, la programación utiliza el Visual Thinking para profundizar en la materia y destapar lo oculto en lo cotidiano. Mediante esta unión se pretende dar una respuesta adecuada a las necesidades metodológicas de la nueva normativa, así como al alumnado neurodivergente.

Summary

This Master's Thesis has been carried out within the specialization of Drawing. It complies with current regulations and is framed within Decree number 60/2022, dated August 30th, which regulates the organization and establishes the curriculum for High School in the Principality of Asturias. It consists of three main sections: an innovation project, a teaching program, and several reflections on art education. The innovation project and the teaching program work together and have been designed for the subject of Artistic Drawing I in the first year of the Arts branch of High School. They are guided by the methodology of Visual Thinking. Additionally, the program uses Visual Thinking to delve into the subject matter and uncover the hidden aspects of the everyday. Through this combination, the aim is to provide an appropriate response to the methodological needs of the new regulations, as well as to neurodivergent students.

"Lo más bello que podemos experimentar es lo misterioso. Es la fuente de todo arte y ciencia verdaderos."

Albert Einstein, 1930. The Forum. What I Believe.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Reflexión sobre la formación y prácticas.....	8
2.1. Capacitación académica.....	9
2.2 Relación entre la capacitación académica y las prácticas.....	15
2.3 Experiencia en las prácticas.....	17
3. Proyecto de innovación educativa.....	20
3.1 Introducción.....	21
3.2 Marco teórico.....	22
3.3 Motivación.....	25
3.4 Diagnóstico inicial.....	27
3.5 Justificación y objetivos.....	30
3.6 Relación de la innovación con la programación docente.....	32
3.7 Desarrollo: plan de actividades, secuenciación, cronograma.....	33
3.8. Evaluación y seguimiento.....	47
4. Programación docente de la asignatura Dibujo Artístico I. 1º de Bachiller.....	48
4.1 Introducción.....	48
4.2 Contribución de la asignatura a las competencias clave.....	50
4.3 Objetivos.....	51
4.4 Temporalización de las unidades de programación.....	54
4.5 Instrumentos y procedimientos de evaluación, criterios de calificación.....	79
4.5.1 Calificación final.....	80
4.5.2 Prueba extraordinaria.....	81
4.5.3 Imposibilidad de aplicar la evaluación continua.....	81
4.5.4. Medidas de atención a la diversidad.....	82
4.5.5. Actividades para la recuperación de materias pendientes.....	85
4.6 Concreción de los planes; actividades que estimulen interés por la lectura.....	86
4.7 El desarrollo de las actividades extraescolares.....	87
4.8 Recursos y materiales didácticos.....	87
5. Conclusiones.....	88
6. Referencias bibliográficas.....	91
7. Anexos.....	95
1. Cuestionarios para la evaluación del proyecto de innovación.....	95
2. Lista de competencias específicas para la asignatura Dibujo Artístico I.....	99
3. Lista de saberes básicos para 1º de Bachillerato en la modalidad de Artes.....	103
4. Lista de competencias clave para 1º de Bachillerato.....	104
5. Escala de evaluación de la práctica docente.....	112

1. Introducción

Este documento ha sido elaborado desde la especialidad de Dibujo, en su interior encontramos tres grandes bloques, en primer lugar tenemos una reflexión acerca de la formación docente impartida en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, así como la experiencia y aplicación de esta formación en el Centro Educativo donde se desarrollaron las prácticas. Posteriormente, nos encontramos con el proyecto de innovación docente, pensado en concordancia con el otro gran apartado de este trabajo, la programación docente. Por su parte, el proyecto de innovación consta de ocho apartados principales, una breve introducción, el marco teórico que envuelve la propuesta, una explicación sobre la motivación, el diagnóstico inicial, justificación y objetivos, la relación de la misma con la programación, desarrollo y la evaluación. En cuanto a la programación, nos encontraremos con una breve introducción, seguida del análisis de la contribución de la asignatura a las competencias clave, los objetivos, la temporalización, los instrumentos de evaluación, el plan de lectura, las medidas de atención a la diversidad, las actividades extraescolares y recursos y materiales. Para finalizar este trabajo encontramos un epígrafe destinado a las conclusiones y referencias bibliográficas en base a las cuales me he apoyado.

A lo largo del trabajo nos encontramos con ilustraciones en blanco y negro realizadas por mí, las cuales tienen como función principal acompañar la lectura de forma visual y junto con las citas, igualmente diseminadas entre las palabras, pretenden ser una ventana hacia el proceso interior que he recorrido para realizarlo. Como persona autista y neurodivergente, no puedo evitar realizar un trabajo que guarda ciertas diferencias particulares respecto a la norma general, igualmente, espero que estas disrupciones o particularidades consigan enriquecer la lectura y acercarnos un poco a las metodologías y estrategias que propongo en mi proyecto de innovación y programación docente.

La programación docente, sustentada en la metodología del Visual Thinking, gira en torno al concepto de *lo oculto*. El lenguaje de las imágenes, los símbolos, iconos y gestualidades de la materia, en ocasiones, permanece velado a nuestra conciencia, las causas de este alineamiento son muy plurales, desde una falta de interés, tiempo o base educativa para apreciarlo, hasta el estado de aceleracionismo y sobrecarga que caracteriza la vida del hombre contemporáneo (Araújo & Cardozo, 2016) pasando por la facilidad y rapidez del contenido que consumimos (Pérez, 2022). En ocasiones, estas existencias ocultas son señaladas gracias a la mirada y técnica del artista, como dijo Chema Cobo, "El arte debe desvelar espacios ocultos por los vicios de cada época" (Diario de Sevilla, 2020).

La programación y la propuesta de innovación aquí expuestas, pretenden ayudar al alumnado a encontrar lo oculto en su cotidiano, al igual que a desarrollar las metodologías y asociaciones necesarias para lograr esta profundización sistemática de forma individual, aplicándola al campo que deseen. En este caso, el elemento central mediante el cual afrontaremos la enseñanza es el dibujo, y por lo tanto, la imagen. La programación docente enseña las nociones básicas del dibujo, desvelando otros aspectos del mismo que, de nuevo, suelen permanecer ocultos. La propuesta de innovación ligada a la programación se basa en la implementación del Visual Thinking, metodología que nos permite utilizar una nueva vía de acercamiento a los conceptos, diálogos y líneas de pensamiento ya existentes (Lazo, 2017).

Uno de los puntos cruciales para la elaboración de esta propuesta han sido las neurodivergencias, en concreto, el autismo. Descubrir lo oculto, a mi parecer, se relaciona en profundidad con las neurodivergencias, las cuales comienzan a comprenderse y ponerse en valor en la actualidad, gracias a internet, al flujo de información y de testimonios personales, y a la progresiva mejora en la clasificación de

los mismos, sacándolos de categorías como la esquizofrenia o el retraso mental (Martínez, 2016).

Las personas autistas, muchas veces, muestran una gran capacidad para la observación de detalles y patrones (Chan, 2013), así como una mente orientada al Visual Thinking de manera natural (Grandin, 2006). Esta propuesta, además de servir para todo el conjunto del alumnado, permitiría al alumnado autista y neurodivergente disponer de un trato igualitario, utilizando su cerebro como es, y no intentando adaptarlo, una vez más, a las estructuras preestablecidas, las cuales nunca les han servido al estar diseñadas para la mayoría neurotípica, aunque también neurodiversa (Leatherland, 2018). Por ello, en última instancia, el beneficio sería general, ya que cada cerebro es distinto y todos los cerebros pueden descubrir capacidades internas ocultas, las cuales podrían estar dormidas por desuso o inactivas por desconocimiento.

2. Reflexión sobre la formación y prácticas

En este apartado comentaré mi experiencia en el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. En primera instancia me focalizaré en la formación teórica recibida a lo largo del curso, repartida en las diferentes materias, posteriormente resumiré mi experiencia en las prácticas realizadas en un Instituto de Educación Secundaria, en adelante I.E.S. Esta reflexión es una ventana abierta hacia mi viaje personal en el Máster de Formación del Profesorado, el cual ha resultado en la creación de la programación docente y el proyecto de innovación propuestos en este Trabajo Fin de Máster.

Previo a mi ingreso en el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, no tenía ninguna experiencia en el ámbito educativo, mis estudios se habían ceñido al desarrollo e investigación de mi propia práctica artística, en el anterior máster que cursé, el Máster Universitario en Investigación en Prácticas Artísticas y Visuales, proporcionado por la Universidad de Castilla-La Mancha, tuve la oportunidad de profundizar en los procesos internos de la obra y el artista, así como en los referentes y metodologías necesarias para la elaboración de una obra consistente. Toda esta información recogida de mi propia práctica autodidacta y mis estudios legislados, había sido hasta ahora un cajón reservado a mis amigos cercanos, o a puntos específicos de la vida artística, como encuentros o conferencias. Tras pasar por el Máster en Formación del Profesorado, he encontrado un nuevo lugar donde posicionar, abrir y compartir mi caja de saberes, me he dado cuenta durante el periodo de prácticas en el Centro Educativo, de que mi caja será continuamente llenada y vaciada por los propios alumnos, con temáticas y actuaciones, en ocasiones, mucho más innovadoras que las de los museos, debido a su falta de contexto, recorrido, influencias externas y lejanía de las tendencias del mercado del arte, lo cual les llevaba a producir continuamente creaciones de lo más inimaginables, particulares y profundas.

Esta expansión de mi profesión con el alumnado, no habría sido posible sin la cimentación teórica necesaria para aclimatarse, comprender y participar en el sistema educativo actual. En la primera mitad de los estudios en el Máster en Formación del Profesorado, la atención se focalizó en impartir una serie de nociones y saberes necesarios para el desempeño de la profesión, posteriormente, en la segunda mitad, pasamos a una fase práctica en el Centro Educativo, la cual seguía estando complementada por la formación teórica que cursábamos dos días a la semana.

2.1. Capacitación académica

A continuación realizaré un resumen y comentario acerca de las diferentes materias impartidas, aunando las que se dieron en la primera mitad, y las que se dieron durante las prácticas. Tras esta breve introducción de las materias, pasaré a analizar cómo estas se entrelazaron con mi experiencia en el Centro Educativo, finalmente, comentaré mi experiencia en las prácticas y los aprendizajes principales que obtuve de las mismas.

Procesos y contextos educativos (PCE). Esta asignatura de gran envergadura se articula en cuatro grandes bloques, los cuales nos proporcionan el marco teórico básico para el ejercicio de la labor docente. En el primer bloque, nos encontramos, por ejemplo, la estructura organizativa, la planificación institucional o el marco jurídico, igualmente, en este bloque se nos presenta la actividad que nos acompañará en el resto, el estudio de un supuesto caso en un I.E.S, mediante este caso vamos trabajando y poniendo en práctica los conocimientos, antes incluso de llegar al Centro Educativo. En el segundo bloque, nos encontramos con un contenido más orientado al ambiente en el aula, el cual deberemos gestionar nosotros. Para conseguir las aptitudes necesarias, se nos muestran técnicas para la reducción de conflictos, así como mecanismos de gestión del aula, incluyendo herramientas para crear el clima deseado/necesario. En el tercer bloque de Procesos y contextos educativos somos confrontados con la acción tutorial y orientativa, es decir, una vez hemos asentado el marco teórico y la gestión básica del aula, pasamos a complejizar estas acciones mediante lo que sería una labor más intensa, la cual requiere de conocimientos específicos en cuanto a la ética o el trato con las familias, todo destinado a ampliar el propio rol de profesor, para que este adquiriera una dimensión de tutor. Al final de esta asignatura tenemos el bloque cuatro, orientado a la atención a la diversidad, como se puede deducir, este bloque supone otra vuelta de tuerca más a la labor que desempeña el profesorado, en este caso, se nos otorgan conocimientos acerca del Marco general de Atención a la Diversidad, así como las medidas de atención a la diversidad y al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Como se puede ver, esta asignatura tiene un gran peso en el total del curso, abarca una gran variedad de contenidos que va complejizando con el apoyo del supuesto caso en un I.E.S de Educación Secundaria, y prepara al futuro docente para afrontar el aula con el conocimiento de la legislación vigente y la humanidad necesaria para afrontar todo tipo de casos que puedan presentarse dentro de la misma.

Aprendizaje y desarrollo de la personalidad (ADP), ha sido una de mis asignaturas preferidas, nunca había tenido la oportunidad de estudiar psicología en un entorno educativo, su aplicación a la docencia supuso un avance en mis estudios personales sobre el tema, a pesar de que no pudimos llegar al último punto del temario, el cual trataba el TEA, es decir, tuvimos acceso a los contenidos, pero no fueron expuestos en clase. Esta materia tan importante hace un recorrido muy original por la psique adolescente y los procesos de aprendizaje, mismamente, la profesora aplicaba con nosotros las estrategias que nos proponía para nuestras futuras aulas, lo cual me pareció un método de enseñanza muy efectivo y contundente, a mí, que me gusta observar patrones, me hacía enorme gracia ver a la profesora soltar una broma o aportar un momento distendido cada 15 minutos prácticamente exactos, esta era una de las estrategias que nos aportó la asignatura. En ADP también se nos da información al respecto del departamento de orientación y nuestro papel en su funcionamiento como agentes que se apoyan el uno en el otro, igualmente se nos plantea la relación con las familias y el trato hacia casos específicos en el aula, como puede ser un alumno con una situación complicada en casa, TDAH o comportamientos violentos.

En Sociedad, familia y educación (SFE), el temario se distribuye en cinco bloques, aunque el último consiste en un cúmulo de actividades que refieren a los bloques anteriores. En primer lugar, nos encontramos con el género y la educación, así como el género y la escuela, en el segundo bloque aparece la educación y los derechos humanos, donde también comentamos los deberes, proseguimos con el tercer bloque donde profundizamos en los estereotipos de género y prejuicios de género y etnia. En el cuarto bloque se nos aportan conocimientos acerca de la familia y su relación con la escuela,

igualmente se tratan temas como la estructura de la familia actual y los diferentes estilos educativos. Tratamos temáticas diversas que afectan a ambas partes, familia y centro, como por ejemplo el impacto que ha tenido la pandemia del Covid-19 en la educación dentro y fuera del aula. En esta asignatura se prioriza la comprensión de las familias, para poder proporcionar y mantener un trato adecuado con las mismas, comprendiendo las diferentes dinámicas y valores que se pueden dar en la pluralidad de la sociedad, y aprendiendo las formas correctas de interactuar con las familias, en cuanto a lenguaje, posición corporal, estructuración de las reuniones... cada detalle ha de ser cuidado para asegurar el correcto desarrollo del alumnado, para lo cual es necesario crear un ambiente propicio para el estudio dentro y fuera del aula.

Diseño y desarrollo del currículum (DDC) es una asignatura que nos informa detalladamente de las normativas en las que se enmarcará nuestra profesión, las cuales se van renovando con los años y cambios de gobierno, en ella conocemos los elementos básicos necesarios para la creación de una programación didáctica, profundizando en las actividades y unidades programáticas de la misma, se nos plantean ejemplos para redactar el Trabajo Fin de Máster, así como recomendaciones para la exposición del mismo.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es una asignatura muy necesaria, la cual refleja el interés del Máster en Formación del Profesorado por permanecer actualizado y proporcionarnos las herramientas necesarias para innovar como futuros docentes. Gracias a la asignatura de Tecnologías de la información y la comunicación hemos abordado la educación desde un contexto mucho más familiar para la mayoría de nosotros, los cuales pertenecemos a la generación millennial y a la generación Z, es decir, hemos crecido con estas tecnologías, y hemos aprendido con ellas, por lo tanto, esta asignatura es una oportunidad para releer estas relaciones con el medio electrónico, y buscar entre todas nuevas vías de integración de ambos mundos, los cuales siguen bastante separados. Esta lejanía, que aún persiste entre educación y nuevas tecnologías, parece originarse en parte por la rapidez con la que todo ha crecido, sumado a la falta de recursos económicos o la lentitud necesaria e ineludible de

cualquier cambio implementado en un sistema tan complejo como es la educación, igualmente, aún no nos ha dado tiempo a llegar a un consenso moral general respecto a los temas de inteligencia artificial y tecnologías.

Los contenidos adquiridos han sido de gran utilidad, la asignatura estaba enfocada de forma que aprendíamos a pensar desde las TIC, en lugar de recibir nociones preestablecidas de las TIC, uno de los trabajos era recopilar herramientas para nuestra asignatura, nos ayudó a todos a descubrir nuevas posibilidades para todo tipo de materias. Es una de las clases que más me gustó cursar.

Complementos de la Formación Disciplinar: Dibujo. Esta asignatura tiene contenidos diferentes para cada especialidad, los primeros meses resultaba para mí una especie de refugio momentáneo, donde al menos comprendía algunas de las palabras que se me decían y podía compartir con otros artistas o personas que estudian el arte, la vivencia tan intensa que estábamos viviendo. En esta asignatura hemos profundizado en nuestra disciplina, profundizando y dialogando acerca de la programación docente, el futuro de la enseñanza artística, los cambios del pasado en la educación plástica, entre muchas otras cosas. Uno de nuestros objetivos principales era buscar un hilo conductor para la programación, nosotros no tenemos tanto problema con las nuevas situaciones de aprendizaje, ya que siempre hemos funcionado en gran parte por descubrimiento. Por lo general fue una asignatura muy útil, en la cual preparamos nuestro Trabajo Fin de Máster, discutimos los límites del arte y la docencia y compartimos referentes, libros y vivencias.

Aprendizaje y Enseñanza: Dibujo. Esta asignatura supuso una continuación de Complementos de la Formación Disciplinar, en ella nos centramos más en asentar las programaciones en el marco jurídico, más allá del hilo conductor, así como en el funcionamiento de las oposiciones. También tratamos multitud de temáticas que incumben a nuestra disciplina, como por ejemplo el análisis de libros de texto o posibles actividades en el aula. La asignatura supuso un apoyo para la realización de la programación, igualmente, muchas veces dedicamos las clases a debates necesarios acerca de nuestras experiencias personales en las prácticas, las cuales sucedían

simultáneamente. Como actividad a destacar, realizamos una excursión al Museo de Bellas Artes de Asturias, la cual fue posteriormente utilizada para plantear una experiencia en el aula y otra en nuestras programaciones personales.

Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa. En esta asignatura profundizamos en las posibilidades de innovación, así como en la creación de pósteres, guías de evaluación y en general, estructuras para posibilitar estos avances e implantarlos exitosamente en el aula o en el Centro Educativo. Esta asignatura fue muy dinámica y entretenida, a pesar de estar con una gran carga de trabajo y presión por realizar simultáneamente las prácticas. Una de las vivencias más destacables fue una clase en la que realizamos un debate con roles impuestos, era por grupos, cada grupo era un agente, por ejemplo, unos éramos asociaciones, otros eran la prensa, otros organizaron el debate, el cual giraba entorno a la innovación educativa y las nuevas tecnologías. Este debate me pareció una idea brillante y una muestra de la puesta en práctica de una situación de aprendizaje, aprendí enormemente sobre mis compañeros y sobre la asignatura, recibiendo las herramientas necesarias para innovar en el aula, paso por paso.

Música y Plástica: Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión. Esta fue la asignatura optativa que yo escogí, en ella se trabajaba con alumnado de diferentes disciplinas, aunamos la música y la plástica en diferentes actividades, tratando temas como la sinestesia o la colaboración entre disciplinas por medio de la búsqueda de puntos en común, es una asignatura que va muy en sintonía con mi propia programación, no por la temática en sí misma, si no por las maneras de acercar conceptos dispares desde vías desconocidas, en ocasiones improvisadas colectivamente.

Para finalizar, comentar que la capacitación académica ofrecida por el Máster en Formación del Profesorado, en general, ha sido suficiente como para que, de ahora en adelante, yo pueda ir enriqueciendo esta base, teniendo en cuenta que nunca me habían hablado de leyes en todo mi proceso educativo, creo que he obtenido unos cimientos

fuertes como para enfrentarme a la profesión. Reseñar que todos los profesores han sabido transmitir los contenidos correctamente en el acelerado periodo de tiempo disponible, y siempre que he tenido un problema, ha sido posible su solución mediante el diálogo y la búsqueda de puntos medios. Por otro lado, muchos de ellos poseían una vocación por la enseñanza que me ayudó a sumergirme en el caudal de terminología desconocida.

2.2 Relación entre la capacitación académica y las prácticas

Durante mi estancia en el Centro Educativo, pude observar muy de cerca aspectos tratados en asignaturas como Sociedad Familia y Educación, donde se nos había indicado que el diálogo con las familias era crucial, en el Centro Educativo seleccionado disponían de una aplicación llamada TokApp, en la cual podían enviar mensajes acerca de la asistencia y el comportamiento a tiempo real al teléfono de los padres, de esta forma habían conseguido evitar varias ausencias prolongadas, informando a la familia de forma directa. Gracias a las experiencias con TokApp en el centro, pude comprender mejor las posibles complicaciones en el trato y diálogo con las familias, ya que, por ejemplo, una de las familias a las que se contactaba por la aplicación, se negaba a colaborar e incluso había bloqueado las llamadas que se hacían desde el Centro Educativo.

Otra situación en el aula que refirió a las enseñanzas teóricas impartidas en el máster, fue cuando una clase entera se descontroló ante mi compañero y yo, llegando incluso a ponerse violentos entre ellos y con nosotros, como se nos había informado en Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad, controlamos la situación mediante estrategias varias, como proceder a ignorar tras haber dado órdenes y no ser escuchados,

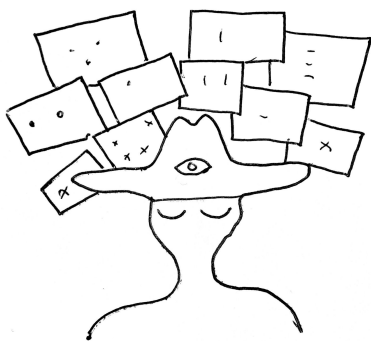
además de no reforzar los comportamientos negativos, alejando o retirando los privilegios previamente dados, los cuales, en este caso, era nuestra presencia. Mantuvimos la calma y gestionamos la situación con tranquilidad haciendo valer los contenidos de la asignatura.

Para terminar con este pequeño boceto de la unión entre teoría y práctica, destacar que gracias a las propuestas creadas para Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa, pude ayudar en clase a la atención a la diversidad. Mi trabajo de innovación para la clase, el cual difiere de él que propongo en este Trabajo Fin de Máster, estaba orientado a la mejora de las condiciones de las personas autistas y neurodivergentes en el aula. Gracias a las pautas establecidas por la asignatura y la guía ofrecida por los contenidos, desarrollé varias estrategias para afrontar las explicaciones a alumnos autistas en clase, pudiendo ponerlo en práctica en una ocasión. Sí que es cierto, que el Visual Thinking era el pilar central y fundamental de mis vías de acercamiento, mi actuación se basó en cambiar la forma de dirigirse al alumno, evitando metáforas, frases con muchos pasos elaborados de forma oral, digresiones personales, chistes, segundos sentidos, abstracciones, etc. Centrándome a su vez en el lenguaje visual descriptivo, con exactitud y concisión, refiriendo a objetos conocidos y presentes, o a creaciones previas ya integradas en la alumna con la que lo puse en práctica. Gracias a la asignatura de innovación, comprendí que había un espacio inmenso en el Centro Educativo para implementar mejoras, y aprendí a estructurarlas correctamente.

Todas las asignaturas resultaron ser cruciales para desenvolverse correctamente en el centro, gracias a Diseño y Desarrollo de Curriculum comprendí la terminología que mi tutora y el resto de profesorado utilizaban desde el primer día, pudiendo seguir con fluidez las reuniones de departamento, e incluso en ocasiones llegué a participar activamente ofreciendo opiniones personales acerca de la temática que se discutía. Música y Plástica me inspiró para realizar una actividad para 1º de la ESO, basada en las metodologías y conclusiones obtenidas en la asignatura del máster, contrastando

nuestros resultados como estudiantes con los de los alumnos del Centro Educativo, sacando mis propias conclusiones personales y retroalimentando mi conocimiento por ambos frentes. Tecnologías de la Información y la Comunicación también supuso una base para mi participación en el desarrollo del Aula del Futuro, de nuevo, participando con opiniones personales en las reuniones o charlas por los pasillos, dando una visión contextualizada gracias a las nociones básicas que había aprendido en el máster. Por lo general, todas las asignaturas demostraron ser útiles y necesarias, cumpliendo su función de prepararnos correctamente para ejercer. Personalmente, no tuve ninguna laguna de conocimiento, es decir, no me faltó ningún apoyo teórico para poder desarrollar mi labor en las prácticas.

2.3 Experiencia en las prácticas



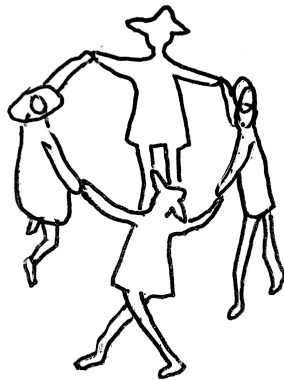
"Por ejemplo, la idea de intuición, imaginación, inspiración... está relacionada, en principio, con un mundo invisible... cuando llamo a estos dibujos 'El Bloque Secreto', intento enfatizar esta parte de la realidad como la más importante, porque la existencia espiritual es, en primer lugar... Descubro que si solo nos enfrentamos a esta parte dura del mundo, esta parte ya realizada del mundo, no estamos... relacionados con la idea completa de la realidad... la misión del arte es hacer visible la realidad completa."

Joseph Beuys, 1974.

A continuación, desarrollaré un pequeño texto relatando mi experiencia en las prácticas, en este escrito aparecerán reflexiones íntimas acerca de mi experiencia como docente, igualmente, expondré algunas observaciones y conclusiones que he ido obteniendo en la cotidianeidad del aula.

Al llegar al centro, mi compañero y yo nos adaptamos con rapidez, pude poner en práctica toda la teoría que estaba recibiendo, así como experimentar de primera mano las necesidades de innovación, la atención a la diversidad o el departamento de orientación. Tuve la suerte de tener una tutora que estaba muy cerca de la jubilación, y todos sus años de experiencia quedaban reflejados en cada clase que impartía.

A pesar de no haber ejercido nunca de profesora, me sorprendió lo sencillo que era para mí interactuar con los alumnos y aportarles feedback, es más, me contuve, porque no era mi clase y no quería ser demasiado disruptiva, pero tenía ganas de poder dirigir una clase de forma personal, no durante una unidad, sino durante un curso, y dejar fluir todas las propuestas, ideas y conversaciones, en lugar de dejarlas como un anexo o una aportación puntual. Las clases tenían un promedio de 25 alumnos, por lo general, no eran disruptivos, la mayoría de mis clases fueron en el Bachillerato de Arte, por lo tanto, era muy sencillo, aun así, encontraba un gran interés en el alumnado de la ESO que no pertenecía al Bachillerato de Arte, sus creaciones artísticas eran aún más extrañas y diferentes, lo cual suponía un aliciente para mí, por ello, me encontré cómoda de cualquier manera.



"Él [Marcel Duchamp] introdujo este objeto [el ready-made 'Urinal'] en el museo y se dio cuenta de que su transporte de un lugar a otro lo convertía en arte. Pero no logró sacar la conclusión clara y simple de que cada hombre es un artista."

Joseph Beuys.

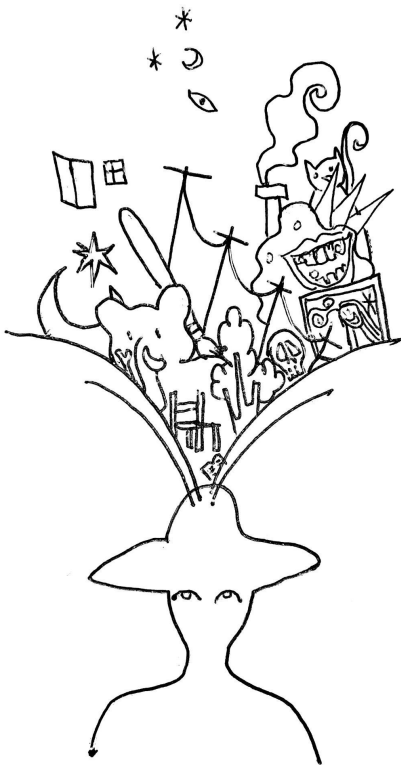
Una de las conclusiones principales que obtuve de las prácticas, fue que al final enseñar arte es como hacer arte, pero en conjunto y comunidad, parándose mucho más a pensar y analizar nuestras vicisitudes y diferencias, estudiando nuestros propios saberes, para poder replicarlos con mayor exactitud, adaptándose a cada generación, recogiendo una y otra vez, para transformar y devolver... Enseñar rompe y expande nuestras analogías preestablecidas, así como las de los alumnos, llegando a puntos a los que uno nunca puede llegar solo, y lo digo por ambas partes, ya que me he dado cuenta de que esta profesión será una ayuda mutua, aunque el alumnado pocas veces sea consciente de su gran capacidad para pensar, replicar y comprender, sobre todo en una asignatura como plástica, donde muchas veces tiran la toalla o se sienten desconectados por el mero hecho de no saber dibujar de forma realista, o porque nunca nadie les ha dicho que dibujaban bien, que suele ser lo más común. También, en otras ocasiones, vi que renegaban de la asignatura porque eran incapaces de ver la aplicación de la misma en sus respectivos intereses. Personalmente, espero poder contribuir a que esa autopercepción creativa en el alumnado mejore y que tengan el arte como refugio, herramienta, rincón de pensar, muleta o gafas momentáneas, al menos, que lo tengan, a su manera oculta y personal, que sepan que se puede recurrir a él desde cualquier profesión y situación. Mi objetivo sería que lo apliquen en cualquiera que sea su camino de vida, ya que el arte no se ciñe solo a la educación artística, sino que impregna todo, y solo hay que educar la mirada y la mente. En mi opinión, el arte puede enriquecer

cualquier cosa y a cualquier persona, y en las prácticas confirmé, que es posible transmitir esta noción al alumnado con paciencia, comprensión y mucho esfuerzo.

"Solo quiero animar a todos a tomar esto en sus propias manos, el proceso educativo... No necesitamos un talento brillante en algún lugar. Precisamente la habilidad que uno tiene en el momento debe ser puesta en práctica."

Joseph Beuys. 1970's, Every Man an Artist: Talks at Documenta 5', 1972

3. Proyecto de innovación educativa



"Diferentes tipos de pensamiento proporcionan fortalezas en un área y deficiencias en otra. Mi pensamiento es más lento, pero puede ser más preciso. El pensamiento rápido sería útil en situaciones sociales, pero el pensamiento lento y cuidadoso mejorarían la producción de arte o la construcción de dispositivos mecánicos. La información verbal entregada rápidamente es aún más desafiante para los pensadores visuales como yo. Los comediantes a menudo se mueven demasiado rápido en sus rutinas para que yo procese. Para cuando he visualizado el primer chiste, el comediante ya ha lanzado dos más. Me pierdo cuando se presenta información verbal demasiado rápido. Imagina cómo se siente un

estudiante que es un pensador visual en un aula donde el maestro habla rápido para terminar una lección".

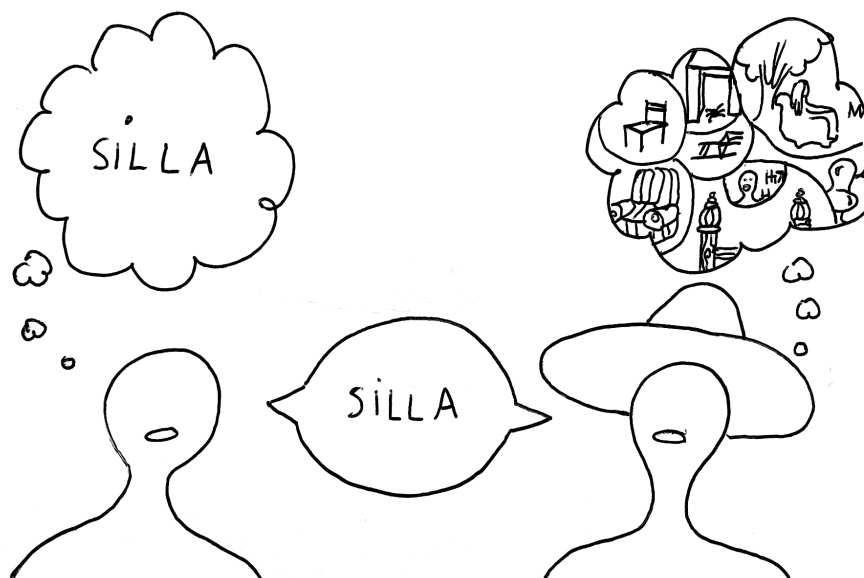
Temple Grandin, *Visual Thinking: The Hidden Gifts of People Who Think in Pictures, Patterns, and Abstractions*.

3.1 Introducción

Esta propuesta de innovación ha sido diseñada teniendo en cuenta las indicaciones señaladas dentro de la guía para la elaboración del Trabajo Fin de Máster, además se encuentra estrechamente vinculada a la programación docente propuesta, compartiendo un mismo eje principal, el cual es la imagen como lenguaje, mecanismo pensamiento-análisis y centro de la comunicación interna o externa de la conciencia. Mediante esta profundización por la imagen que se propone en el proyecto de innovación, se articula la temática de lo oculto, la cual estructura el centro de la programación. La imagen es aquí usada como vía alternativa de acercamiento a los conceptos y experiencias artísticas, comprendiendo el arte de forma global, extendiendo sus fronteras al resto de facetas de la vida. Esta profundización mediante la imagen nos permite destapar los elementos ocultos en nuestra vida, en el sentido más amplio y personal que cada uno pueda darle a esta premisa.

En resumen, el proyecto de innovación expuesto a continuación, es una de las partes cruciales para la programación que le sigue en este documento, asentando la metodología del Visual Thinking en el aula. La programación, por su parte, asienta las actuaciones básicas y concretas de esta idea en una asignatura particular, no obstante, esta cooperación entre el proyecto de innovación y la programación docente, puede ser

extrapolada a cualquier otra disciplina, ya que se trata básicamente de la implementación del uso de la imagen, pasando por su comprensión, trabajo y utilización consciente, buscando destapar lo que aún no vemos o desconocemos.



3.2 Marco teórico

“El Alma nunca piensa sin una imagen mental”

- Aristóteles

El marco teórico del pensamiento visual se basa en la idea de que el cerebro humano está diseñado para procesar y comprender la información visual de manera más efectiva que la información textual. Los seres humanos tienen una capacidad natural para identificar patrones, relaciones y conexiones visuales en el mundo que les rodea. A través del pensamiento visual, se aprovecha esta capacidad natural para comprender,

analizar y comunicar información de manera más efectiva (Cantón, 2018). El pensamiento visual también se basa en la teoría del aprendizaje visual, que sugiere que las personas aprenden y retienen mejor la información cuando se presenta en un formato visual y se combina con otras formas de aprendizaje, como la lectura, la escritura y la discusión (Bazán, 2022). Además, el pensamiento visual se basa en la teoría de la inteligencia visual-espacial, que sugiere que algunas personas tienen una capacidad innata para procesar y comprender mejor la información visual y espacial. Esta teoría sostiene que la inteligencia visual-espacial es una forma de inteligencia igualmente importante que la inteligencia verbal y lógico-matemática (Gardner, 1983).

Desde los dibujos rupestres en las cuevas hasta los diagramas de la época medieval, las imágenes siempre han sido utilizadas para comunicar ideas y transmitir información. En la década de 1950, el psicólogo y teórico de la educación Rudolf Arnheim comenzó a investigar la relación entre la percepción visual y el pensamiento. En su libro "Art and Visual Perception"(1954), Arnheim argumentó que la percepción visual es una forma de pensamiento y que la imagen es un medio legítimo para expresar ideas y conceptos complejos. En la década de 1960, el educador y teórico de la educación Jerome Bruner desarrolló la teoría del aprendizaje por descubrimiento, la cual enfatizaba la importancia del pensamiento visual en el proceso de aprendizaje. Según Bruner, el aprendizaje es un proceso activo y constructivo, y los estudiantes deben ser alentados a utilizar el pensamiento visual para construir su propio conocimiento. En la década de 1980, el diseñador gráfico y teórico del diseño Richard Saul Wurman comenzó a explorar el papel del pensamiento visual en la comunicación. Wurman es autor de varios libros sobre el tema, incluyendo "Information Anxiety" y "Understanding USA", y es conocido por su trabajo en el diseño de conferencias TED. En la década de 1990, el profesor de la Universidad de Harvard Howard Gardner propuso la teoría de las inteligencias múltiples, que incluye la inteligencia visual-espacial como una forma de inteligencia distinta. Según Gardner, la inteligencia visual-espacial se refiere a la capacidad de pensar en imágenes y manipular objetos en el espacio. En resumen, la historia teórica del Visual Thinking es amplia y diversa, y ha sido desarrollada por

teóricos y expertos en diversos campos, incluyendo la psicología, la educación, el diseño gráfico y la comunicación. La creciente importancia del pensamiento visual en la era digital ha llevado a un mayor interés y desarrollo en esta disciplina.

Una de las figuras más notorias en el campo es Dan Roam, autor de "The Back of the Napkin"(2008) y "Draw to Win"(2016), consultor y experto en pensamiento visual. Sus libros y charlas se centran en cómo utilizar el dibujo y la ilustración para mejorar la comunicación y la resolución de problemas. Dan Roam sostiene que hay un proceso común a todos nosotros, que se puede ilustrar con el ejemplo de cruzar una calle. En primer lugar, miramos a ambos lados para asegurarnos de que no haya vehículos. Luego, imaginamos si podemos cruzar antes de que llegue algún vehículo, y finalmente tomamos la decisión de cruzar o esperar. Con este razonamiento, Roam propone que al crear mapas mentales con lenguaje visual, debemos seguir cuatro pasos: observar detenidamente, comprender lo que se ve, visualizar lo que se quiere expresar y, finalmente, mostrar esa idea.

En resumen, el marco teórico del pensamiento visual se basa en la idea de que las personas procesan y comprenden mejor la información visual, que el aprendizaje visual es efectivo y que la inteligencia visual-espacial es una forma de inteligencia importante (Bazán, 2022).

3.3 Motivación

Procedo a hacer un breve resumen acerca de mi motivación principal para la selección de esta temática a la hora de realizar una innovación docente aplicada a la programación. Mis motivos personales para seleccionar esta propuesta de innovación nacen de dar una respuesta ajustada al nuevo enfoque DUA propuesto en el Artículo número 40 del Decreto 60/2022 de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias. Igualmente, surge de mi propia experiencia en el aula, soy una persona autista, en concreto, pertenezco a la parte del espectro autista en la que pensamos mayoritariamente en imágenes, aunando el DUA y el Visual Thinking, he visto una posible vía para la continuación de la mejora de las condiciones de las personas autistas y neurodivergentes en el aula, la cuál puede beneficiar a cualquier alumno que tenga facilidad para el pensamiento en imágenes. Mi autismo es de alto funcionamiento, como se suele decir, Nivel 1 (Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-5. 2014), estos niveles no son muy queridos por la comunidad autista, pero sirven para indicar la capacidad de las personas autistas de funcionar en sociedad, igualmente la categoría de “trastorno” solemos preferir cambiarla por “condición”.

A lo largo de mi trayectoria educativa he encontrado una serie de problemas bastante graves en mi experiencia, pasando por los incómodos tubos fluorescentes que se suelen utilizar para iluminar las aulas, hasta la obligatoriedad de socializar todos y cada uno de los recreos. Comprendo que no se puede cambiar todo de golpe, y que en la actualidad estamos avanzando lentamente hacia la creación de Centros Educativos adaptados a la diversidad, por ello, me he focalizado en implementar un cambio relativamente sencillo, el cual no requiere de una inversión económica o una disrupción grave de las costumbres sociales existentes. La implementación del Visual Thinking en el aula, ayudaría en gran medida a alumnos autistas y neurodivergentes, además de que muchos

utilizamos este mecanismo de manera innata (González & González, 2020) lo cual es intrínsecamente beneficioso, también daría pie a la aparición de nuevos lenguajes y vías de pensamiento, en los cuales, las personas neurotípicas y neurodivergentes, encontrarán otros espacios de relación. Al igual que cada idioma tiene sus orígenes particulares, sus palabras específicas y las relaciones propias entre las mismas, estructurando así una percepción concreta de la realidad... cada persona tiene sus propias asociaciones a cada palabra, y su propio sistema de interpretación, es por ello que cambiar de idioma o aprender un idioma nuevo, muchas veces resulta enormemente beneficioso para la mente de las personas, y les ayuda incluso a adquirir una nueva perspectiva acerca de la vida o los demás. El cambio o la implementación del Visual Thinking, también provoca, por necesidad, esta ampliación de la estructura interna y externa de la comunicación, proporcionando nuevas vías sin descubrir, o poco transitadas, en las cuales quizá encontremos una facilidad mayor para la comunicación.

Dejando al lado la condición del autismo, personalmente, en mi faceta de artista, soy consciente del gran peso que tiene la imagen, en la actualidad y en la historia, los símbolos, por ejemplo, son una gran fuente de información humana, la cual se remonta a nuestros orígenes (Jaffé, 1979). Me parece crucial dar prioridad o atención a la imagen, sobre todo ahora que unas pantallas llenas de ellas se han instalado, más que en nuestro salón, en nuestra propia mano, como una especie de miembro protético. Creo que es crucial comenzar a darle a esta sobrecarga de imágenes un espacio en el pensamiento general, en la educación, y afrontar el “problema” desde una posición de fuerza y no de descontrol, proporcionando a los alumnos vías de pensamiento acerca de las imágenes que consumen, así como vías de creación y participación de las mismas, las cuales no tienen por qué ser establecidas por el profesorado, solo deben ser despertadas en el alumno, el cual, una vez utilice y comprenda el peso de la imagen y su lenguaje, pueda hacer con esa información lo que vea pertinente. Con esto no quiero decir que obviemos la educación moral y ciudadana del alumno, sino que, un alumno puede terminar usando su conocimiento de la imagen para hacer tiktoks de baile de calidad y otro puede que reescriba la Biblia en imágenes sacadas de una IA, es decir, no

importa la producción final de imágenes, importa el dominio de las imágenes y su participación consciente en esta vorágine aceleracionista.

3.4 Diagnóstico inicial

A continuación comentaré el diagnóstico inicial del que parto para realizar esta innovación.

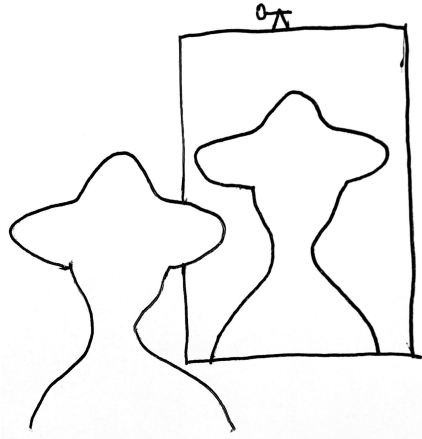
Dada la nueva normativa y el Diseño Universal para el Aprendizaje, en adelante DUA, me pareció el momento idóneo para implementar la metodología del Visual Thinking en profundidad, la cual se adapta perfectamente a la atención individualizada y flexible a lo largo del curso lectivo, en especial, hace un gran favor a el alumnado neurodivergente o con otras vías principales de adquisición de aprendizaje.

El Visual Thinking es una técnica de comunicación y resolución de problemas que utiliza imágenes y gráficos para expresar ideas complejas de manera más clara y efectiva (Guallar, 2018). Al utilizar herramientas visuales como diagramas, mapas mentales y dibujos, el Visual Thinking puede ayudar a simplificar información compleja y permitir una mejor comprensión y análisis de los problemas (Corretdge, 2015). Esta técnica de mapas mentales en imágenes puede ser utilizada en diversos campos, incluyendo la educación, los negocios, el diseño y la creatividad, y puede ser aplicada tanto de forma individual como en equipo para generar ideas y soluciones innovadoras (Ontoria, 2006).

El Visual Thinking es una metodología que facilita el aprendizaje mediante la utilización de elementos visuales, no solo activa la atención y potencia la concentración

y la memoria, también permite que los estudiantes sean más autónomos y se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje al ser capaces de extraer las ideas principales de un tema, sintetizarlas y organizarlas de forma lógica, estableciendo analogías de forma mucho más intuitiva (Cantón, 2018). El formato visual ayuda a simplificar conceptos más complejos, permitiendo que la información sea recibida de manera inmediata por el cerebro y procesada a mayor velocidad. Los estudiantes consiguen retener y asimilar la información de manera más eficaz y pueden aplicarla en su vida diaria, también favorece las capacidades de pensamiento de orden inferior, como recordar, entender y aplicar, así como de orden superior, es decir, analizar, evaluar y crear, estimulando su lado más creativo (Blog de Innovación Educativa. 2022. Universidad Europea Online).

Según mis observaciones, en el aula, la mayoría de explicaciones se dan de forma verbal o escrita, excluyendo a las personas que tienen como canal principal de aprendizaje la imagen. Esta propuesta busca el desarrollo del lenguaje de la imagen, sustituyendo las palabras por imágenes siempre que sea posible, o al menos, acompañando siempre las explicaciones de un soporte visual, el cual puede ser luces y sombras, pequeños teatros, pósteres, objetos, dibujos en directo, imágenes proyectadas o compartidas mediante un dispositivo electrónico, etc. Gracias a este esfuerzo, conseguiremos incentivar en los alumnos la capacidad para pensar y comunicarse en imágenes, dándoles acceso a un mundo nuevo de analogías y posibilidades, externo al de la palabra, la cual, muchas veces no funciona para todos los conceptos o para todo el mundo. No es necesario ser neurodivergente para pensar en imágenes, hay muchos neurodivergentes, o autistas, que caen bajo el paraguas de la afantasia (Martin, 2021), al igual que hay muchos neurotípicos que también se manejan mejor con la imagen mental, todo es un gran espectro, con enormes concreciones, pero si es cierto que observando de forma general la situación, por mayorías, aplicando esta metodología visual equilibramos muchas dificultades que los alumnos neurodivergentes se suelen encontrar en el área educativa, la cual aún no está del todo adaptada a sus aptitudes específicas.

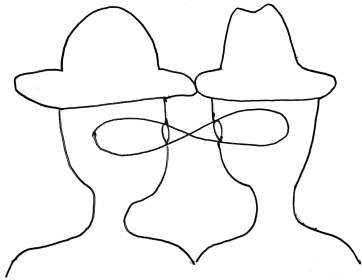


"Aquí mi idea es declarar que el arte es la única posibilidad de evolución, la única posibilidad de cambiar la situación en el mundo. Pero luego debes ampliar la idea de arte para incluir toda la creatividad. Y si haces eso, sigue lógicamente que cada ser vivo es un artista, en el sentido de que puede desarrollar su propia capacidad. Y, por lo tanto, es necesario que la sociedad se preocupe primero por el sistema educativo, que se garantice la igualdad de oportunidades para la autorrealización".

Joseph Beuys, 1974. Diálogo Público. p. 5

Este acercamiento a la educación mediante el lenguaje de las imágenes, no pretende quedarse únicamente aquí, el desarrollo en última escala de esta línea de trabajo, abarcaría incluir y descubrir lenguajes ocultos u olvidados por todos nosotros, como el silencio, los sonidos repetitivos y tonales, las vibraciones y todas aquellas formas de comunicación entre seres vivos que permanecen sin identificar o clasificar. Igualmente, en el campo del arte, pretende enseñar al alumnado a pensar la disciplina desde puntos incómodos y extraños, lo cuál suele favorecer el resultado de una obra artística, o al menos enriquece el proceso por el cuál la obra sucede o se realiza.

3.5 Justificación y objetivos.



“Literary or scientific, liberal or specialist, all our education is predominantly verbal and therefore fails to accomplish what it is supposed to do”

Aldous Huxley, 1954. Las Puertas de la Percepción
Cielo e Infierno.

A continuación haré un breve recorrido por la justificación y objetivos de esta innovación. Como he comentado en los puntos anteriores, en el aula se plantea la necesidad de implementar el enfoque DUA, dando respuestas a las diferencias individuales y atendiendo a la diversidad del alumnado, es por ello que he seleccionado el Visual Thinking como metodología en base a la cual desarrollar la programación docente. Como objetivo principal se busca implementar el Visual Thinking en el aula para profundizar en la enseñanza artística y el pensamiento desde otras perspectivas alternativas.

Vivimos en una sociedad cada vez más visual, con un consumo de imágenes sin precedentes, a una velocidad cada vez mayor (Yuste, 2013), como es el caso de los videos de 15 segundos de la aplicación Tiktok. Esta cascada de imágenes sin mucho control inunda nuestros cerebros, llegando a desensibilizarnos por su contenido obsceno, violento o por su gran volumen de producción (Lago, 2022). Es importante que el sistema educativo vuelva a apropiarse, adueñarse y gestionar la imagen, que la priorice, al igual que se la prioriza en el resto de la sociedad, dándole las pautas y el

peso necesario para ser consumida, dotando a los alumnos de herramientas para lidiar con el panorama actual desde una posición de poder y no de inconsciencia. Hay que buscar la parte estable y fructífera de la imagen, resignificarla y alejarnos del consumo constante y vacío de la misma, acercándonos a una primacía de la imagen bien utilizada; comunicativa, concisa, rica en analogías y significados. Busco un alumnado consciente del funcionamiento y la importancia de la imagen, en poder de crear imágenes desde un saber estructurado, así como de discernir los objetivos y calidades de la imagen consumida.

Para conseguir este propósito es necesario que el alumnado tenga experiencia y conocimientos en la imagen, debemos trabajarlo cada día en las aulas, y por supuesto, estar abiertos a los procesos y soluciones que nazcan de el propio alumnado, al igual que nos sorprendemos con las creaciones artísticas que realizan con nuestras pautas, estoy segura de que nos sorprendería hasta dónde pueden llegar con la imagen, si se les da unas directrices y guías básicas, además de un entorno seguro y sistematizado donde poder desarrollarlo bajo la supervisión, ayuda y conocimientos de un profesional experimentado. Lo ideal sería introducir lentamente esta metodología, evaluando y corrigiendo sus pautas mediante el análisis y el comentario de los resultados anuales.

Los objetivos específicos a conseguir mediante la implementación de esta metodología pueden resumirse en los siguientes puntos clave:

1. Aumentar el uso de la imagen en el aula.
2. Que el alumnado integre la terminología y el uso de la imagen en su cotidianidad.
3. Apoyar las explicaciones dadas en el aula mediante imágenes.
4. Que el alumnado comprenda y resignifique el uso de la imagen en la actualidad.
5. Que el alumnado neurodivergente encuentre apoyos y adaptaciones en la metodología del Visual Thinking.
6. Profundizar en el Visual Thinking como método de pensamiento y aprendizaje.

7. Que el alumnado aprenda a crear mapas mentales y esquemas con imágenes para resumir y comunicar contenidos didácticos.
8. Utilizar la imagen para encontrar soluciones a problemas sin resolver.
9. Utilizar la imagen como método de introspección y análisis.
10. Desarrollar nuevas vías de creación y comunicación mediante el pensamiento en imágenes.
11. Explorar los límites del lenguaje oral y la mente mediante la imagen.
12. Buscar nuevos puntos de acercamiento entre diferentes colectivos gracias a la imagen.

3.6 Relación de la innovación con la programación docente.

Como se explica en el Boletín Oficial del Principado de Asturias, en el Decreto 60/2022 de 30 de agosto por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias, y bajo la LOMLOE, la asignatura de Dibujo Artístico I aporta conocimientos de naturaleza teórica, técnica y estética, estimulando un pensamiento no convencional. El proceso de adquirir conocimientos estéticos se debe basar en fundamentos teóricos y prácticos que faciliten la adquisición de conocimientos fundamentales y habilidades necesarias para fomentar la creatividad, el espíritu de investigación y el aprendizaje continuo.

Personalmente, considero esta asignatura una gran oportunidad para implantar el Visual Thinking, debido a la naturaleza de sus fundamentos teóricos y prácticos, los cuales giran en torno a la imagen de forma natural. Creo que el beneficio, además, es mutuo, ya que aunque Dibujo Artístico I se adapte a la perfección al Visual Thinking, este es capaz de ampliar la concepción y las vías de pensamiento acerca del dibujo,

aumentando las posibles digresiones en la práctica del mismo, en mi opinión, debido a que el Visual Thinking nos incita a ampliar conceptos y metodologías a las que ya estamos acostumbrados y, por lo tanto, en las que encontramos menor capacidad de innovación, ya que la dificultad muchas veces fomenta nuevas rutas y soluciones.

La metodología será utilizada de forma global, a lo largo de toda la programación, se utilizarán explicaciones mediante imágenes en todas las actividades, así como mapas pictóricos para la creación de los trabajos requeridos.

3.7 Desarrollo: plan de actividades, secuenciación, cronograma.

A continuación realizaré un breve recorrido enfatizando en el enfoque del Visual Thinking en cada unidad de programación, estableciendo la secuenciación en la que se desarrollará el proyecto de innovación, el cuál impregna toda la programación ya que es la metodología que lo conforma, el Visual Thinking como mecanismo de aprendizaje, pensamiento y comunicación.

UP 1. Unidad de programación 1. Título: Historia y fundamentos del dibujo

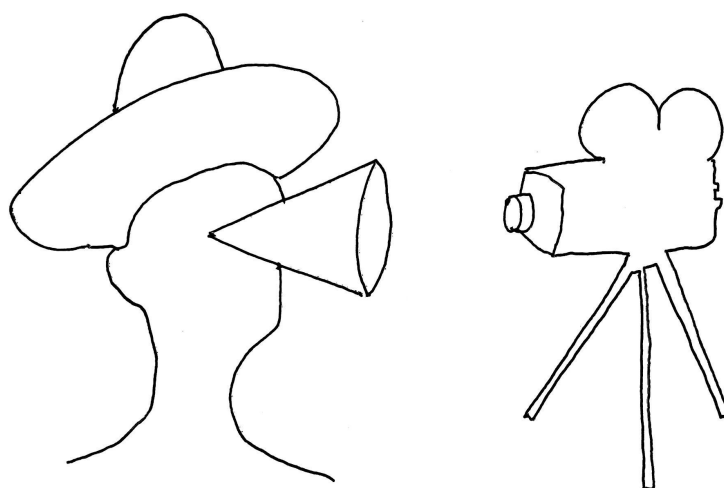
SA 1. Situación de aprendizaje 1: Autorretrato mediante collage fotográfico intervenido.

En esta situación de aprendizaje, utilizaremos el Visual Thinking para establecer relaciones entre diferentes imágenes, creando finalmente un autorretrato, el cual, puede estar compuesto por cualquier imagen, no es necesario que el material fotográfico del que se parta, sea un rostro o piel humana. Además de esta composición y experimentación de imágenes para producir una imagen diferente, al final, el alumno deberá intervenir mediante el trazo, la línea, el color, o el elemento que el vea pertinente, encima de la imagen creada, aunando las técnicas básicas del dibujo con el

pensamiento en imágenes. Se valorará especialmente la intención comunicativa que resida debajo de la toma de decisiones que llevan a la producción final, es decir, se valorará la relación entre los conceptos que soportan el autorretrato y el resultado estético y pasos intermedios del mismo.

SA 2. Situación de aprendizaje 2: Dibujo del natural en el Museo de Bellas Artes de Asturias.

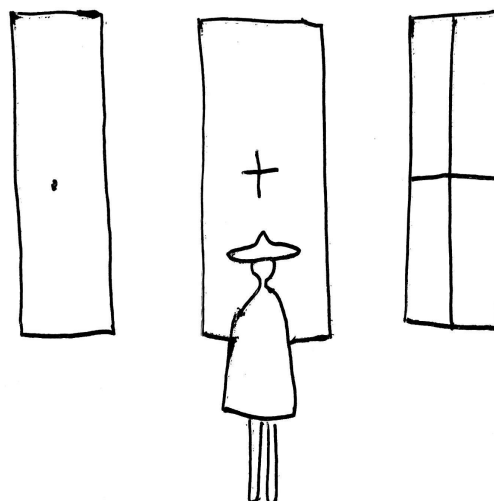
En esta situación de aprendizaje, el alumnado irá de excursión al Museo de Bellas Artes de Asturias, tras un recorrido inicial por las obras más emblemáticas, volveremos un segundo día para que realicen bocetos al natural del espacio y las obras, realizando como mínimo un boceto del espacio y otro de una de las obras. En este caso el alumnado trabajará la imagen desde varios puntos de vista, profundizando en la importancia de la distribución de las salas expositivas y la composición de las obras artísticas, al igual que el diálogo que se establece entre las estancias y las obras.



UP 2. Unidad de programación 2. Título: :Elementos básicos del dibujo

SA 3. Situación de aprendizaje 3: Niveles de iconicidad

En esta situación de aprendizaje nos encontramos con los niveles de iconicidad, se trata de representar las vistas desde la clase, en la cuál ya hemos profundizado en la situación anterior, profundizando de esta manera aún más en nuestra localización. En este caso, el alumnado dibujará las vistas bajo tres niveles de iconicidad, jugando con el nivel de realismo y abstracción de las imágenes y conceptos.



SA 4. Situación de aprendizaje 4: Simbología personal

En la situación de aprendizaje de simbología personal, el alumnado podrá al fin dejar el exterior y profundizar en las imágenes internas, aunando los conocimientos adquiridos en las situaciones previas, como los niveles de iconicidad o el autorretrato en función de sus personalidades. En este caso, la imagen se expande y se junta directamente con el lenguaje y las asociaciones personales. El alumnado deberá diseñar una breve simbología personal, argumentando la elección de grafismos y temáticas seleccionadas. Esta es una forma de aunar el lenguaje oral y el lenguaje visual, profundizando además en los intereses personales de cada alumno, propiciando el encuentro de puntos básicos formales entre las diferentes simbologías, aprendiendo de forma directa acerca de la percepción visual y el pensamiento humano.

SA 5. Situación de aprendizaje 5: Dibujo predictivo

En esta situación de aprendizaje jugamos con los límites de la lógica, tratando de formar un espacio de distensión, diversión y creatividad, dejando a un lado las pretensiones estéticas y acercándonos al dibujo de forma peculiar, fomentando el uso de la imaginación y la búsqueda de lo oculto. La situación de aprendizaje consiste en estudiar la obra de Benjamin Solari Parravicini, imitarla, realizando un dibujo predictivo. Posteriormente, se realizará una fotocopia para poder almacenar las producciones en el departamento hasta que llegue el futuro. Esta es una de esas formas en las que se aúnan arte y docencia, ya que mediante la repetición de esta actividad a lo largo del tiempo, el Centro Educativo dispondría de una obra artística de gran interés cultural, la cual consistiría en la acumulación de los dibujos predictivos, en honor u homenaje al artista argentino.

UP 3. Unidad de programación 3. Título: La percepción visual

SA 6. Situación de aprendizaje 6: Imaginación activa

En esta situación de aprendizaje utilizaremos técnicas húmedas, secas y mixtas, valiéndonos de la estrategia de Carl Jung (Jung, 1931) para la observación de imágenes internas, así como la meditación trascendental del artista David Lynch. Mediante estas metodologías introspectivas que se aúnan en el Visual Thinking, el alumnado deberá extraer imágenes de su interior, sin utilizar ningún modelo.

UP 4. Unidad de programación 4. Título: Propiedades del dibujo

SA 7. Situación de aprendizaje 7: Dibujo luminoso

En esta situación de aprendizaje, el alumno se centrará en la elaboración de un dibujo mediante la luz, la luz será proyectada en una escultura o elemento tridimensional, el

dibujo resultante en la superficie en la que la luz termine siendo impresa, será el producto final. En esta situación, el alumnado dará un paso más allá hacia la complejización del pensamiento visual, la perspectiva y la percepción.

UP 5. Unidad de programación 5. Título: Nuevas tecnologías y dibujo

SA 8. Situación de aprendizaje 8: Corto sobre el dibujo

Esta situación de aprendizaje se pretende poner en práctica los conocimientos aprendidos acerca del dibujo y del Visual Thinking, dando libertad a la imaginación y la creatividad del alumnado para resolver una interpretación en vídeo del dibujo como concepto.

UP 6. Unidad de aprendizaje 6. Título: Proyectos

SA 9. Situación de aprendizaje 9: Artista desde 0.

En esta situación de aprendizaje, el alumnado trabajará el arquetipo del artista mediante la creación de un artista ficticio, con todo su imaginario visual personal, un falso retrato, una obra gráfica específica, etc. La intención de esta situación de aprendizaje es englobar todo lo que se ha trabajado en el curso, caricaturizando la figura del artista para permitir un acercamiento mucho más directo del alumno hacia su propio alter ego creativo. Posicionar al alumnado en un lugar desde el cuál deben parodiar la figura del artista les obliga a buscar esas características en sí mismos, descubriendo así su infinito potencial para inventar, diseñar y participar en la historia del arte. En esta actividad también se pretende desmitificar la figura del artista y desentrañar los hilos internos de la historia o el mercado del arte, haciendo que el alumnado comprenda el mapa mental que conforma y rodea a una obra de arte.

Con el objetivo de ilustrar los materiales, agentes y recursos necesarios, incluyo a continuación las dos situaciones de aprendizaje más representativas a la hora de unificar el Visual Thinking con la asignatura de Dibujo Artístico I.

TABLA 1. Situación de aprendizaje, corto sobre el dibujo.

DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Corto sobre el dibujo		
Etapas	Bachillerato	Ciclo / Curso	1º
Área / Materia / Ámbito	Dibujo Artístico I		
Vinculación con otras áreas / materias / ámbitos	Cultura Audiovisual, Proyectos Artísticos, Filosofía		
Descripción / contexto de la situación de aprendizaje	<p>Los alumnos deben crear un corto de tres minutos, cuya temática será la representación visual/cinematográfica del dibujo entendido como concepto.</p> <p>Tras comprender, experimentar y practicar los fundamentos de la imagen y el dibujo, los alumnos deberán salir del molde preestablecido y relacionarse con el mismo desde un medio diferente, el vídeo. Mediante 24 imágenes por segundo, los alumnos deberán relacionarse con los grafismos, colores y texturas propias del dibujo.</p> <p>Esta situación de aprendizaje pretende expandir los conceptos básicos trabajados a lo largo del curso, aunando la vida personal y cotidiana con la teoría, abriendo las puertas al desarrollo de una mirada artística y crítica en la esfera privada, creando analogías y relaciones interdisciplinarias de forma sencilla. Utilizando el Visual Thinking como método de asentamiento y complejización de las nociones adquiridas acerca del dibujo, su historia, sus componentes, etc.</p>		
Temporalización	<p>3 sesiones.</p> <p>1a sesión: En la primera sesión se plantea la actividad mediante una ficha explicativa, adjuntando ejemplos visuales de posibles vías para el desarrollo de la actividad, como por ejemplo, las obras de Craig Alan.</p> <p>2a sesión: Se dedicará a la creación del cortometraje, así como a la asistencia individual en el proceso, resolviendo dudas y posibles problemáticas.</p> <p>3a sesión: Presentación pública de los cortos, seguida de una breve explicación. Finalmente, se encargará la realización de un comentario crítico acerca de uno de los cortos.</p>		

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

<p>Corto sobre el dibujo</p>	<p>C.1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>C.2 Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>C.3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p> <p>C.4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>C.5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>C.6 Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>C.7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible</p>	<p>C1: 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. 1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>C2: 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>C3: 3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo. 3.2 Analizar e interpretar la realidad mediante el dibujo.</p> <p>C4: 4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. 4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>C5: 5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada. 5.2 Expresar ideas, emociones, sentimientos mediante el dibujo, incorporando técnicas y referentes.</p> <p>C6:6.1 Emplear con intención artística o expresiva los mecanismos de la percepción visual. 6.2 Expresar a través del trazo y el gesto, utilizando los elementos del lenguaje gráfico.</p> <p>C7:7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta</p>	<p>. CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CPSAA 1.1, CPSAA 1.2, CC1, CC2, CCEC3. 1.CPSA A5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3. 1</p> <p>CCEC3. 2. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2,</p> <p>CCEC3. 1. CPSAA 1.1, CPSAA 5</p> <p>CCEC3. 2 CCEC4. 1, CCEC4. 2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA 5, CC1, CC4, CE1, CCEC4. 1, CCEC4. 2.CPSA A1.1,</p>
------------------------------	--	---	--

	<p>impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>C.8 Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>7.2 Seleccionar y utilizar con destreza los diferentes medios teniendo en cuenta la intención creativa.</p> <p>7.3 Investigar activamente nuevas tecnologías en referentes artísticos contemporáneos.</p> <p>C8: 8.1 Representar gráficamente el modelo extrayendo sus características más significativas.</p> <p>8.2 Utilizar encuadre, marco y perspectiva en la resolución de problemas gráficos.</p>	<p>CPSAA 5, CC1, CCEC4. 1, CCEC4. 2</p>
Saberes básicos			
	<p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo como proceso interactivo de reflexión, expresión, etc. - Dibujo en el arte desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. - Dibujo como parte de múltiples procesos artísticos <p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminología y materiales - El punto y sus posibilidades expresivas. - La línea: trazo y grafismo, las tramas. - La forma: tipología, aplicaciones. - Niveles de iconicidad. - El boceto. - Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas - Materiales gráfico-plásticos: seguridad, toxicidad, impacto. <p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. <p>D. La luz, el claroscuro y el color.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La luz y el volumen. - Tipos de luz e iluminación. - Valoración tonal, claroscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía, tricromía. <p>E. Tecnologías y herramientas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de edición de imagen. 		
METODOLOGÍA			
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<p>Aprendizaje basado en el pensamiento</p> <p>Aprendizaje basado en proyectos</p>		Visual Thinking
SECUENCIACIÓN			
Elaboración de un corto acerca del dibujo	Dispositivo para la captura de vídeo. Dispositivo para la edición de vídeo, ordenador, conexión a internet.		
Elaboración de una crítica por escrito acerca de uno de los cortos	Herramientas para el registro, ordenador y conexión a internet.		
EVALUACIÓN			
Procedimientos	Actividad de evaluación	Instrumento	

Análisis de las producciones		
Observación de la participación e iniciativa del alumnado por profundizar en el tema fuera del aula.	Elaboración de un corto sobre el dibujo Redacción de una crítica sobre el corto de un compañero.	Observación directa, cuaderno del profesor, producto final.
ANEXOS		

TABLA 2. Situación de aprendizaje: artista desde 0.

DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Artista desde 0		
Etapas	Bachillerato	Ciclo / Curso	1º
Área / Materia / Ámbito	Dibujo Artístico I.		
Vinculación con otras áreas / materias / ámbitos	Cultura Audiovisual, Proyectos Artísticos, Filosofía		
Descripción / contexto de la situación de aprendizaje	<p>Los alumnos deberán diseñar un artista desde 0, teniendo en cuenta el arquetipo del artista, así como la historia del arte y sus propias relaciones internas con el dibujo y la creación.</p> <p>Posteriormente a la imaginación, formulación y composición de esta figura que actúa como alter ego del alumno, se organizará una exposición con toda la clase, trabajando así el documento ficticio, el comisariado, la composición, etc. Despidiendo el curso de forma holística, englobando todos los conocimientos internos y externos derivados de las actividades del curso.</p>		
Temporalización	Esta situación de aprendizaje ocupará el tercer trimestre completo, está intencionalmente situada aquí debido a que engloba los contenidos anteriores y aporta un tono distendido al final del curso, el cual siempre suele ser estresante para el alumnado.		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES			
Recorrido por los personajes más emblemáticos de la historia del arte.	<p>C.1 Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.</p> <p>C.2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos,</p>	<p>C1: 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. 1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.CPSAA 5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1</p>

	<p>reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>C3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p> <p>C.4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>C.5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>C.6 Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>C.7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable</p>	<p>expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>C2: 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>C3: 3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo. 3.2 Analizar e interpretar la realidad mediante el dibujo.</p> <p>C.4: 4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. 4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</p> <p>C5: 5.1 Identificar los referentes artísticos de una obra determinada. 5.2 Expresar ideas, emociones, sentimientos mediante el dibujo, incorporando técnicas y referentes.</p> <p>C6:6.1 Emplear con intención artística o expresiva los mecanismos de la percepción visual. 6.2 Expresar a través del trazo y el gesto, utilizando los elementos del lenguaje gráfico.</p>	<p>CCEC3.2. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2,</p> <p>CCEC3.1. CPSAA1.1, CPSAA5</p> <p>CCEC3.2 CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.CPSAA 1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2</p>
--	---	---	---

	<p>en la realización de producciones gráficas.</p> <p>C.8 Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>C7:7.1 Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta</p> <p>7.2 Seleccionar y utilizar con destreza los diferentes medios teniendo en cuenta la intención creativa.</p> <p>7.3 Investigar activamente nuevas tecnologías en referentes artísticos contemporáneos.</p> <p>C8: 8.1 Representar gráficamente el modelo extrayendo sus características más significativas.</p> <p>8.2 Utilizar encuadre, marco y perspectiva en la resolución de problemas gráficos.</p>	
<p>Elaboración de un mapa conceptual en imágenes del artista, creación de un PowerPoint o vídeo que aúne/explique/recorra toda su historia.</p> <p>Este apartado incluye la creación de dos obras pictóricas adjudicadas al artista, las obras han de estar enmarcadas en la disciplina de dibujo.</p>	<p>Competencia específica 2: Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.</p> <p>C3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p>	<p>C1: 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>C3: 3.1 Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas del dibujo.</p> <p>3.2 Analizar e interpretar la realidad mediante el dibujo.</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p>Organizar la exposición colectiva de artistas, pasando por los folletos, la cartelería y el comisariado de la sala.</p>	<p>Competencia específica 9: Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo</p>	<p>9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</p> <p>9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar</p>	<p>STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

	académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.	concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa	
Saberes básicos			
Actividad global : Artista desde 0	<p>A. Concepto e historia del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo como proceso interactivo de reflexión, expresión, etc. - Dibujo en el arte desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. - Dibujo como parte de múltiples procesos artísticos <p>B. La expresión gráfica y sus recursos elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - terminología y materiales - El punto y sus posibilidades expresivas. - La línea: trazo y grafismo, las tramas. - La forma: tipología, aplicaciones. - Niveles de iconicidad. - El boceto. - Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas - Materiales gráfico-plásticos: seguridad, toxicidad, impacto. <p>C. Percepción y ordenación del espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos de la percepción visual. - Principios de la psicología de la Gestalt. - Ilusiones ópticas. - La composición como método. <p>D. La luz, el claroscuro y el color.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La luz y el volumen. - Tipos de luz e iluminación. - Valoración tonal, claroscuro. - Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. - Monocromía, bicromía, tricromía. <p>E. Tecnologías y herramientas digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de edición de imagen. 		
METODOLOGÍA			
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	Aprendizaje basado en el pensamiento Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje basado en retos	Visual Thinking	

SECUENCIACIÓN		
Breve recorrido por las grandes personalidades de la historia del arte, breve disección grupal mediante imágenes acerca de la figura arquetípica del artista. Elaboración de un moodboard o tabla de imágenes en Pinterest, la cual comience a dar forma a un artista imaginario.	Acceso a internet, dispositivo móvil, proyector, pizarra, cuaderno A4, pegamento, tijeras, impresora.	
Comienza el proceso de creación del artista: creación de una caracterización para un falso retrato, edición y exposición pública del retrato. Elaboración de al menos dos obras que reflejen las características seleccionadas para el artista. Presentación de un PowerPoint o video que comparta la figura del artista creada con la clase: pasado, motivación, elementos recurrentes, técnicas preferidas, trazo o elementos del dibujo particulares que resaltan en su obra, personalidad, intervenciones públicas, títulos de la obra, nombre ficticio, retrato ficticio, obras, etc.	Acceso a internet, dispositivo móvil, dos lienzos de formato libre, pudiendo utilizar el soporte que más convenga para el trabajo. Materiales de dibujo: pintura acrílica, pintura al óleo, gouache, lápices de colores, etc. Compás, regla, plomada.	
Organización de la exposición conjunta, creando folletos con imágenes y texto, además de carteles. Se estudiará la estructura de la sala y se hará un trabajo de comisariado colectivo para colocar las obras seleccionadas de cada artista.	Conexión a internet, dispositivo móvil, software de edición de imagen, compás, regla, papel de impresión, impresora, planos de la sala.	
La actividad complementaria a esta situación de aprendizaje se realiza a principio de curso, siendo la situación de aprendizaje número 2, la cuál consiste en una visita al Museo de Bellas Artes de Asturias.	Cuaderno de notas, bolígrafo, lápiz y demás materiales de dibujo, cámara fotográfica (sirve la del dispositivo móvil), conexión a internet y dispositivo móvil.	
EVALUACIÓN		
Procedimientos	Actividad de evaluación	Instrumento
Observación diaria mediante cuaderno de profesor	PowerPoint/video y exposición	Todas las actividades serán valoradas mediante diarios de clase, análisis y evaluación de los productos y rúbricas.
Análisis de los productos	Obra del artista	

	Implicación en la exposición	
	Investigación autodidacta en la temática propuesta	
ANEXOS		

3.8. Evaluación y seguimiento.

A continuación se explicará el proceso a seguir para la evaluación del proyecto de innovación se realizará en tres fases diferenciadas. La evaluación se podrá dividir en tres grandes bloques esparcidos a lo largo del curso lectivo:

1. Diagnóstico inicial: mediante este diagnóstico inicial se busca establecer el nivel de partida del alumnado, mediante un coloquio y puesta en común del Visual Thinking, abarcando temáticas tan dispares como el peso de la imagen en su vida cotidiana, la cantidad de horas que dedican a consumir imágenes para redes sociales, el tipo de imágenes que crean ellos mismos para redes sociales u otras finalidades, etc. Se creará una nube de ideas acerca del Visual Thinking y se buscará una reflexión general del alumnado en cuanto al mismo.

2. Evaluación según la media de las calificaciones del alumnado: a lo largo de todo el curso lectivo, se irán analizando diferentes aspectos, como las producciones del alumnado, sus resultados académicos, sus intervenciones orales y demás productos que indiquen o demuestren el uso del Visual Thinking. Mediante esta observación continua, la cual se registrará mediante instrumentos como el cuaderno de profesor, se pretende ir acumulando anotaciones, observaciones directas y problemáticas en torno a la implementación del Visual Thinking en el aula.

3. Síntesis valorativa a final de curso: Esta síntesis valorativa final será recogida en la memoria y supondrá un compendio de los dos puntos anteriores. A partir de la evaluación inicial y la evaluación final, se trazará el recorrido del alumnado por las situaciones de aprendizaje del curso lectivo, observando y evaluando el nivel de éxito y utilidad del Visual Thinking en las mismas. Mediante esta estrategia comparativa, se procederá a la realización de varios cuestionarios de satisfacción para el alumnado y el profesorado, los cuales favorecen el proceso reflexivo y analítico, siendo un apoyo más al cuaderno de profesor donde se recoge el desarrollo de la metodología a lo largo de todo el curso lectivo.

Los cuestionarios para el profesorado y el alumnado, así como el cuestionario de autoevaluación, se encuentran en los anexos de este documento.

4. Programación docente de la asignatura Dibujo Artístico I. 1º de Bachiller.

En el Máster en Formación del Profesorado y Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, he cursado la especialidad de Dibujo. La asignatura en la que he enmarcado mi programación es Dibujo Artístico I, la cual se imparte en 1º de Bachillerato, es en esta asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación mencionado con anterioridad. Esta programación se encuentra enmarcada en lo que nos dice la normativa propia de cada etapa, en el contexto de la nueva ley educativa LOMLOE, así como el Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.

A continuación presento mi propuesta para una programación docente de un curso lectivo completo de duración, teniendo en cuenta la guía para la elaboración de la programación didáctica y el marco para la elaboración del Trabajo Fin de Máster.

4.1 Introducción

El dibujo es un medio universal de expresión que ha sido utilizado desde la antigüedad para transmitir ideas, proyectos, costumbres y cultura (Apellániz & Caro, 2009). Es parte fundamental de la producción artística y permite expresar sentimientos, comunicar ideas y definir formas. Además, el dibujo es una herramienta valiosa para comprender los conceptos espaciales y la capacidad crítica de pensar y visualizar en tres dimensiones. El dibujo tiene dos finalidades o usos dentro de su función comunicativa: la analítica y la subjetiva. Cuando se utiliza de manera analítica, el dibujo se realiza para comprender y explicar nuestro entorno u objetos que nos rodean. Cuando se utiliza de manera subjetiva, el dibujo transmite o evoca sentimientos y emociones, añadiendo el sesgo personal de quien lo hace y sus circunstancias. La materia de Dibujo Artístico I proporciona conocimientos teóricos, técnicos y estéticos, y fomenta un pensamiento divergente. El aprendizaje estético se realiza sobre las bases teóricas y prácticas que facilitan los saberes básicos y las destrezas necesarias para el desarrollo de la creatividad, el espíritu de investigación y la formación permanente.

Personalmente, me gusta afrontar cualquier aspecto de la vida de forma holística, no por ser especialista en un campo, uno debe de descuidar los saberes básicos de los demás, es por ello que me interesa el acercamiento al dibujo desde todos los frentes posibles, sin ceñirme a impartir una clase estereotipada del mismo, aun con el margen para la innovación, tocaré los elementos principales y necesarios para que el alumnado adquiera las destrezas necesarias para cumplir con el perfil de salida, pero lo afrontaré con ejercicios disruptivos, en ocasiones con tintes dadaístas o surrealistas. Este método de

aproximación al ejercicio y a la enseñanza se adapta más a mi forma de trabajar, buscando los límites de lo posible y de la razón, obligando al pensamiento a llegar a puntos inhóspitos y abandonados, propiciando que el alumno encuentre elementos ocultos en su psique, en su cotidiano o en el dibujo, siempre con la idea principal de asentar este mecanismo de profundización conceptual y experimental en su propio aprendizaje autodidacta, con la esperanza de que acople esta metodología visual e imaginativa al resto de facetas y estudios de su vida.

4.2 Contribución de la asignatura a las competencias clave

A continuación realizaré un breve resumen de cómo se abordarán las competencias clave a través de mi programación docente de acuerdo con lo establecido en el Decreto 60/2022.

- **Competencia en comunicación lingüística:** La asignatura de dibujo proporciona una gran cantidad de terminología específica, así como herramientas para articular la misma en un discurso crítico. Igualmente, el uso de esta terminología establece las bases para su propio pensamiento y proceso de construcción intelectual. Así mismo, Dibujo contribuye directamente en la apreciación del alumnado por la estética del lenguaje y recalca la importancia en la precisión del mismo.

- **Competencia digital:** La asignatura Dibujo contribuye al manejo consciente de las nuevas tecnologías, pasando por el uso del propio dispositivo móvil como método de estudio, hasta el control de elementos como tabletas gráficas destinadas al dibujo vectorial. Igualmente, se impartirán conocimientos acerca de la edición de imágenes y vídeos. La asignatura de Dibujo también se centra en educar respecto a las imágenes que consumimos por medio de las redes sociales e internet.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender:** Una de las competencias más destacables a las que Dibujo Artístico I se hace aportación, esto se debe a que el eje central de la programación se basa en la profundización y elaboración del pensamiento, apoyándonos en las imágenes y en todo lo que rodea al dibujo como concepto. Igualmente se aplica este proceso a las relaciones internas y externas, llegando más fácilmente a puntos en común y actitudes estoicas, gracias a la mejora del proceso de pensamiento y su consecuente ayuda a la regulación emocional.

- **Competencia ciudadana.** En Dibujo Artístico I se aborda la imagen como método de pensamiento, además, se aporta al detalle un peso infinito, propiciando la aparición de patrones y analogías estéticas o conceptuales en nuestro cotidiano, gracias a esto, logramos acerca al alumno a una ciudadanía más consciente y participativa de su entorno, aunando arte, conciencia y utilidad en las acciones que realiza cotidianamente cómo ciudadano consciente. La imagen puede ayudar a la concreción de puntos medios que se escapan o resisten al lenguaje oral o escrito.

- **Competencia emprendedora.** La asignatura de Dibujo Artístico I fomenta la capacidad gestora del alumno, primando la imagen aumenta su potencial para imaginar y posteriormente materializar cualquier tipo de idea previa. El proceso de pensamiento transversal y pictórico siempre ha proliferado entre las grandes personalidades de la humanidad, no es casualidad, ayudar a nuestros alumnos a crear con rapidez mapas mentales visuales les capacitará para la puesta en práctica de sus diversas voluntades.

- **Competencia en conciencia y expresión culturales.** Gracias a Dibujo Artístico I, los alumnos comprenderán en mayor profundidad los sincretismos, simbologías e imágenes compartidos por las diferentes culturas que existen o han existido en nuestro

planeta. Igualmente, la asignatura gira alrededor del arte, el artista y el artesano, saltando por encima de los límites preestablecidos y tópicos inculcados, acercándonos al arte desde todas las vías posibles, ayudando al alumno a que aplique esta metodología investigativa en su ámbito privado.

4.3 Objetivos

De acuerdo con el artículo 7 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

- a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

- b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

- c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

- d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.
- e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

- f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

- g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

- h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

- i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

- j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

- k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

- l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

- m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

4.4 Temporalización de las unidades de programación

“El aprender jamás es acumulativo. Ustedes no pueden almacenar el aprender y después actuar desde ese depósito. Aprenden sobre la marcha. Debido a eso, jamás hay un instante de regresión o deterioro o decadencia.”

J. KRISHNAMURTI (1996) El libro de la vida.

En este apartado se expone la temporalización de las unidades de programación, situando en las mismas los elementos básicos que se han tenido en cuenta para su elaboración según la normativa vigente; saberes básicos, competencias específicas, competencias clave, descriptores del perfil de salida, criterios de evaluación, etc.

En primera instancia, se ofrecerá un vistazo general mediante la línea de tiempo expuesta a continuación. En esta línea de tiempo observamos tres trimestres diferenciados, cuyos contenidos son los siguientes:

Primer trimestre:

Unidad de programación uno:

Situación de aprendizaje uno: Duración de cuatro sesiones.

Situación de aprendizaje dos: Duración de tres sesiones.

Unidad de programación dos:

Situación de aprendizaje tres: Duración de una sesión.

Situación de aprendizaje cuatro: Duración de dos sesiones.

Situación de aprendizaje cinco: Duración de dos sesiones.

Segundo trimestre:

Unidad de programación tres:

Situación de aprendizaje seis: Duración de cuatro sesiones.

Unidad de programación cuatro:

Situación de aprendizaje siete: Duración de cuatro sesiones.

Unidad de programación cinco:

Situación de aprendizaje ocho: Duración de tres sesiones.

Tercer trimestre:

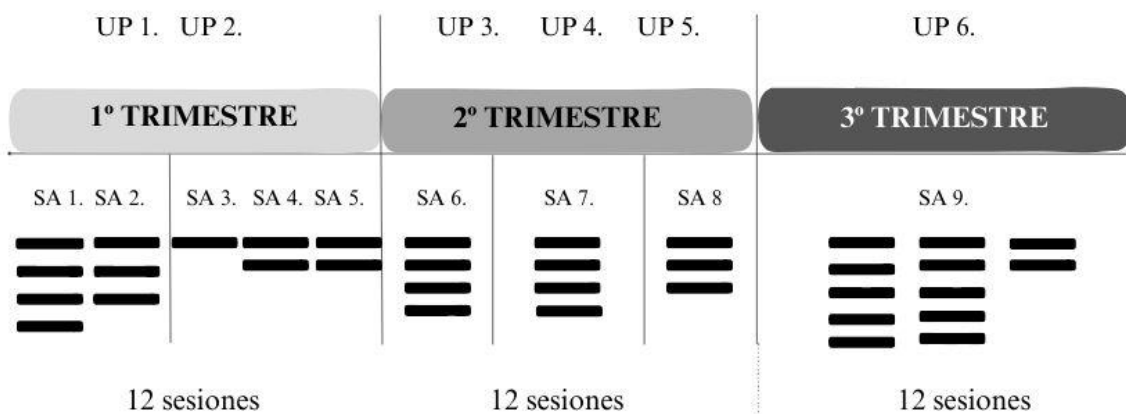
Unidad de programación seis:

Situación de aprendizaje nueve: Duración de doce sesiones completas.

UP: Unidad de programación

SA: Situación de aprendizaje

— : Una sesión dedicada a cada SA.



Tras este resumen general de la temporalización, procedo a elaborar un breve recorrido por las situaciones de aprendizaje, las cuales suponen la estructura y eje principal de esta programación. En este recorrido se comentará brevemente la interacción las situaciones de aprendizaje con los objetivos y saberes básicos de la etapa. Es necesario aclarar que todos los saberes y competencias, serán trabajados de una u otra forma durante todo el curso y en todas las unidades, debido a que la comprensión del dibujo desde la cual se elabora esta programación es holística, por ello, los contenidos han de aplicarse simultáneamente en cada momento para realizar correctamente estos ejercicios, no obstante, se han diseñado las situaciones de aprendizaje de forma que sistematizan y ordenan los saberes y competencias de forma aparentemente lineal, permitiendo la profundización y secuenciación necesaria para lograr los objetivos de esta cada etapa educativa.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1.

PRIMER TRIMESTRE.

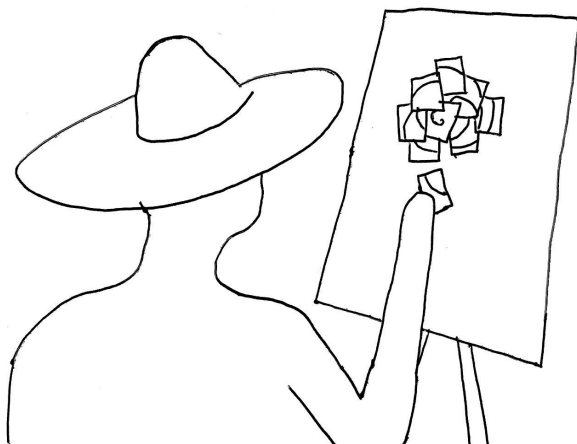
Título: Concepto e historia del dibujo

Situaciones de aprendizaje:

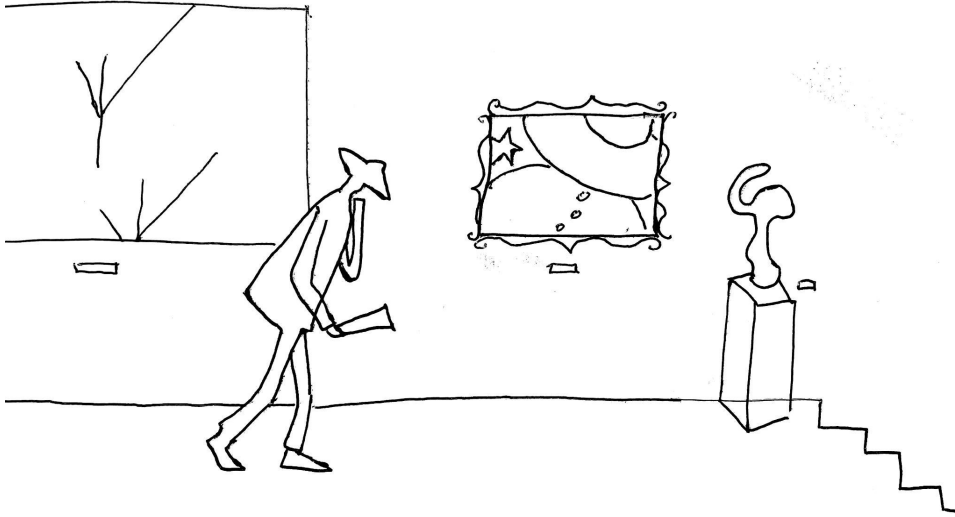
1. Autorretrato mediante collage fotográfico intervenido

En esta primera situación de aprendizaje se impartirán los saberes básicos del lenguaje de la imagen, por medio del análisis de la composición básica de un retrato. Se pasará por los retratos más característicos de la historia del arte, entendiendo la imagen como registro, expresión y pensamiento, así como representación del contexto histórico y cultural que rodea la obra.

El dibujo como herramienta para otras disciplinas como pueden ser la fotografía se hace presente en esta situación de aprendizaje mediante la intervención final sobre el collage, el cual terminará aunando fotografía, collage y dibujo, creando una base mucho más rica para los grafismos y claroscuros que se decidan utilizar.



2. Visita y bocetos del Museo de Bellas Artes de Asturias.



En esta situación de aprendizaje se realizará una visita al Museo de Bellas Artes de Asturias, pasando por las obras más representativas, posteriormente se dejarán dos sesiones al bocetaje de la estancia y las obras. Con esta situación de aprendizaje se pretende profundizar en el lenguaje de la imagen, comprendiendo la importancia del diálogo de una obra con su contexto, tanto la historia del lugar como la estructura del emplazamiento mismo. Igualmente, se trabajará la copia e imitación del modelo natural, profundizando en las diferencias de trazo, color o composición que surgen de las copias. Se trabajará la relación del dibujo con la arquitectura, el diseño y la decoración de interiores, tocando la rama del comisariado de exposiciones, priorizando un conocimiento básico de la forma correcta en la que se presenta públicamente una obra.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2.

PRIMER TRIMESTRE.

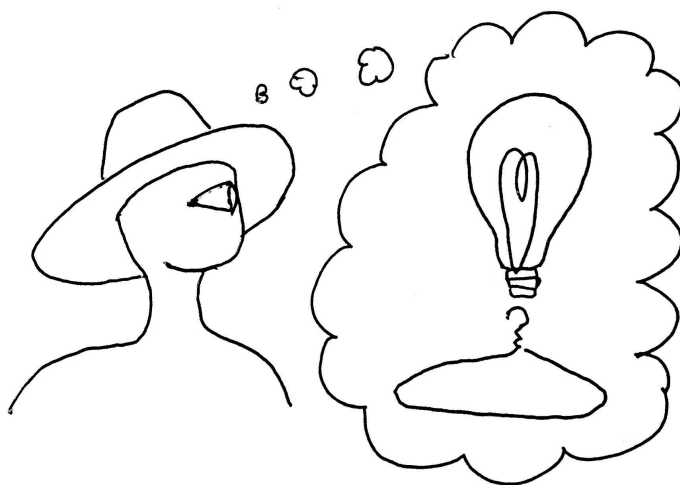
Título: La expresión gráfica y sus recursos elementales

Situaciones de aprendizaje:

3. Representar las vistas desde la ventana con tres niveles de iconicidad.

En esta primera situación de aprendizaje nos centraremos en la explicación terminológica del dibujo y de los niveles de iconicidad, igualmente, se tratará la línea y sus posibilidades de representación, la complejización de la misma y su dominio para crear una mayor o menor abstracción, del punto y la línea revisaremos la textura, la expresividad y el color. Igualmente, se hará una introducción al encaje y la proporción.

4. Diseñar breve simbología personal, justificando y argumentando los grafismos y temáticas seleccionadas.



En esta situación de aprendizaje el alumnado debe construir una simbología personal, para ello ha de comprender y ejercer las nociones de encaje y proporción, composición y armonía. Uno de los puntos centrales será la profundización en la

voluntad comunicativa y el diálogo entre estos símbolos y sus significados, así como los métodos y sus tan dispares resultados formales, los cuales deberán aprender a seleccionar correctamente para obtener el resultado deseado, comunicando conceptos, nociones, sentimientos y pensamientos con la forma, modelando los elementos básicos del dibujo.

5. Dibujo predictivo.



En esta situación de aprendizaje vamos a aprovechar el espacio de distensión para profundizar en técnicas gráfico-plásticas, escogiendo una o varias técnicas secas, húmedas o mixtas.

Este ejercicio pretende asentar los conocimientos anteriores de forma relajada, ya que está más focalizado en trabajar la creatividad, la originalidad y los

límites mentales del dibujo. Igualmente, se hará un breve recorrido por la obra de Benjamin Solari Parravicini para proponer el ejercicio, acercándonos al dibujo desde la incógnita, ampliando sus capacidades como herramienta, las cuales en ocasiones escapan a la lógica o la utilidad a simple vista.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3.

SEGUNDO TRIMESTRE

Título: Percepción y ordenación del espacio

Situaciones de aprendizaje:

6. Ejercicio de meditación con los ojos cerrados para capturar imágenes mentales y plasmarlas en el papel. Imaginación activa, dibujo del inconsciente.

En esta situación de aprendizaje nos centraremos en la teoría acerca de la percepción humana, tratando las ilusiones ópticas, los trampantojos y los efectos visuales. Posteriormente, realizaremos una introspección visual mediante la meditación trascendental, en la cual obtendremos imágenes internas, fruto de la imaginación o del inconsciente, el alumnado se verá confrontado con la percepción visual no solo exterior, sino interior, y aprenderá a observar estos mecanismos internos generadores de imágenes y pensamientos, igualmente se volverá a trabajar la creatividad e imaginación, así como la capacidad de plasmar imágenes mentales a un soporte físico mediante técnicas mixtas.



UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4.

SEGUNDO TRIMESTRE

Título: La luz, el claroscuro y el color

Situaciones de aprendizaje:

7. Elaboración de un dibujo utilizando la luz como material. Construcción de una maqueta o escultura que resulte en un dibujo al iluminarse.

En esta situación de aprendizaje trabajaremos la luz, el claroscuro y el volumen. Será

necesaria la creación de bocetos previos para la construcción de la obra final, trabajaremos las posibilidades de iluminación respecto a tono, intensidad e incluso movimiento. La textura será otro elemento que volvamos a recuperar en esta situación, dando importancia tanto como a la textura de la pared sobre la cual se proyectará la luz, como la textura de la luz en sí misma y la textura de los bordes de los elementos tridimensionales que conformen la escultura sobre la cual se proyectara la luz. En esta misma escultura el alumnado trabajará la composición de formas y su proyección en perspectiva, así como el color, trabajando con el color plano y robusto de la pared, o el color de la luz utilizada, pudiendo llegar a complejizar la situación utilizando veladuras de diferentes colores en medio o en movimiento. Es posible realizar la entrega final mediante un vídeo o una fotografía, lo que más se adecúe a la obra.



UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5.

SEGUNDO TRIMESTRE.

Título: Tecnologías y herramientas digitales

Situación de aprendizaje:

8. Corto sobre el dibujo

En esta situación de aprendizaje el alumnado aprenderá a manejar programas de edición de vídeo, así como nociones básicas sobre fotografía y vídeo, las necesarias para el desarrollo del corto, el cual no será evaluado por su dominio de la técnica cinematográfica sino por su capacidad para hablar con imágenes sobre el dibujo, expresando el concepto de dibujo mediante un collage de videos, o una única toma, los alumnos tienen libertad creativa, las únicas normas son no exceder los tres minutos e incluir tres segundos de fondo negro al principio y al final del corto, tampoco deberán poner el título o el nombre en el corto, sino en el archivo que se envíe, el corto ha de funcionar como una palabra. De esta forma, nos aproximamos al dibujo desde el vídeo, encontrando una transversalidad entre ambas disciplinas, Comunicación Audiovisual y Dibujo, igualmente puede añadirse Música, si el alumno decide utilizar sonido.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6.

TERCER TRIMESTRE.

Título: Proyectos gráficos colaborativos

Situación de aprendizaje:

9. Artista desde 0.

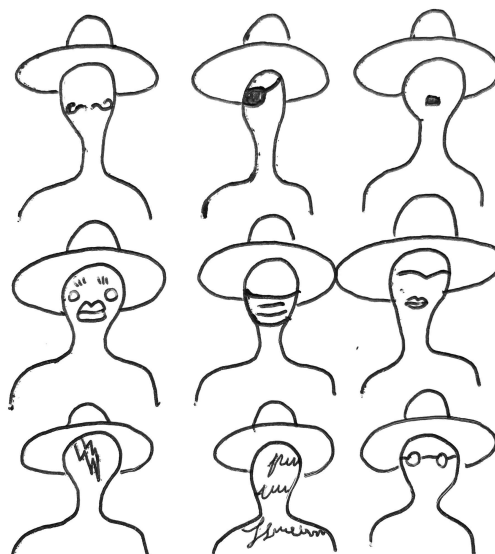
“A las personas hay que aceptarlas con sus máscaras; es la única forma de quitárselas.”

- Jacobo Grinberg Zylberbaum, 1974, Más Allá de los Lenguajes.

Esta situación de aprendizaje consiste en el diseño de un falso artista, incluyendo un nombre, una historia, un estilo, así como seleccionando las técnicas y los motivos recurrentes y característicos. Será crucial siempre la argumentación coherente y cohesionada de todos estos elementos, pudiendo ser la misma disparatada, dentro de la comprensión del disparate.

En esta situación de aprendizaje trabajaremos el documento ficticio en la historia del arte, comentaremos las falsificaciones en el dibujo y pintura y como estas son realizadas, tratando los conceptos de trazo, color y textura desde una perspectiva más profunda y particular de cada artista. Posteriormente, los alumnos aprenderán acerca de la organización y repartición de tareas necesarias para realizar una exposición, incluyendo la creación de folletos y carteles específicos. Se trabajará la composición mediante el espacio tridimensional de la sala, las obras finales de cada artista aúnan todos los conocimientos que hemos estado

utilizando a lo largo del curso, terminando con una ficticia exposición del alter ego oculto que han creado todos los alumnos para sí mismos. Será necesaria igualmente la redacción de un comentario crítico acerca de la exposición y dos de los artistas seleccionados, a pesar de huir de la palabra en esta programación, se quiere medir la capacidad creativa de volver a traducir de imágenes a palabras, ya que no es un camino unilateral.



Tras este recorrido por las situaciones de aprendizaje, pasamos a profundizar en los elementos que componen la programación y cómo los mismos interactúan y se distribuyen a lo largo de las unidades de programación.

A continuación, en la Tabla nº3, se detalla el contenido de las unidades de programación, en relación a la temporalización y los saberes básicos correspondientes con la asignatura Dibujo Artístico I de primero de bachillerato, en la modalidad del Bachillerato Artístico.

Tabla nº 3; distribución de saberes básicos

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	SABERES BÁSICOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1</p> <p>Título: Concepto e historia del dibujo</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>SA.1 Autorretrato mediante collage fotográfico intervenido</p> <p>SA.2 Visita y bocetos del Museo de Bellas Artes de Asturias.</p>	<p>El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.</p> <p>El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.</p> <p>El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.</p>	<p>PRIMER TRIMESTRE</p>
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2</p> <p>Título: La expresión gráfica y sus recursos elementales</p> <p>Situaciones de aprendizaje:</p> <p>SA.3 Representar las vistas desde la ventana con tres niveles de iconicidad.</p> <p>SA.4 Diseñar breve simbología personal, justificando los grafismos y temáticas seleccionadas.</p> <p>SA.5 Dibujo predictivo.</p>	<p>Terminología y materiales del dibujo. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.</p> <p>La línea: trazo y grafismo. Las tramas.</p> <p>La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.</p> <p>Niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>El boceto o esbozo. Introducción al encaje.</p> <p>Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.</p> <p>Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.</p>	

<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3</p> <p>Título: Percepción y ordenación del espacio</p> <p>Situación de aprendizaje:</p> <p>SA.6 Ejercicio de meditación para capturar imágenes mentales y plasmarlas en el papel. Imaginación activa.</p>	<p>Fundamentos de la percepción visual.</p> <p>Principios de la psicología de la Gestalt.</p> <p>Ilusiones ópticas.</p> <p>La composición como método.</p> <p>El equilibrio compositivo.</p> <p>Direcciones visuales. Aplicaciones.</p> <p>Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.</p>	<p>SEGUNDO TRIMESTRE</p>
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4</p> <p>Título: La luz, el claroscuro y el color</p> <p>Situación de aprendizaje:</p> <p>SA.7 Elaboración de un dibujo utilizando la luz como material. Construcción de maqueta/escultura con materiales reciclados que resulte en un dibujo al iluminarse.</p>	<p>Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.</p>	
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5</p> <p>Título: Tecnologías y herramientas digitales</p> <p>Situación de aprendizaje:</p> <p>SA.8 Corto sobre el dibujo</p>	<p>Dibujo vectorial.</p> <p>Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.</p> <p>Programas de pintura y dibujo digital.</p>	
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6</p> <p>Título: Proyectos gráficos colaborativos</p> <p>Situación de aprendizaje:</p> <p>SA.9 Artista desde 0. Diseño de un falso artista: nombre, historia, estilo, técnicas, motivos. Selección y justificación del conjunto.</p>	<p>La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.</p> <p>Fases de los proyectos gráficos</p> <p>Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.</p> <p>Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.</p>	<p>TERCER TRIMESTRE</p>

Prosiguiendo con el desglose de saberes y competencias, a continuación se expondrá la distribución de las competencias específicas en función de las situaciones de aprendizaje, en la Tabla nº 4.

Continuaremos con la colocación de las competencias clave en la Tabla nº 5 en función de las unidades de programación, y terminaremos con los criterios de evaluación y descriptores del perfil de salida, situados en la tabla nº 6, de nuevo, en función de las unidades de programación, las cuales contienen en su interior las situaciones de aprendizaje expuestas en el inicio de este apartado.

Tabla nº 4; Distribución de las competencias específicas.

			C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9
1ºT	UP 1	SA 1	X	X		X	X	X	X		
		SA 2	X	X	X	X	X	X	X	X	
	UP 2	SA 3			X	X		X	X	X	
		SA 4	X				X	X	X		
		SA 5	X					X		X	
2ºT	UP 3	SA 6			X	X		X	X	X	
	UP 4	SA 7			X	X		X			
	UP 5	SA 8				X	X	X	X	X	
3ºT	UP 6	SA 9	X	X	X	X	X	X	X		X

Tabla n° 5; distribución de las competencias clave.

COMPETENCIAS CLAVE			CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCE							
DESCRIPTORES OPERATIVOS			1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	1	2	3	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	3	4	4
1° T	UP 1	S1				X							X		X	X	X	X	X	X					X	X			X				X	X	X	X	X			
		S2	X		X			X	X														X					X			X	X	X	X	X	X	X			
	UP 2	S3	X					X	X																									X	X	X	X	X		
		S4	X		X	X		X	X		X								X	X	X			X				X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		
		S5	X												X	X	X	X	X										X				X	X	X	X	X			
2° T	UP 3	S6	X					X				X	X					X	X							X			X			X	X	X	X	X				
	UP 4	S7							X	X	X	X		X						X								X					X	X	X	X				
	UP 5	S8									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
3° T	UP 6	S9	X		X				X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			

Tabla nº 6; criterios de evaluación y descriptores del perfil de salida

1º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 Título: Concepto e historia del dibujo		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Competencia específica 1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio</p> <p>Competencia específica 2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte</p> <p>Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico</p> <p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>Competencia específica 5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como</p>	<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.CPSA A5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1</p> <p>CCEC3.2. CC1, CC3, CCEC1, CCEC2,</p> <p>CCEC3.1. CPSAA1.1, CPSAA5</p> <p>CCEC3.2 CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.CPSA A1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2</p>

<p>parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Competencia específica 8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.</p> <p>5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	
---	---	--

1° TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2 Título: La expresión gráfica y sus recursos elementales		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Competencia específica 1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio</p> <p>Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico</p> <p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>Competencia específica 5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y</p>	<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2. CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

<p>soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Competencia específica 8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	
---	--	--

2o TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3 Título: Percepción y ordenación del espacio		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico</p> <p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Competencia específica 8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus</p>	<p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

	<p>características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	
--	--	--

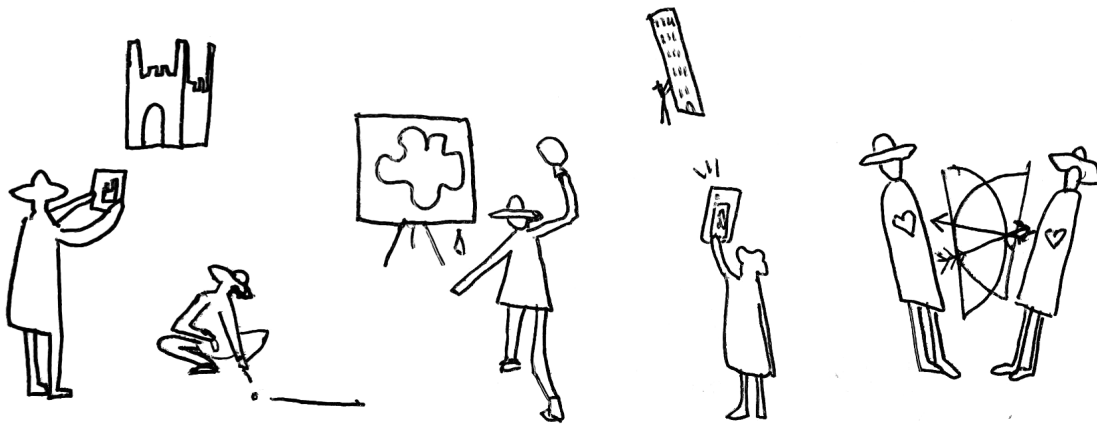
2º TRIMESTRE		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 4 Título: La luz, el claroscuro y el color		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico</p> <p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p>	<p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</p> <p>6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales</p>	<p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

3° TRIMESTRE Competencias específicas		
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 5 Título: Tecnologías y herramientas digitales		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES
<p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p> <p>Competencia específica 5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Competencia específica 8. Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.</p>	<p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales</p>	<p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

	<p>en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</p> <p>8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</p>	
<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 6 Título: Proyectos gráficos colaborativos</p>		
<p>Competencia específica 1. Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio</p> <p>Competencia específica 2. Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte</p> <p>Competencia específica 3. Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico</p> <p>Competencia específica 4. Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.</p>	<p>1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</p> <p>1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p>1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</p> <p>2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</p> <p>2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos</p> <p>3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</p> <p>3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando</p>	<p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2</p> <p>CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.</p> <p>CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.</p> <p>CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p> <p>STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

<p>Competencia específica 5. Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 6. Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.</p> <p>Competencia específica 7. Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.</p> <p>Competencia específica 9: Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.</p>	<p>una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p>4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal.</p> <p>4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica</p> <p>5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</p> <p>6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</p> <p>7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</p> <p>7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</p> <p>7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>9.1: Planificar proyectos gráficos colaborativos simples, identificando el ámbito disciplinario en el que se desarrollarán y organizando y distribuyendo adecuadamente las tareas. Competencia específica</p>	<p>STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
--	--	--

	<p>9.2: Ejecutar proyectos gráficos colaborativos en un campo disciplinario específico, empleando con entusiasmo los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. Competencia específica 9.3: Analizar los desafíos encontrados durante la planificación y ejecución de proyectos gráficos compartidos, considerando este proceso como una herramienta para mejorar el resultado final. Competencia específica 9.4: Reconocer oportunidades de crecimiento académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las posibilidades que ofrece y el valor agregado de la creatividad en los estudios y en el ámbito laboral, expresando opiniones fundamentadas y respetuosas.</p>	
--	--	--



4.5 Instrumentos y procedimientos de evaluación, criterios de calificación

La evaluación del alumnado se realizará de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 30 del Decreto 60/2022, de 30 de agosto. Se aplicará la evaluación sistemática y continuada del proceso de aprendizaje de cada alumno a lo largo del curso lectivo, recogiendo información fidedigna, cualitativa y cuantitativa, acerca del grado de adquisición de las competencias presentes en el currículo de la asignatura de Dibujo Artístico.

Competencia específica	Criterio de evaluación	% por criterio	Procedimientos	Instrumentos	% total de la calificación
Competencia específica 1	1.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	13.5%
	1.2	4.5%			
	1.3	4.5%			
Competencia específica 2	2.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	9%
	2.2	4.5%			
Competencia específica 3	3.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	9%
	3.2	4.5%			
Competencia específica 4	4.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	9%
	4.2	4.5%			
Competencia específica 5	5.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	9%
	5.2	4.5%			
Competencia específica 6	6.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	9%
	6.2	4.5%			
Competencia específica 7	7.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	13.5%
	7.2	4.5%			
	7.3	4.5%			
Competencia específica 8	8.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	10%
	8.2	4.5%			
Competencia específica 9	9.1	4.5%	Evaluación continua	Productos y observación diaria, cuaderno de profesor.	18%
	9.2	4.5%			
	9.3	4.5%			
	9.4	4.5%			

La evaluación de los estudiantes se llevará a cabo de manera constante, abarcando todo su aprendizaje y competencias clave. Se utilizarán diferentes herramientas de evaluación, accesibles y adaptadas a las distintas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación objetiva y justa para todos los estudiantes. Al comienzo del curso, se llevará a cabo una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos de los estudiantes en el área de estudio, lo que servirá como punto de partida para la planificación del programa educativo.

4.5.1 Calificación final

La evaluación de los estudiantes se llevará a cabo de manera constante, abarcando todo su aprendizaje y competencias clave. Se utilizarán diferentes herramientas de evaluación, accesibles y adaptadas a las distintas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación objetiva y justa para todos los estudiantes. Al comienzo del curso, se llevará a cabo una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos de los estudiantes en el área de estudio, lo que servirá como punto de partida para la planificación del programa educativo.

Cada trimestre se realizará la suma de porcentajes de los criterios de calificación, obteniendo una nota final. Si la nota final de los tres trimestres es inferior al aprobado, el alumno deberá realizar la recuperación de los aprendizajes pertinentes, la cual se realizará mediante la entrega de un portfolio con las actividades correspondientes de la materia no superada.

Así mismo se pedirá al alumno que realice una autoevaluación para el alumnado, tiene como objetivo la reflexión.

4.5.2 Prueba extraordinaria

Si un estudiante no supera parte de la materia después de la evaluación final ordinaria, tendrá la oportunidad de realizar una prueba extraordinaria durante el horario de la materia, según el calendario establecido por el Centro Educativo. Esta prueba consistirá en la entrega de un portafolio de la materia no superada.

4.5.3 Imposibilidad de aplicar la evaluación continua

En caso de que un estudiante falte frecuentemente a clase, perderá la opción de acceder a la evaluación continua según lo establecido en el RRI. En este caso, el estudiante deberá entregar un portafolio con una actividad extra en función de la materia no superada, o en la materia en la cuál no se pueda aplicar la evaluación continua.

En el caso de faltar alguna de estas entregas, el estudiante deberá asistir a la prueba extraordinaria, teniendo pendiente el portafolio de la materia o materias no superadas.

En caso de que no se entregue alguno de los apartados, recibirá una calificación de 0 puntos en la materia correspondiente.

4.5.4. Medidas de atención a la diversidad

La concreción de la respuesta a las diferencias individuales tomará como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se considerarán las características individuales de cada alumno, diseñando en base a las mismas las estrategias de enseñanza pertinentes, igualmente la evaluación estará adaptada a las particularidades y necesidades del alumnado, modificando a lo largo del curso lectivo las adaptaciones previas si fuera necesario (Serrano & Zubillaga, 2015)

Bajo este marco, se trabajará de forma constante a lo largo del curso lectivo, por atender la diversidad intrínseca de cada alumno, adaptando los contenidos, evaluaciones y metodologías a sus necesidades particulares, formando un clima de convivencia justo, equitativo y agradable, facilitando la participación en igualdad de oportunidades.

Se ajustará la planificación educativa a las necesidades del grupo, asegurándose de que las actividades, el enfoque de enseñanza y el cronograma sean apropiados para prevenir dificultades de aprendizaje y fomentar el éxito académico de todos los estudiantes. Sin embargo, estas adaptaciones no serán consideradas como una forma de reducir las calificaciones obtenidas.

Para llegar a un mayor número de alumnos se implementarán apoyos visuales en todas las explicaciones del periodo de enseñanza, los apuntes serán acompañados por imágenes ilustrativas, esquemas visuales e imágenes que apoyen el contenido.

A continuación detallaré algunas de las medidas que se adoptarán, teniendo en cuenta que la mayoría de estas surgirán en el aula y se irán transformando según las necesidades del alumnado.

- Conocer en profundidad a los estudiantes, realizando actividades de presentación al inicio del curso, propiciando una creación artística conectada con el mundo interior del alumno, propiciando actividades y un clima general orientado a la integración.
- Adaptar los recursos educativos, proporcionando una gran variedad de métodos y fuentes para acercarse al contenido y las destrezas que han de integrar, por ejemplo: soporte visual para las explicaciones, material audiovisual, sitios web, libros, artículos, vídeos de Youtube y demás fuentes accesibles para todo estudiante. Se utilizarán sus redes sociales, como por ejemplo Tiktok, Youtube o Instagram, para profundizar y comprender mejor el contenido, dando la oportunidad de que accedan a él en su tiempo de ocio, o al menos comprendan que existe esa opción.
- Utilizar estrategias de enseñanza inclusivas, bajo la teoría de la neurodiversidad (Armstrong, 2012), incluyendo el aprendizaje visual, auditivo, kinestésico, entre otros. Igualmente, se adaptarán las instrucciones.
- Fomentar la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente seguro para la opinión y expresión personal.
- Proporcionar actividades y tareas adicionales para motivar a los estudiantes más avanzados en el temario y ofrecer apoyos adicionales y explicaciones detalladas, (adaptadas a su proceso individual de aprendizaje), para los que tengan problemas en seguir el temario.
- Trabajar en colaboración estrecha con el departamento de orientación, así como con otros profesores del Centro Educativo, así como con las familias.

- Propiciar la interacción e integración de los estudiantes mediante trabajos grupales, discusiones en clase con diferentes roles, presentaciones individuales, críticas constructivas a una obra de arte externa o propia a la clase, momentos de juego y distensión en grupo, etc.
- Promover los diálogos interculturales, permitiendo un espacio para que los estudiantes dialoguen de sus propias experiencias y perspectivas culturales a través del arte.
- Evaluar diversificadamente, utilizando diferentes métodos que se ajusten a las diferencias individuales.
- Prestar atención a la variedad de producciones de los estudiantes, así como a la pluralidad en las que expresan el conocimiento y las habilidades artísticas propias de cada uno.
- Fomento de la empatía, el respeto y la comprensión.
- Tratar temáticas como la discriminación o los estereotipos a través del arte, aportando un punto crítico y reflexivo al respecto.

Respecto a la atención a los alumnos con altas capacidades, dentro del marco del DUA, se pueden implementar una serie de medidas, resumibles en las siguientes:

Diferenciación del currículo: Se adaptará el contenido y los desafíos de la clase para satisfacer las necesidades de los estudiantes de altas capacidades. Proporcionando tareas adicionales o más complejas que les permitan explorar y desarrollar sus capacidades al máximo.

Proyectos individuales: Fomentando los proyectos individuales se consigue que los alumnos de altas capacidades trabajen en proyectos artísticos propios, en los cuales pueden elegir temas que les interesen y desarrollar su creatividad de manera autónoma. Proporcionando orientación y retroalimentación personalizada según sus habilidades y objetivos. En la programación expuesta en este Trabajo Fin de Máster solo hay una situación de aprendizaje que requiera de trabajo en grupo, toda la programación está

destinada a fomentar e indagar en la individualidad de cada alumno, permitiendo que establezcan sus propias reglas en el proceso creativo.

Ampliación de referentes: Se expondrá a los alumnos de altas capacidades a una amplia gama de estilos artísticos, técnicas y artistas. Fomentando las visitas a museos y posibles charlas de artistas en el Centro Educativo.

Colaboración y tutoría entre compañeros: Fomentando la colaboración entre los estudiantes de altas capacidades y sus compañeros de clase, conseguiremos compartir ideas, aprender de diferentes perspectivas y desarrollar habilidades de comunicación y liderazgo. En esta programación didáctica, a pesar de no encontrar muchos trabajos en grupo, todos los trabajos tienen un componente de puesta en común y diálogo constante, no solo en palabras, si no en imágenes, dando espacio a que las relaciones entre el alumnado se establezcan fuera de jerarquías, mediante debates cotidianos sobre la práctica diaria. También, el alumnado de altas capacidades puede actuar como tutor para otros estudiantes, si es lo que le funciona en su caso particular.

Evaluación flexible: Adaptando los métodos de evaluación para permitir que los estudiantes de altas capacidades demuestren su conocimiento y habilidades artísticas de manera adecuada. De esta forma, si es pertinente, se considerarán opciones de evaluación añadidas como presentaciones orales, portafolios, proyectos creativos, exposiciones artísticas o cualquier otra producción, evento o demostración artística.

4.5.5. Actividades para la recuperación de materias pendientes

El alumnado con la materia no superada del curso anterior realizará actividades de recuperación a lo largo del curso, adaptando sus necesidades individuales a la

programación docente, incluyendo las materias que le quedan por aprobar en los contenidos actuales de la asignatura, por medio de la entrega de estas actividades puede recuperar el temario pendiente. En caso de no superar la evaluación, deberá presentar un portfolio con las actividades en la convocatoria extraordinaria.

4.6 Concreción de los planes, programas y proyectos acordados y aprobados; actividades que estimulen el interés por la lectura, escritura e investigación.

A lo largo del curso se proporcionarán dos libros específicos que apoyan el uso de la imagen y el descubrimiento de lo oculto, estos dos libros no requieren de una lectura lineal, sino que pueden ser consultados como mecanismo de inspiración o reflexión para la práctica artística o la vida privada.

Se pretende acercar a los alumnos a la lectura fuera de la estructura aristotélica en tres actos, permitiendo que se apropien del libro y lo adapten a sus propias vivencias y necesidades.

1. I Ching
2. Diccionario de Símbolos, Juan Eduardo Cirlot, 1958.

Ambos libros sirven de inspiración y profundización en las imágenes que nos rodean. De esta manera acercaremos la lectura al alumnado desde una posición más libre y dispersa, permitiendo que establezcan sus propias relaciones con la misma.

4.7 El desarrollo de las actividades extraescolares.

En este apartado se detallan las actividades complementarias a la programación expuesta. Además de la visita al Museo de Bellas Artes de Asturias, se plantean otro tipo de excursiones a centros culturales de la localidad, las cuales se desarrollarán en función de la programación general anual del centro. Algunas de las opciones son: Centro Niemeyer, Avilés. Factoría Cultural de Avilés. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón. Sala de exposiciones Sabadell Herrero, Oviedo.

Mediante esta actividad extraescolar que suponga una visita añadida a un espacio de arte, se pretende acercar al alumnado al mundo del arte contemporáneo, aportándoles un posicionamiento cultural al que solo se puede acceder mediante la experimentación directa de los espacios y ambientes artísticos.



4.8 Recursos y materiales didácticos

A continuación comentaré los recursos y materiales necesarios para desempeñar todas las unidades de programación, hay una gran pluralidad en los mismos y no están cerrados a una ampliación sobre la marcha bajo necesidad o adaptaciones específicas.



Respecto a las técnicas de dibujo, se necesitarán los siguientes instrumentos: carboncillo, sanguina, lápices de grafito HB y 2B, gomas, ceras y lápices de colores, rotuladores, acuarelas, gouache o acrílico. Cuaderno A2, libreta de formato libre para llevar registro del propio proceso, Compás, escuadra, cartabón, plomada, tijeras, celofán.

Respecto a nuevas tecnologías, se requerirán los siguientes instrumentos: ordenador, móvil o tablet, conexión a internet, cámara de vídeo (sirve la del dispositivo móvil). Memoria USB mínimo 200 MB. Software de edición de video.

En cuanto a las necesidades del aula, serán necesarios los siguientes elementos: un aula que cumpla la función de taller, con buena iluminación por medio de ventanas con luz natural y un aula dedicada a las explicaciones y reflexiones teóricas, la cual cuente con una pizarra, proyector, ordenador y pantalla, mesas de trabajo adaptables a las necesidades de cada ejercicio, focos, esculturas, modelos geométricos 3D (prismas, conos, esferas, etc).

5. Conclusiones

La educación artística, a pesar de ser, en ocasiones, utilizada como cajón de manualidades para el resto de asignaturas, es un pilar fundamental en el aprendizaje. Sí que es cierto, que los profesores y alumnos están capacitados para realizar trabajos manuales y visuales, carteles, decorados y pósteres, pero esa, a mi parecer, es una de las tareas más simplistas que se nos puede encomendar. El arte no es solo hacer formalismos con las manos, es pensar desde el prisma intrínseco de la disciplina, es ver y participar en el mundo a través de él. No creo que se deba buscar un perfil de salida enfocado en un alumno que maneje a la perfección las principales técnicas artísticas, o

que conozca las corrientes que hemos plasmado en la historia, creo que hemos de perseguir un perfil orientado a un alumno con imaginación y criterio personal, capaz de expandir el arte en su propio camino de vida, capaz de no separarse de él y transformar la sociedad mediante el mismo.

Respecto a la labor del docente, creo que es importante continuar con el propio proceso artístico personal, no se trata de llegar a la clase y volcar sus inquietudes o las últimas exigencias legislativas, se trata de comprender desde donde se sitúa el alumno en ese lugar, tratando de mantener siempre vivo en uno mismo el espíritu creativo, persiguiendo la divina curiosidad. La educación plástica y visual es un punto de confluencia y entendimiento para muchas personas a las que se les dificulta la integración en sociedad, como ya he mencionado, muchas personas autistas y/o neurodivergentes encuentran mayor facilidad para expresarse y pensar en imágenes, además de que sienten una mayor complicidad y facilidad por este aspecto más táctil de los conceptos. Apoyar e invertir en la educación artística es apoyar este proceso de puesta en valor de las minorías neurodivergentes, así como de cualquier alumnado neurodiverso cuya potencialidad permanezca desaprovechada por el resto de áreas educativas, en las cuales la imagen, la creatividad, la originalidad o la diferencia no tienen tanto espacio para ser exploradas y puestas en valor.

En cuanto a mi propio Trabajo Final de Máster, destacar que este proyecto de innovación y esta programación son un proceso en construcción, y que únicamente estarán terminados cuándo hayan sido puestos a prueba una y otra vez, soy consciente de que lo que me puede funcionar en el papel no tiene por qué ser lo que me funcione en la realidad, a pesar de esta digresión, tengo una gran confianza en que las metodologías y situaciones de aprendizaje propuestas, abran la puerta a un nuevo espacio educativo, más amplio y acogedor para todas las inteligencias y aptitudes. Y la verdad es que tengo muchas ganas de ponerlo en práctica, más que nada, porque sé que me verá sorprendida

con el feedback de los alumnos y podré ir mejorando mis propuestas en base a sus experiencias.

Finalmente, asegurar que he cumplido mi objetivo de comentar mi experiencia en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, así como mi periodo de prácticas, también he aportado una propuesta de innovación que ofrece una respuesta adecuada al DUA, a la nueva normativa y a la totalidad del alumnado, incluyendo a los alumnos neurodivergentes. Igualmente, he enmarcado mi programación en dicha propuesta y la he estructurado en favor de las situaciones de aprendizaje, las cuales han integrado todos los saberes y competencias en su totalidad, de forma individual y colectiva. También he aportado una gran cantidad de opiniones y observaciones personales acerca de la práctica docente, las cuales espero que sirvan para contextualizar y comprender los puntos nodales de esta programación.

6. Referencias bibliográficas

American Psychiatric Association - APA. (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5 (5a. ed. --.). Madrid: Editorial Médica Panamericana.

Araújo, A.M, Cardozo,A. Facultad de Psicología(Noviembre, 2016) Tiempos acelerados y espacios nómades de la hipermodernidad. Reflexiones abiertas. Facultad de Psicología, Universidad de la República (Uruguay)

Apellániz, J. M., & Caro, I. A. (2009). La forma del dibujo figurativo paleolítico a través de la experimentación (Vol. 21). Universidad de Deusto.

Bazán, M. Aprender con pensamiento visual El uso de organizadores gráficos como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje. Libros de Cátedra.

Blas González. A, Cortés González, P. (Noviembre, 2020). Visual Thinking en personas con síndrome de asperger. Un caso de estudio. Universidad de Málaga (España)

Blog de innovación educativa.(4 febrero 2022) 6 ventajas de aplicar el Visual Thinking en Educación. Universidad Europea Online.

Cantón, J. (2018). Taller de Visual Thinking.

Cantón, Javier. (2017). ‘Pensamiento visual para la creatividad y la narrativa mediante herramientas digitales’. Proyecto OpenCourseWareUNIA. Universidad Internacional de Andalucía (Andalucía).

<https://innovacion-educativa.universidadeuropea.com/noticias/que-es-visual-thinking/>

Chan, A. (Mayo, 2013). El cerebro autista sobresale en el reconocimiento de patrones. Lifescience. pg.1

<https://www.livescience.com/35586-autism-brain-activity-regions-perception.html>

Cherre, K.I. (Junio, 2022). Los usuarios de TikTok ya gastan más de 28 horas al mes en la plataforma y se convierte en la red social más usada con diferencia. COMPUTER. Redes sociales.

Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 169, de 1 de septiembre de 2022.

De Simone Martin, M. (2021). Visualización de conocimiento (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata)

Gardner, Howard, (1983). Teoría de las inteligencias múltiples. Nueva York: : Basic Books.

González Alba, B., & Cortés González, P. (2020). Visual thinking en personas con Síndrome de Asperger. Un caso de estudio.

Guallar Rodríguez, P., & Revilla Carrasco, A. (2018). Visual Thinking y su práctica educativa. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Zaragoza.

<https://zaguan.unizar.es/record/76486/files/TAZ-TFG-2018-3881.pdf>.

Hernandez, I. (2016). La clase VTS (Visual Thinking Strategies) En la educación preescolar.

Jung, C. (1931) Sobre la imaginación activa: Seminario alemán de 1931. Alemania.

- Muñoz Gonzalez, J.M., Muñoz González, O., & Ontoria Peña, A. (2010) Implicación del alumnado en el proceso de aprender a pensar .Facultad de CC. de la Educación Universidad de Córdoba Córdoba (España)
- Lago García, C. (2022). Influencia de las redes sociales en la desensibilización a la violencia en adultos jóvenes.
- Leatherland, J. (Mayo, 2018). Entendiendo cómo los alumnos autistas experimentan la escuela secundaria: Criterios de autismo, teoría y FAME™. Universidad Sheffield Hallam(Reino Unido).
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, 30 de diciembre de 2020.
- Lopera Murcia, M.A.(2017). Thomas Armstrong (2012): El poder de la neurodiversidad. Las extraordinarias capacidades que se ocultan tras el autismo, la hiperactividad, la dislexia y otras diferencias cerebrales. Barcelona: Espasa Libros. VOL. 5 NÚM. 1 (2017): REVISTA ESPAÑOLA DE DISCAPACIDAD.
- Muñoz Gonzalez, J.M. Ontoria Peña, A. (2010) Implicación del alumnado en el proceso de aprender a pensar .Facultad de CC. de la Educación Universidad de Córdoba Córdoba (España)
- Pastor, C. A., del Río, A. Z., & Serrano, J. M. S. (2015). Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(1), 89-100.
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA).

http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf.

Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 82, de 6 de abril de 2022.

Resolución de 28 de abril de 2023, de la Consejería de Educación, por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas del Bachillerato y de la evaluación del aprendizaje del alumnado. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 87, de 9 de mayo de 2023.

Ron Martinez, A. (Octubre 2016). “El mundo se ha hecho más autista y eso es bueno”.
Vozpopuli. pg.1

https://www.vozpopuli.com/next/mundo-hecho-autista-bueno_0_963804243.html

Von Franz, M. L., Jacobi, J., & Jaffé, A. (1979). *El hombre y sus símbolos*. Aguilar.

Yuste, B. (2013). *Periodismo y redes sociales. La nueva identidad del periodista*. Edita: Sociedad Española de Periodística Universidad Carlos III de Madrid, 128.

7. Anexos

1. Cuestionarios para la evaluación del proyecto de innovación.

CUESTIONARIO SOBRE LOS RESULTADOS PARA EL PROFESORADO; VISUAL THINKING

	NADA	POCO	SUFICIENTE	BASTANTE	MUCHO
La experiencia general en el aula ha mejorado					
Impartir el temario ha resultado más sencillo					
Los alumnos se han adaptado a las nuevas medidas					
Los alumnos neurodivergentes han mejorado su actuación general					
Los alumnos han utilizado correctamente la nueva metodología en sus trabajos					
Se ha profundizado con mayor felicidad en conceptos complejos					
Hemos encontrado nuevas vías de estudio gracias a la nueva metodología					

El alumnado por lo general, ha señalado y comunicado una mejora en algún aspecto gracias a la implantación del Visual Thinking.					
---	--	--	--	--	--

**CUESTIONARIO SOBRE LOS RESULTADOS PARA LOS
ALUMNOS; VISUAL THINKING**

	NADA	POCO	SUFICIENTE	BASTANTE	MUCHO
El empleo de imágenes ha facilitado mi comprensión del temario					
He aprendido a utilizar las imágenes para memorizar					
He aprendido a utilizar las imágenes para comunicar					
He aprendido a utilizar las imágenes para pensar					
He aprendido a utilizar las imágenes para expresarme					
He profundizado en mi comprensión acerca de la imagen					
Prefiero utilizar las imágenes en clase antes que las palabras					

AUTOEVALUACIÓN SOBRE EL RESULTADO DE MI LABOR DOCENTE; VISUAL THINKING

En cuanto a mi programación y labor como docente, para evaluar el éxito de esta innovación, contestaré a esta serie de preguntas:

1. ¿Ha facilitado para ti el Visual Thinking la explicación de los contenidos?
2. ¿Crees que el Visual Thinking ha facilitado la comprensión de los contenidos para los alumnos?
3. ¿Podrías haber realizado las mismas actividades con los mismos resultados prescindiendo del Visual Thinking? Argumenta tu respuesta.
4. ¿Ha resultado el Visual Thinking un estorbo o una dificultad en algún punto del curso lectivo?
5. ¿Ha resultado el Visual Thinking útil para la mayoría de los alumnos? Si es así, argumenta tu respuesta.
6. ¿Ha resultado el Visual Thinking ser un problema para algunos alumnos? Si es así, argumenta tu respuesta.
7. ¿Ha podido el Visual Thinking ser aplicado en todas las situaciones y contenidos del curso lectivo? Detalla cuándo y cómo no ha podido ser aplicado y realiza una breve reflexión al respecto.
8. ¿Algún alumno te ha comunicado los beneficios que el Visual Thinking ha tenido en su proceso de aprendizaje?
9. ¿Algún alumno se ha quejado del Visual Thinking como método de aprendizaje?
10. ¿Has profundizado en tu labor docente gracias al Visual Thinking? Argumenta tu respuesta.
11. ¿Ha sido el Visual Thinking un apoyo en situaciones difíciles del proceso educativo? Si es así, detalla en cuál y resume brevemente lo sucedido.
12. ¿Crees que el Visual Thinking debería continuar implementando, o piensas que sería igual de fructífero probar con una nueva metodología?
13. ¿Ha mejorado la actitud de la clase a lo largo del curso?

14. ¿Ha mejorado la implicación de la clase a lo largo del curso?
15. ¿Has notado un aumento de la comprensión de la terminología y el uso de la imagen como método comunicativo?
16. ¿Crees que los alumnos han conseguido implementar el Visual Thinking en su ámbito privado?
17. ¿Ha favorecido el Visual Thinking la exploración de lo oculto por parte del alumnado?
18. ¿Ha favorecido el Visual Thinking la comprensión del dibujo por parte del alumnado?
19. Redacta una lista de pros y contras observados en la utilización del Visual Thinking para la asignatura de Dibujo 1.
20. Por último, consulta con tus compañeros de departamento acerca de los resultados de este cuestionario.

2. Lista de competencias específicas para la asignatura Dibujo Artístico I.

Competencia específica 1: Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

Criterios de evaluación 1.1. Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas. 1.2. Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares. 1.3. Relacionar la pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2

Competencia específica 2: Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

Criterios de evaluación 2.1. Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada. 2.2. Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.

CCL1, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

Competencia específica 3: Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación 3.1. Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica. 3.2. Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.

Competencia específica 4: Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal.

CPSAA5, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

Criterios de evaluación 4.1. Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación personal. 4.2. Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.

Competencia específica 5: Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las

nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

CC1, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación 5.1. Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen. 5.2. Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.

Competencia específica 6: Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación 6.1. Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones. 6.2. Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.

Competencia específica 7: Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible

impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

STEM1, CD2, CPSAA5, CC1, CC4, CE1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación 7.1. Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada. 7.2. Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad. 7.3. Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.

Competencia específica 8: Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

CPSAA1.1, CPSAA5, CC1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación 8.1. Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo. 8.2. Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.

Competencia específica 9: Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación 9.1. Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada. 9.2. Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos. 9.3. Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final. 9.4. Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.

3. Lista de saberes básicos para 1º de Bachillerato en la modalidad de Artes

A. Concepto e historia del dibujo. El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación. El dibujo en el arte: desde la

Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas. El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.

B. La expresión gráfica y sus recursos elementales Terminología y materiales del dibujo. El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas. La línea: trazo y grafismo. Las tramas. La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones. Niveles de iconicidad de la imagen. El boceto o esbozo. Introducción al encaje. Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas. Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.

C. Percepción y ordenación del espacio Fundamentos de la percepción visual. Principios de la psicología de la Gestalt. Ilusiones ópticas. La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones. Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones. Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.

D. La luz, el claroscuro y el color La luz y el volumen. Tipos de luz y de iluminación. Valoración tonal y claroscuro. Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color. Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.

E. Tecnologías y herramientas digitales Dibujo vectorial. Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística. Programas de pintura y dibujo digital.

F. Proyectos gráficos colaborativos La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto. Fases de los proyectos gráficos. Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

4. Lista de competencias clave para 1º de Bachillerato

Competencia en Comunicación Lingüística. (CCL)

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales y académicos, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y argumentar sus opiniones como para establecer y cuidar sus relaciones interpersonales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los distintos ámbitos, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla de manera clara y rigurosa adoptando un punto de vista creativo y crítico a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras relevantes de la literatura poniéndolas en relación con su contexto socio histórico de producción, con la tradición literaria anterior y posterior y examinando la huella de su legado en la actualidad, para construir y compartir su propia interpretación argumentada de las obras, crear y recrear obras de intención literaria y conformar progresivamente un mapa cultural.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando y rechazando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia Plurilingüe. (CP)

CP2. A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.

CP3. Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.

Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, tecnología e Ingeniería. (STEM)

STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose hipótesis y contrastándolas o comprobándolas mediante la observación, la experimentación y la investigación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y limitaciones de los métodos empleados.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando y creando prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma colaborativa, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y evaluando el producto obtenido de acuerdo a los objetivos propuestos, la sostenibilidad y el impacto transformador en la sociedad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de investigaciones de forma clara y precisa, en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos.) y aprovechando la cultura digital con ética y responsabilidad y valorando de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Planea y emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física y mental, y preservar el medio ambiente y los seres vivos, practicando el consumo responsable, aplicando principios de ética y seguridad para crear valor y transformar su entorno de forma sostenible adquiriendo compromisos como ciudadano en el ámbito local y global.

Competencia Digital.(CD)

CD1. Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento.

CD3. Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.(CPSAA)

CPSAA1.1 Fortalece el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de objetivos de forma autónoma para hacer eficaz su aprendizaje.

CPSAA1.2 Desarrolla una personalidad autónoma, gestionando constructivamente los cambios, la participación social y su propia actividad para dirigir su vida.

CPSAA2. Adopta de forma autónoma un estilo de vida sostenible y atiende al bienestar físico y mental propio y de otras personas, buscando y ofreciendo apoyo en la sociedad para construir un mundo más saludable.

CPSAA3.1 Muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de otras personas, siendo consciente de la influencia que ejerce el grupo en las personas, para consolidar una personalidad empática e independiente y desarrollar su inteligencia.

CPSAA3.2 Distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según sus objetivos, favoreciendo un enfoque sistémico para contribuir a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Compara, analiza, evalúa y sintetiza datos, información e ideas de los medios de comunicación, para obtener conclusiones lógicas de forma autónoma, valorando la fiabilidad de las fuentes.

CPSAA5. Planifica a largo plazo evaluando los propósitos y los procesos de la construcción del conocimiento, relacionando los diferentes campos del mismo para desarrollar procesos autorregulados de aprendizaje que le permitan transmitir ese conocimiento, proponer ideas creativas y resolver problemas con autonomía.

Competencia Ciudadana. (CC)

CC1. Analiza hechos, normas e ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de su propia identidad, para contribuir a la consolidación de su madurez personal y social, adquirir una conciencia ciudadana y responsable, desarrollar la autonomía y el espíritu crítico, y establecer una interacción pacífica y respetuosa con otras personas y con el entorno.

CC2. Reconoce, analiza y aplica en diversos contextos, de forma crítica y consecuente, los principios, ideales y valores relativos al proceso de integración europea, la Constitución Española, los derechos humanos, y la historia y el patrimonio cultural propios, a la vez que participa en todo tipo de actividades grupales con una actitud fundamentada en los principios y procedimientos democráticos, el compromiso ético con la igualdad, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Adopta un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad, afrontando con actitud dialogante la pluralidad de valores, creencias e ideas, rechazando todo tipo de discriminación y violencia, y promoviendo activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.

CC4. Analiza las relaciones de interdependencia y ecodependencia entre nuestras formas de vida y el entorno, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable con actividades y hábitos que conduzcan al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la lucha contra el cambio climático.

Competencia Emprendedora. (CE)

CE1. Evalúa necesidades y oportunidades y afronta retos, con sentido crítico y ético, evaluando su sostenibilidad y comprobando, a partir de conocimientos técnicos específicos, el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar y ejecutar ideas

y soluciones innovadoras dirigidas a distintos contextos, tanto locales como globales, en el ámbito personal, social y académico con proyección profesional emprendedora.

CE2. Evalúa y reflexiona sobre las fortalezas y debilidades propias y las de otras personas, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, interioriza los conocimientos económicos y financieros específicos y los transfiere a contextos locales y globales, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios, que lleven a la acción una experiencia o iniciativa emprendedora de valor.

CE3. Lleva a cabo el proceso de creación de ideas y soluciones innovadoras y toma decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para elaborar un prototipo final de valor para el resto de las personas, considerando tanto la experiencia de éxito como de fracaso, una oportunidad para aprender.

Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

CCEC1. Reflexiona, promueve y valora críticamente el patrimonio cultural y artístico de cualquier época, contrastando sus singularidades y partiendo de su propia identidad, para defender la libertad de expresión, la igualdad y el enriquecimiento inherente a la diversidad.

CCEC2. Investiga las especificidades e intencionalidades de diversas manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, mediante una postura de recepción activa y deleite, diferenciando y analizando los distintos contextos, medios y soportes en que se materializan, así como los lenguajes y elementos técnicos y estéticos que las caracterizan.

CCEC3.1 Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico, realizando con rigor sus propias producciones culturales y artísticas, para participar de forma activa en la promoción de los derechos humanos y los procesos de socialización y de construcción de la identidad personal que se derivan de la práctica artística.

CCEC3.2 Descubre la autoexpresión, a través de la interacción corporal y la experimentación con diferentes herramientas y lenguajes artísticos, enfrentándose a situaciones creativas con una actitud empática y colaborativa, y con autoestima, iniciativa e imaginación.

CCEC4.1 Selecciona e integra con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para diseñar y producir proyectos artísticos y culturales sostenibles, analizando las oportunidades de desarrollo personal, social y laboral que ofrecen sirviéndose de la interpretación, la ejecución, la improvisación o la composición.

CCEC4.2 Planifica, adapta y organiza sus conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los desempeños derivados de una producción cultural o artística, individual o colectiva, utilizando diversos lenguajes, códigos, técnicas, herramientas y recursos plásticos, visuales, audiovisuales, musicales, corporales o escénicos, valorando tanto el proceso como el producto final y comprendiendo las oportunidades personales, sociales, inclusivas y económicas que ofrecen.

5. Escala de evaluación de la práctica docente

NOTA: Señala el grado de acuerdo con los siguientes items, siendo 1 el valor más bajo y 5 el más alto.

	1	2	3	4	5
Estoy dispuesto a explorar nuevas formas de desempeñar mi rol como docente.					
Reconozco mi responsabilidad, junto con los estudiantes y sus familias, en los resultados que obtenemos.					
Evalúo mi labor como profesor teniendo en cuenta los objetivos que hemos establecido.					
Considero que la autoevaluación es fundamental para lograr una mejora continua en los resultados obtenidos.					
Utilizo criterios e indicadores de evaluación para valorar la efectividad de mi trabajo.					
Analizo si los objetivos y contenidos propuestos son apropiados y reviso la eficacia de las estrategias y recursos utilizados.					
Evalúo la pertinencia de los criterios e instrumentos de evaluación empleados para medir el rendimiento de mis alumnos.					
Colaboro con mis colegas de departamento para analizar y evaluar los resultados académicos, y tomar las medidas necesarias para mejorarlos.					
Utilizamos reuniones de departamento para evaluar nuestra planificación docente					
Realizo ajustes en mi planificación de clase en función de la evaluación de su coherencia con los objetivos y contenidos propuestos.					
Realizo modificaciones en las actividades y ejercicios utilizados previamente, considerando su coherencia con los objetivos y contenidos planteados.					
Reviso y adapto las medidas de atención a la diversidad según los objetivos alcanzados					
Considero la incorporación de nuevos recursos y materiales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.					

