

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Nº de Tribunal: 36

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

**La educación artística a través de la distorsión.
Programación didáctica de Educación Plástica y
Visual.**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autora: Rocío García Ledo

Tutora: Rebeca Cerezo Menéndez

Junio de 2014

Índice

Introducción.....	3
A-Reflexión sobre las prácticas profesionales.....	4
1. Análisis sobre las prácticas en relación con las asignaturas del máster..	4
2. Análisis y valoración del currículo oficial.....	8
3. Propuestas innovadoras y de mejora.....	10
B-Propuesta de innovación: La distorsión como tema artístico.....	13
1. Diagnóstico inicial.....	13
2. Justificación y objetivos.....	14
3. Marco teórico de referencia.....	15
4. Desarrollo.....	19
5. Evaluación y seguimiento.....	22
C-Programación didáctica.....	23
1. Contexto.....	23
2. Competencias.....	25
3. Objetivos.....	27
4. Contenidos: Bloques Temáticos y Unidades Didácticas.....	28
5. Temporalización.....	47
6. Metodología.....	48
7. Recursos.....	49
8. Criterios de evaluación y calificación.....	50
9. Actividades de recuperación.....	51
10. Medidas de atención a la diversidad.....	53
D-Investigación: Diorama día y noche.....	55
1. Problema de investigación. Justificación y fundamentación.....	55
2. Objetivos o hipótesis.....	55
3. Diseño metodológico.....	55
4. Resultados.....	56
5. Conclusiones e implicaciones educativas.....	57
Referencias bibliográficas.....	59

Introducción¹

Mi trabajo de fin de máster consiste en una programación didáctica para la asignatura de Educación Plástica y Visual del curso de 1º de la E.S.O. Esta programación, es, al mismo tiempo, mi proyecto de innovación, ya que tiene un aspecto nuevo: está construida sobre una base que une todos los puntos de su estructura, un tema que funciona de hilo conductor: el tema de la distorsión.

Además, durante mi periodo de prácticas realicé una investigación para comprobar los efectos que tendría la implantación de esta programación.

Por ello, este trabajo se divide en cuatro partes bien diferenciadas:

-Una reflexión sobre mis prácticas, que me ayudaron a desarrollar este trabajo

-Mi innovación educativa, en la que presento mi programación y en la que explico su carácter innovador

-Mi programación, explicada en profundidad y con todos sus aspectos detallados

-Mi investigación, que me permitió comprobar los efectos de mi programación en el aula de mi instituto

Lo primero de todo, me gustaría decir que he aprendido mucho con este trabajo. La formación del profesor debe ser continua: la enseñanza, por su carácter, está íntimamente relacionada con el aprendizaje, y los profesores deben aprender para poder enseñar a sus alumnos.

Pienso que, como decía Pedro Cañal de León, debemos esforzarnos para mantener el sistema educativo actualizado y de acuerdo con los contextos en los que se desarrolla.

También me gustaría remarcar lo importante que resulta la motivación en la enseñanza y en el aprendizaje, tanto en el profesor como en el alumno, y pienso que debemos hacer todo lo posible para que las personas implicadas estén siempre motivadas respecto a sus proyectos y sean capaces de mantener la ilusión por aprender.

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

A-Reflexión sobre las prácticas profesionales

1. Análisis y reflexión sobre las prácticas en relación con las asignaturas del máster

El calendario del máster está estructurado de forma en que cursemos primero la mayoría de las asignaturas teóricas y después realicemos las prácticas junto con el resto de asignaturas teóricas.

Pienso que esta idea de poder acceder primero a la teoría antes de comenzar la práctica es muy acertada, porque nos permite asentar la información y aplicarla posteriormente durante el periodo de prácticas. Este enfoque me parece muy adecuado, ya que las asignaturas teóricas nos brindan conocimientos indispensables para un buen aprendizaje en nuestro instituto de prácticas.

Cuando empezamos las clases teóricas en la Facultad, entramos de lleno en el máster con la asignatura de Procesos y contextos educativos. Para mí, esta asignatura fue la más difícil de abordar, ya que el primer bloque, Características Organizativas de las Etapas y Centros de Secundaria, exigía una adquisición rápida de conocimiento de la legislación educativa española, y no solo de la vigente, sino también el conocimiento de su recorrido histórico. Fue un inicio algo brusco que nos sumergió repentinamente entre las leyes orgánicas y los reales decretos, una inmersión necesaria para el buen conocimiento de la educación española.

El segundo bloque, Interacción, Comunicación y Convivencia en el aula, nos fue muy útil para aprender sobre la manera idónea de impartir una clase, técnicas de enseñanza y de comunicación profesor/alumno, y cómo conseguir que el clima del aula sea bueno, asuntos de gran importancia para el proceso de enseñanza/aprendizaje.

El tercer bloque, Orientación y Tutoría, nos hizo profundizar en estos aspectos, necesarios para lograr un seguimiento completo y eficaz de los alumnos, tanto de sus inquietudes académicas como de su desarrollo personal.

Y por último, el cuarto bloque, Atención a la diversidad, nos enseñó que cada alumno es distinto y que por ello hay que atender a las peculiaridades y a las diferencias de cada uno, y saber amoldarse ante las diversas características de un grupo de alumnos.

La educación debe estar actualizada: cada época trae cambios y hay que saber adaptarse para evitar un sistema educativo desfasado. El cambio más importante en nuestra sociedad en los últimos años consiste en la rápida

evolución de la tecnología. Por esto se están llevando a cabo en todos los centros educativos programas de inserción de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que constituyen un recurso con muchas posibilidades educativas. De la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación, aprendí que un blog puede convertirse en un recurso más para el aula, y lo importante que es educar a los alumnos en este ámbito tecnológico y mostrarles las utilidades de la tecnología.

Para lograr una buena formación como profesores necesitábamos conocer la estructura organizativa interna de un instituto, y para esto teníamos que aprender en qué consiste y cómo se crea el currículo. La asignatura de Diseño y Desarrollo del Currículum nos enseñó lo que son las competencias y las partes de las que consta el currículo y las relaciones entre ellas, y nos introdujo en la realización de unidades didácticas. Una base fundamental para entender el funcionamiento del sistema educativo y para comprender la estructura teórica en la que se basan las clases de educación secundaria y bachillerato y las funciones e importancia del currículo.

Cada uno de nosotros estamos inmersos en un determinado entorno y la mayoría de las veces damos por sentado que los valores, las creencias, o la forma de vida que conocemos son las únicas que existen, sin embargo no es así, cada contexto es distinto y cada familia es diferente, y a cada persona le es transmitida una cultura propia. Por eso hay que tener en cuenta esta diversidad, saber que no hay un solo tipo de familia, que las diversas culturas han de convivir y aceptarse y que no es bueno ceñirse a los roles de género estandarizados, ya que cada persona, sea cual sea su género, es única. Las distintas familias, culturas, y géneros, tienen los mismos derechos y han de ser tratados con respeto e igualdad. Es en este ámbito de conocimiento en el que nos introduce la asignatura de Sociedad, Familia y Educación.

Esteve Zarazaga² explicaba que el denominador común de los profesores que fracasan en la enseñanza es que no se enteran de lo que ocurre en sus aulas. Para conseguir la atención de los alumnos y mantener un buen clima en la clase, lo más importante es ser capaz de percibir lo que ocurre en el aula, y actuar en consecuencia.

Y para esto, nos hace falta conocer a nuestros alumnos y saber cómo llegar a ellos, premiar su buen comportamiento y corregir sus malas conductas. Además de transmitir información a sus alumnos, de enseñarles, el profesor también debe educar, transmitir unos valores. Para esto es necesario conocer

2. José Manuel Esteve Zarazaga, catedrático de la Universidad de Málaga.

las bases de la psicología, y las formas adecuadas de impartir una clase, para lograr un buen ambiente en el aula, captar la atención de los alumnos, y conseguir su motivación, tal y como nos enseñaron en la asignatura de Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.

Dentro del máster cada uno de nosotros tenemos nuestra especialidad, que es la que define las asignaturas que podemos impartir. Los de la especialidad de dibujo tenemos la peculiaridad de poder impartir diversas asignaturas en secundaria y bachillerato: Educación Plástica y Visual, Comunicación Audiovisual y Multimedia y Proyectos Artísticos en secundaria, y Cultura Audiovisual, Dibujo Artístico I y II, Dibujo Técnico I y II, Volumen, Diseño y Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas en el bachillerato artístico.

En el máster, los de la especialidad de dibujo cursamos la asignatura de Complementos de la formación disciplinar: Dibujo, en la que damos un repaso a los contenidos de nuestras materias, vemos recursos que podemos utilizar para nuestras clases y distintas fuentes de referencias artísticas, además de reflexionar y analizar la manera en la que se imparten las clases, para poder tener una perspectiva más amplia del tema y poder crear una programación personalizada, que funcione y que se ajuste a las necesidades de los alumnos.

En la asignatura de Aprendizaje y enseñanza: Dibujo, profundizamos en el desarrollo de la programación, centrándonos más en las unidades didácticas, y aprendiendo a diseñarlas de forma coherente y bien estructurada. Esto fue una ayuda indispensable a la hora de redactar nuestras unidades didácticas para impartir las clases en el instituto, para así poder corregirlas y mejorar el desarrollo de nuestras clases. Además fue un espacio de puesta en común de ideas y experiencias, en el que pudimos compartir nuestras vivencias en el instituto y aprender de nuestros compañeros de disciplina, y exponer nuestra unidad didáctica al mismo tiempo que evaluamos la de nuestros compañeros.

En la asignatura de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa pudimos analizar todos los puntos necesarios para desarrollar un proyecto de innovación en nuestro instituto y también un proyecto de investigación. Esto resultó muy útil para nuestra formación, ya que como decía antes, el sistema educativo ha de estar actualizado para ser eficaz, y muchas veces por costumbre, despiste o dejadez, las formas de enseñanza siguen siendo las mismas año tras año y nadie se para a detectar fallos que deban remediarse. Para conseguir un buen sistema educativo es necesario aprender a innovar, para corregir las incongruencias y mejorar la enseñanza.

En los últimos años cada vez son más los centros educativos que incorporan programas bilingües a su oferta educativa. Este cambio que se está produciendo en la educación española es verdaderamente bueno, ya que necesitamos que nuestros alumnos aprendan idiomas para recibir una educación completa, y a veces con solo una asignatura no es suficiente. De esta manera, los programas bilingües les sumergen en un idioma, y les aportan una gran ayuda para aprender un nuevo idioma y poder así enriquecer su cultura y ampliar el alcance de sus vías de expresión y comunicación. Estamos logrando de esta manera que el resultado de la educación española sean personas abiertas al mundo. Por eso como asignatura optativa escogí Lengua Inglesa para el aula Bilingüe, donde nos enseñaron los puntos básicos para impartir una clase de nuestra especialidad en inglés.

En lo que respecta a la parte práctica, estoy plenamente satisfecha con mi etapa en el IES. La organización del centro para con los alumnos del máster de formación del profesorado ha sido impecable, el desarrollo ha sido muy satisfactorio: pude dar clases con mi tutor y también con el otro profesor del departamento de dibujo para impartir las clases en bachillerato, y la última semana de prácticas me permitieron ir con los alumnos de 1º de bachillerato de viaje de estudios como profesora de apoyo. El IES N°5 de Avilés ha sido realmente un gran lugar para mi.

He notado un cambio significativo entre las primeras clases y las últimas, y pienso que he evolucionado como docente. He instado la participación de los alumnos, y a que comprendan el por qué de las teorías. Las primeras clases solo brindé mi ayuda como apoyo al profesor del instituto, pero después impartí mis clases yo sola en el aula, sin la presencia de ningún tutor, durante mi segunda unidad didáctica, ya que el profesor del instituto me permitió hacerlo así. Los resultados han sido muy buenos y los alumnos han sacado, en general, muy buenas notas. Creo que he conseguido ayudarles y motivarles.

Además, durante la última semana de prácticas, tuve la oportunidad de ir al viaje de estudios con los alumnos de este curso, 1º de bachillerato. Fue una experiencia muy enriquecedora, y me parece muy importante que los alumnos puedan experimentar, aprender y convivir fuera del entorno del instituto, y también la relación (mucho más cercana) que los profesores podemos establecer con ellos. Estoy muy satisfecha y me alegro mucho de poder haber experimentado este viaje dentro de mis prácticas.

El IES N° 5 de Avilés comenzó su funcionamiento en el año 1992. Su apertura se debió al crecimiento urbano de la década de los 80.

Las condiciones de vida de la mayoría del alumnado del Instituto se

corresponden con el patrón de una clase media acomodada situada céntricamente en relación al Instituto y cuya situación también es céntrica en relación con la ciudad.

La metodología del IES N° 5 favorece la participación activa, crítica, cooperativa y creativa del alumnado en sus procesos de aprendizaje, el respeto por los diferentes ritmos de aprendizaje y aspectos personales del alumnado, la utilización de las tecnología de la información y la comunicación (TIC) como instrumento de trabajo intelectual, y la contextualización y aplicación de los aprendizajes de diferentes materias en variedad de entornos y situaciones.

En este centro se imparten las enseñanzas de educación secundaria obligatoria, los bachilleratos de humanidades y ciencias sociales y de ciencias naturales y de la salud, un ciclo formativo de grado medio de gestión administrativa, un ciclo de grado superior de secretariado, y dos programas de iniciación profesional: el de servicios auxiliares de oficina y el de administración.

2. Análisis y valoración del currículo oficial de la materia y curso correspondientes que permitan justificar la programación didáctica.

A continuación, expongo los principales aspectos del currículo a tener en cuenta para la realización de mi programación didáctica, extraídos del Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias:

“La Educación plástica y visual tiene como finalidad conseguir que los estudiantes adquieran las capacidades perceptivas y expresivas necesarias para comprender la realidad e interpretar y valorar, con sensibilidad y sentido estético, las imágenes y hechos plásticos que configuran el mundo que les rodea; a partir del conocimiento y utilización de alguno de los recursos propios de los lenguajes plásticos tradicionales (dibujo, pintura, escultura y grabado) y de aquellos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (fotografía, vídeo, cine y medios informáticos) que requieren otras habilidades para su aplicación práctica. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a los estudiantes para el disfrute del entorno natural, social y cultural.

Las especiales condiciones que se dan en el Principado de Asturias, donde se funden el mar y la montaña formando un entorno natural característico, deben aprovecharse para desarrollar en los estudiantes las capacidades perceptivas y creativas pretendidas; de igual modo, desde el primer curso, se utilizarán algunas de las obras que componen el patrimonio cultural de Asturias para enriquecer sus conocimientos y sensibilizarse con todo aquello que constituye la base de la sociedad en la que viven y estudian.”

“Para que sea posible una interrelación de los alumnos con su entorno que les permita conocerlo, comunicarse, crear y mejorarlo, se establecen los contenidos de la Educación plástica y visual en dos niveles de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse.

Saber ver para comprender implica la necesidad de educar en la percepción, supone ser capaz de evaluar la información visual que se recibe basándose en una comprensión estética que permita llegar a conclusiones personales de aceptación o rechazo según la propia escala de valores y, además, poder emocionarse a través de la inmediatez de la percepción sensorial; para analizar después la realidad, tanto natural como social, de manera objetiva, razonada y crítica. Los contenidos del bloque 1, Observación; bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia; y el bloque 5, Lectura y valoración de los referentes artísticos; contribuyen a desarrollar esta dimensión de la materia.

Saber hacer para expresarse necesita del saber anterior y pretende que los alumnos desarrollen una actitud de indagación, producción y creación. Han de ser capaces de realizar representaciones objetivas y subjetivas mediante unos conocimientos imprescindibles, tanto conceptuales como procedimentales, que les permitan expresarse y desarrollar el propio potencial creativo. Para adquirir y desarrollar esta capacidad se establecen los contenidos del bloque 2, Experimentación y descubrimiento; el bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia; y, por último, el bloque 4, Expresión y creación.”

“En el primer curso se iniciará el proceso de sensibilización con el contenido plástico del entorno; y el acercamiento al significado de los mensajes visuales se hará desde lo concreto, determinando los elementos constitutivos por medio de su reconocimiento y diferenciación, para aumentar así las capacidades perceptivas. Se tratará, al mismo tiempo, de que las alumnas y los alumnos descubran las cualidades expresivas que destacan en formas e imágenes pertenecientes al patrimonio cultural de Asturias, para así estimular su capacidad creativa. A lo largo del curso, irán adquiriendo ciertas habilidades en el uso de procedimientos, materiales y técnicas grafico-plásticas dentro de los diferentes campos de aplicación y de aquellos relacionados con el entorno audiovisual y multimedia.”

“El currículo posibilita que el aprendizaje de la producción, diseño y creación de imágenes, objetos o hechos a través de códigos visuales, artísticos y técnicos pueda concretarse en propuestas diversas de descripción y representación gráfico-plástica, de expresión subjetiva, de composición visual, de transferencia de lenguajes, o de transformación de imágenes.

Posibilita también su puesta en práctica tanto con medios gráfico-plásticos tradicionales y actuales, como a través de tecnologías digitales, que abran vías de experimentación de nuevas formas de expresión y creación.”

De acuerdo con estas premisas, mi programación está pensada para desarrollar en los alumnos sus capacidades perceptivas (trabajando la percepción subjetiva) y expresivas (valorando especialmente la expresividad en sus ejercicios), haciendo uso de las tecnologías de la información y de la comunicación y utilizando referentes del entorno cercano, el Principado de Asturias.

Los dos bloques diferenciados en la asignatura de Educación Plástica y Visual en el currículo, saber ver para comprender y saber hacer para expresarse, también son tenidos en cuenta en mi programación, en la medida en que siempre se inculcará la apreciación del arte y el valor de los entornos artísticos y culturales, y posteriormente se enseñarán técnicas y recursos para la realización de obras plásticas.

3. Propuestas innovadoras y de mejora a partir de la reflexión sobre la práctica.

Durante mi periodo de prácticas tuve la oportunidad de impartir clase en varias asignaturas: Dibujo Técnico, Fotografía (Proyecto Artístico Libre) y Educación Plástica y Visual. Agradezco haber tenido esta oportunidad ya que me dio una visión aproximada de la realidad de un profesor de la especialidad de Dibujo en un centro: son muchas las asignaturas que podemos impartir y es imprescindible ser flexible y saber amoldarse a las circunstancias.

Además tuve la suerte de poder impartir clases a varios cursos: 1º y 4º de la ESO y 1º de bachillerato. Pude comprobar que la diferencia de edades también requiere ajustar la metodología de la clase a cada grupo.

Gracias a esta variedad de grupos a los que impartí clase, pude observar en primera persona las diferencias significativas entre las asignaturas, los cursos, las distintas metodologías que se utilizaban, el ritmo de la clase, y todos los aspectos que deben ajustarse al grupo a la hora de dar una clase.

La diferencia más clara e inmediata que percibí entre mis alumnos, fue la distinta importancia que le dan a las asignaturas.

La gran mayoría de mis alumnos de Dibujo Técnico mostraban una actitud positiva y un claro esfuerzo por entender los contenidos de la materia y seguir el ritmo de la clase, mientras que una parte importante de mis alumnos de Fotografía y de Educación Plástica y Visual requerían de una atención extra para lograr que realizaran sus ejercicios al ritmo adecuado.

En mi opinión, pienso que hay dos variables que pueden condicionar esta conducta.

La primera consiste en que las dos asignaturas afectadas son asignaturas artísticas. Algunos alumnos menosprecian las enseñanzas artísticas porque no son asignaturas troncales, no las consideran útiles, no sienten interés por ellas y por eso no se esfuerzan en clase.

La segunda variable viene dada por el curso. Coincide que los alumnos de Dibujo Técnico estaban en bachillerato y los de Fotografía y Educación Plástica y Visual en secundaria. El hecho de que secundaria sea una etapa educativa obligatoria y bachillerato una etapa optativa y especializada, también podría explicar esta falta de interés de los alumnos de las asignaturas artísticas.

Sea como sea, existe en las clases artísticas de secundaria una ausencia de motivación por parte de los alumnos que requiere medidas de actuación. Si el sistema actual no funciona, hay que cambiarlo.

Y aquí nace mi proyecto de innovación: una programación para la asignatura Educación Plástica y Visual con un hilo conductor estimulante que sirva de nexo entre todas las actividades.

Los cambios que se pretenden con la introducción de esta programación educativa son: conseguir la motivación de los alumnos, su actitud positiva y desarrollar en ellos el pensamiento divergente y creativo.

La principal dificultad implícita en el desarrollo de las clases artísticas radica en que como explicaba antes, éstas muchas veces no son consideradas por los alumnos como algo útil en sus vidas, y simplemente tratan de quitarlas de en medio con un aprobado para centrar su atención en cosas que consideran más importantes.

Por eso hay que luchar contra esta concepción meramente productiva de la enseñanza/aprendizaje. Por eso hay que tratar por todos los medios de hacerles ver que las capacidades que se desarrollan en las clases artísticas,

trabajo en grupo, desarrollo de proyectos, pensamiento creativo, pensamiento divergente, son verdaderamente útiles para ellos, no solo para su futuro laboral, si no para su calidad de vida.

También cabe destacar que en clases como estas, tipo taller, la influencia entre los compañeros es mucho más visible, por lo tanto, logrando la motivación de la mayoría, ocasionaría proyectos artísticos mucho más ricos y de mayor interés, y se produciría un efecto bola de nieve en el que lo que aportase cada alumno serviría para todos y contribuiría a enriquecer la creatividad de los demás y a hacer que la clase evolucionara positivamente.

B-Propuesta de innovación: La distorsión como tema artístico

1. Diagnóstico inicial

Ámbitos de mejora

Durante mis prácticas me correspondió impartir clase en las asignaturas de dibujo técnico en 1º de bachillerato, fotografía (proyecto artístico) en 4º de secundaria, y educación plástica y visual en 1º y 4º de secundaria.

En las clases de dibujo técnico los alumnos seguían las explicaciones con interés y existía una buena disposición a la hora de resolver los ejercicios.

Sin embargo, observé que en las asignaturas artísticas, fotografía y educación plástica y visual, había varios alumnos desmotivados a los que las propuestas de clase no les interesaban y las veían más bien como un obstáculo incómodo que superar del modo más fácil posible.

A los alumnos les hacía falta un impulso, un aliciente, una motivación. De este problema nació mi innovación.

Para corroborar mi hipótesis de la falta de motivación entre los alumnos, les pregunté de forma distendida los cambios que introducirían ellos mismos en el desarrollo de las asignaturas artísticas.

Las respuestas me confirmaron que muchos de ellos preferirían ejercicios más libres, donde pudieran expresarse con mayor libertad, ejercicios que tuvieran que ver entre sí, actividades con temas más cercanos para ellos, y también mostraron interés por una clase de Educación Plástica y Visual que fuera más a modo de taller, y por proyectos de grupo y en tres dimensiones (ejercicios de volumen). En general, veían las actividades demasiado monótonas.

Por lo tanto, debía introducirse un cambio en las actividades actuales y mejorarse la metodología de estas clases, para proporcionar una programación más atrayente para los alumnos y unas actividades interconectadas dentro de la asignatura.

Contexto

Pensé que sería mejor atacar el problema desde la raíz: empezar la educación artística de una manera distinta que presente a los estudiantes el

arte como algo fascinante, logrando así una mejor percepción del arte y posibilitando una visión positiva en las posteriores asignaturas artísticas.

Por eso decidí desarrollar mi innovación en la asignatura de Educación Plástica y Visual en 1º de la ESO, la primera asignatura artística que cursan los alumnos en educación secundaria y que además tiene carácter obligatorio.

En mi centro de prácticas, el IES nº 5 de Avilés, hay cuatro grupos en 1º de la ESO. La mayoría de los alumnos tiene una actitud positiva, aunque podemos distinguir dos grupos de alumnos bien diferenciados: los motivados y los desinteresados. Existe una brecha motivacional.

Además pude observar que muchas veces los alumnos verdaderamente interesados esperaban otra cosa de la asignatura: tenían ganas de aprender, pero no encontraban interesantes las actividades que se les imponían.

2. Justificación y objetivos

El problema de mis alumnos era un problema de motivación. Necesitaba darle un sentido a las clases, lograr que las actividades de la asignatura estuviesen conectadas entre sí, y despertar el interés de los alumnos.

Mi proyecto de innovación consiste en una programación anual para Educación Plástica y Visual para los alumnos de 1º de la ESO con un hilo conductor que sirva de nexo entre todas las actividades: la distorsión.

La distorsión como hilo conductor

Mi innovación busca **jugar con la imagen, crear representaciones subjetivas:**

El hilo conductor de esta programación es la **distorsión**. La distorsión del entorno, de la realidad, de uno mismo. Cada uno ve la realidad de una manera. Cada uno tiene su filtro personal. Todos distorsionamos la realidad. Aquí se pretende **expresar el propio punto de vista**. Nos centramos en la **percepción personal**.

Las corrientes artísticas en las que se apoya esta programación son el **expresionismo**, el **impresionismo**, **fauvismo**, **surrealismo**, **romanticismo**, y todas aquellas corrientes artísticas que se caracterizan por buscar la **expresión subjetiva del individuo**.

Objetivos

Para hacer una correcta clasificación de los objetivos de mi innovación debo dividirlos en dos partes: el objetivo final, mi meta a conseguir, y los objetivos específicos, que relacionados entre sí serán el canal que conducirá a la consecución del objetivo final.

Objetivos finales:

- Desarrollar la creatividad de los alumnos
- Mejorar la motivación de los alumnos

Objetivos específicos:³

1. Que los alumnos sean capaces de observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Fomentar la reflexión para la elección de la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

3. Que los alumnos utilicen el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

4. Lograr que se expresen con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5. Que los alumnos planifiquen y reflexionen, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

6. Que sean capaces de relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

3. Marco teórico de referencia

El objetivo principal de mi innovación es lograr la motivación de los alumnos. Para esto, mi proyecto de innovación se ampara en la investigación

3. Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria **obligatoria en el Principado de Asturias.**

del grupo GIMUPAI⁴ y en el uso del detonante motivador en mis clases artísticas.

Documentándome sobre la motivación en la educación artística, hallé una investigación del grupo GIMUPAI (Grupo de Investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil), que hablaba del uso de lo que llamaban detonante, para lograr la motivación de los alumnos en las clases artísticas.

Según el grupo GIMUPAI, el detonante es una imagen, una acción, una pregunta o un juego que funciona de gancho motor y motivador al comienzo de la actividad, un contenido vital que implica al adolescente en la actividad y hace que adopte una actitud positiva y creativa, que le hace originar una expectativa hacia la tarea artística que se va a realizar.

Por lo tanto decidí partir de este concepto, el detonante, para lograr la motivación de mis alumnos.

Además de su investigación, el Museo Pedagógico de Arte Infantil⁵ también me aporta otro aspecto interesante para mi innovación, que es la metodología.

La metodología del método MUPAI se basa en los siguientes puntos:

- 1-Generar conocimiento
- 2-APR (Apreciación/Producción/Reflexión)
- 3-Participante activo
- 4-Conexión con la realidad
- 5-El profesor como agitador

Y estos son sus principios metodológicos:

-La actividad del profesor será considerada como mediadora y guía para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

-Se partirá del nivel de desarrollo del alumno, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

-Se promoverá la adquisición de aprendizajes significativos.

-Las actividades procedimentales no serán en sí mismas el objetivo

4

ANTÚNEZ, Noelia, ÁVILA, Noemí, ZAPATERO, Daniel, *El arte contemporáneo en la educación artística*, Editorial Eneida, 2008, Madrid.

5

ANTÚNEZ, Noelia, ÁVILA, Noemí, ZAPATERO, Daniel, *El arte contemporáneo en la educación artística*, Editorial Eneida, 2008, Madrid.

básico. Se buscará que el alumnado interiorice los conceptos a través del desarrollo de destrezas.

-Se fomentará la capacidad creadora en todos aquellos trabajos elaborados por los alumnos. Para ello se protegerá la expresión individual y se estimulará la iniciativa y la espontaneidad.

Esta metodología me parece idónea para la mejora de mis clases y por ello decidí adoptarla para mi innovación educativa.

Además de la motivación de los alumnos, mi innovación también busca el desarrollo de su creatividad, y, para lograr esto, también del pensamiento divergente. Respecto a este tema, varios estudios publicados en *Anales de Psicología* en 2010 nos ayudan a completar el marco teórico de esta innovación⁶:

Lo que me interesó de estos estudios es que en ellos se relaciona la creatividad con las habilidades intelectuales, y se exige que se le conceda la importancia necesaria en el ámbito educativo, cosa que aún no se ha logrado en el sistema educativo español.

También hacen hincapié en la motivación de los alumnos como un requisito indispensable para el desarrollo de la creatividad, y hablan de el pensamiento divergente como la clave para la actividad creadora.

J. P. Guilford, psicólogo norteamericano pionero de la investigación científica de la creatividad, muestra el pensamiento divergente como una entidad independiente e individual asociada a la creatividad, a diferencia del pensamiento divergente que ha ocupado tradicionalmente la mayor parte de la investigación sobre la inteligencia humana. El pensamiento convergente normalmente implica una sola solución correcta para cada problema, de manera que toda la información debe estar dispuesta correctamente para que la solución se pueda alcanzar. Este es el tipo de pensamiento que se ejerce en

6. LIMIÓNANA, R. M., BORDOY, M., JUSTE, G. y CORBALÁN, J. (2010). Creativity, intellectual abilities and response styles: implications for academic performance in the secondary school. *Anales de psicología*, 26 (nº 2), 212-219.

CORBALÁN, J. y LIMIÓNANA, R. M., (2010). El genio en una botella. El test CREA, las preguntas y la creatividad. Introducción al monográfico "El test CREA, inteligencia creativa". *Anales de psicología*, 26 (nº 2), 197-205.

su mayoría y se evalúa en contextos académicos. El pensamiento divergente, sin embargo, percibe múltiples y diferentes opciones, ya que los problemas se abordan desde diferentes ángulos, lo que puede conducir a una variedad de caminos de descubrimiento y diversas soluciones. El pensamiento divergente es necesario para el desarrollo de la creatividad, y por ello, si queremos fomentarla, debemos proponer ejercicios a los alumnos que puedan solucionarse de distintas maneras, ejercicios que les obliguen a plantearse las preguntas desde todos los puntos de vista posibles.

La creatividad es necesaria porque es la capacidad que nos permite generar algo nuevo y útil al mismo tiempo. Es lo que posibilita la innovación, y por lo tanto, es la capacidad que permite que la civilización evolucione.

Además, en uno de estos estudios, se confirma algo que otros anteriores habían sugerido: "...la creatividad es tan importante como la inteligencia para el rendimiento académico." (Limiñana, Bordoy, Juste y Corbalán, 2010)

Siendo así, ¿por qué no se le concede importancia a la creatividad en el sistema educativo? ¿por qué no desarrollamos el pensamiento divergente en los alumnos, si sabemos que es necesario para desarrollar la creatividad?

Pienso que esta es una grave carencia del sistema educativo y que los docentes debemos esforzarnos en cambiar esta situación e impulsar nuevas formas de trabajar en clase.

Muchos de los alumnos más creativos siguen encontrando grandes dificultades para completar los programas académicos, acabando algunos de ellos relegados a puestos menores, cuando no, abiertamente expulsados del sistema escolar y laboral. El físico más grande del siglo XX, Albert Einstein, es un ejemplo perfecto para ilustrar esta gran carencia del sistema educativo en cuanto a las condiciones que ofrece para el desarrollo de la creatividad.

Mi innovación pretende, además de impulsar la motivación de los alumnos, hacer que desarrollen su creatividad y ejercitar su pensamiento divergente, mediante actividades pensadas específicamente para ello, que pueden ser resueltas de formas diversas, según la percepción personal del propio alumno.

Es necesario darle la importancia adecuada al desarrollo de la creatividad en la educación, ya que la creatividad es lo que nos permite innovar, es decir, crear cosas nuevas, y la innovación es lo que nos permite evolucionar y adecuarnos a las características y a los cambios de nuestro entorno.

4. Desarrollo

Plan de actividades: fases y cronograma

Las fases de mi programación son cinco, se distinguen por los cinco bloques temáticos: Ilusiones ópticas, Juegos de escala, Modificaciones en el color, Juego con las formas y Códigos de expresión. A excepción del primer bloque, que es el más breve, todos siguen una estructura temporal parecida.

La primera fase, el bloque 1, Ilusiones Ópticas, sirve de introducción a la materia y dura tan solo una semana, en la que se explica la percepción visual y se presentan algunos ejercicios que se tratarán más adelante.

En la segunda fase, Juegos de escala, los alumnos experimentarán con una de las ilusiones ópticas vistas en el primer bloque, trabajando la fotografía y el volumen. Esta fase dura nueve semanas: tres semanas dedicadas a la unidad 2: La fotografía y los juegos de escala, y seis semanas dedicadas a la unidad 3: La escenografía, donde se encuentra la actividad a la que más tiempo dedicarían los alumnos por ser de carácter grupal y ser en tres dimensiones.

La tercera fase, Modificaciones en el color, se centra en este concepto, el color, trabajando con los filtros de color y el retoque fotográfico. Se divide en dos unidades, y estas en cuatro actividades, a las que se dedicarían dos semanas a cada una, dedicándole al bloque entero ocho semanas.

Una vez visto el color, en el cuarto bloque, Juego con las formas, se trabajaría el concepto de la forma. Sus tres unidades: unidad 6: Manipulación fotográfica: forma, unidad 7: La expresividad y la Distorsión y unidad 8: Volumen, se impartirían cada una en tres semanas, constando el bloque cuarto de nueve semanas.

Y por último, el quinto bloque, Códigos de expresión, está enfocado a enseñar los códigos visuales que existen en nuestro entorno y cómo utilizarlos para transmitir un mensaje visual de forma expresiva. Se divide en tres unidades didácticas, y en cada una de ellas se realiza una actividad a la que se dedicarían tres semanas, por lo tanto al último bloque se le dedicarían nueve semanas.

En la siguiente tabla aparecen las actividades que se desarrollan en mi programación y los tiempos correspondientes.

Bloques	Unidades Didácticas	Actividades	Periodo
---------	---------------------	-------------	---------

temáticos			
Ilusiones ópticas	1- Ilusiones ópticas	Ilusiones ópticas	2 sesiones (1 semana)
Juegos de escala	2- La fotografía y los juegos de escala	Fotos con figuras de maqueta	6 sesiones (3 semanas)
	3- La escenografía	Diorama día y noche	12 sesiones (6 semanas)
Modificaciones en el color	4- Filtros de color	Filtros de color	4 sesiones (2 semanas)
		Temperatura emocional	4 sesiones (2 semanas)
		Programas de filtros	4 sesiones (2 semanas)
	5- Manipulación fotográfica: color	Ejercicios de modificación en el color	4 sesiones (2 semanas)
Juego con las formas	6- Manipulación fotográfica: forma	Ejercicios de modificación de formas	6 sesiones (3 semanas)
	7- La expresividad y la distorsión	Caricatura libre	6 sesiones (3 semanas)
	8- Volumen	Esquina indéxica	6 sesiones (3 semanas)
Códigos de expresión	9- Los medios de comunicación	Códigos y simbolismos	6 sesiones (3 semanas)
	10- Metáforas visuales	Imagen onírica	6 sesiones (3 semanas)
	11- La percepción subjetiva	Ejercicio final: Representación de la visión personal de un concepto	6 sesiones (3 semanas)

Agentes implicados

Los agentes implicados en este trabajo son los alumnos de Educación Plástica y Visual y los profesores del departamento de dibujo, ya que son ellos a los que les correspondería impartir la programación didáctica.

También convendría la participación de las personas implicadas en el programa de actividades extraescolares, ya que algunas de estas actividades

tienen carácter cultural y podrían aportar referentes artísticos para las clases de Educación Plástica y Visual,

Materiales de apoyo y recursos necesarios

En este apartado se explican los recursos que hacen falta para este proyecto, los recursos de los que se disponen, y los materiales con los que contamos para llevar a cabo las actividades del aula.

Para las clases de Educación Plástica y Visual disponemos del aula de Plástica. Es una sala con capacidad para 30 alumnos. La disposición de la clase es por tres filas de mesas a modo de taller, con sillas a los dos lados de cada mesa. El aula de Plástica dispone de unas estanterías en las que los alumnos pueden dejar sus blocks DinA3, para no tener que llevarlos a casa, y demás materiales con los que trabajen. También hay armarios con material disponible en el aula para las clases. En el aula disponemos de un ordenador portátil, una pizarra y un proyector, y paneles de corcho para exponer trabajos de años anteriores o láminas de artistas, a modo de ejemplo y motivación. Hay varias ventanas grandes, con cortina, lo cual está muy bien para poder dejar el aula a oscuras con el proyector, y la luz de la clase es adecuada (entra luz por las ventanas y hay buena iluminación artificial).

A continuación enumero la lista de recursos materiales de los que se disponen:

- El aula de Plástica Norte
- Proyector
- Ordenador portátil para el profesor
- 8 miniordenadores portátiles para los alumnos
- Programa de edición de imágenes Photoshop en versión portable
- Fotografías aportadas por el profesor, fotografías hechas en clase por los alumnos, e imágenes de internet
- Témperas de colores
- Rotuladores, lápices de colores, ceras blandas, cartulinas, cartones
- Material reciclado que el centro, el profesor o los alumnos puedan aportar (tubos de cartón, cajas de zapatos, tapones de botella)
- Pinceles, brochas, vasos, paletas
- Fregaderos
- Tijeras, cúter, cinta aislante

A parte de esto, se podría pedir presupuesto al instituto si hiciese falta algún material concreto para alguna actividad que los alumnos no pudieran aportar.

Los recursos humanos que se necesitan y de los que se dispone para esta innovación consisten únicamente en los profesores del departamento de dibujo. Las actividades de este proyecto estarían organizadas por los profesores del departamento de dibujo, que tienen la formación necesaria para ello.

5. Evaluación y seguimiento

Para la evaluación de esta innovación, se les realizaría a los alumnos el test CREA, un test de inteligencia creativa.⁷

Este test tiene por objeto evaluar la inteligencia creativa a través de una evaluación cognitiva de la creatividad individual, basándose en la generación de preguntas. La prueba consta de tres páginas ilustradas de las que el sujeto tiene que partir para generar todo tipo de preguntas que los dibujos le sugieran.

El test se les realizaría a los alumnos a principio y a final de curso, para poder comparar las puntuaciones, con una lámina distinta cada vez. Conforme a los resultados del test, se comprobaría la eficacia de la innovación.

Esta evaluación se ciñe al objetivo final del desarrollo de la creatividad. Con él se comprobaría si el objetivo se cumple con la innovación, si las puntuaciones de los alumnos son más altas al final de curso que al principio.

7. LIMIÑANA, R. M., BORDOY, M., JUSTE, G. y CORBALÁN, J. (2010). Creativity, intellectual abilities and response styles: implications for academic performance in the secondary school. *Anales de psicología*, 26 (nº 2), 212-219.

C-Programación didáctica

1. Condiciones iniciales: contexto del centro y del grupo

El IES N° 5 de Avilés comenzó su funcionamiento en el año 1992. Su apertura se encuadró dentro del plan de construcción de equipamientos públicos necesario para hacer frente al crecimiento urbano experimentado a partir de la década de los 80, y del crecimiento de población derivado del elevado índice de natalidad que tuvo lugar a finales de los 60 y principios de los 70.

Las condiciones de vida de la mayoría del alumnado del Instituto se corresponden con el patrón de una clase media acomodada situada céntricamente en relación al Instituto y cuya situación también es céntrica en relación con la ciudad.

La metodología del IES N° 5 favorece la participación activa, crítica, cooperativa y creativa del alumnado en sus procesos de aprendizaje, el respeto por los diferentes ritmos de aprendizaje y aspectos personales del alumnado, la utilización de las tecnología de la información y la comunicación (TIC) como instrumento de trabajo intelectual, y la contextualización y aplicación de los aprendizajes de diferentes materias en variedad de entornos y situaciones.

En este centro se imparten las enseñanzas de educación secundaria obligatoria, los bachilleratos de humanidades y ciencias sociales y de ciencias naturales y de la salud, un ciclo formativo de grado medio de gestión administrativa, un ciclo de grado superior de secretariado, y dos programas de iniciación profesional: el de servicios auxiliares de oficina y el de administración.

Los aspectos más importantes de organización interna de centro, vinculados con los recursos de que dispone, son los criterios para la elaboración de grupos, la distribución de los espacios, el trabajo en equipo del profesorado, el programa de actividades extraescolares Conociendo Asturias, la integración de las TIC y la biblioteca.

Dentro de esta programación son especialmente importantes el programa Conociendo Asturias y la integración de las TIC:

Programa Conociendo Asturias

Las actividades complementarias y extraescolares son una forma de acceso al currículo alternativa, y de apertura de los contextos de aprendizaje al

entorno físico, social, cultural, artístico y económico del IES. Se suelen generar en ambientes y espacios especialmente favorecedores de los aprendizajes y experiencias que se pretende que construyan nuestros alumnos, aportan recursos (personales, materiales, etc) que completan y complementan a los del IES, ayudan al proceso de construcción de conocimientos de forma significativa, a la memorización comprensiva, son motivadoras al permitir la aplicación del conocimiento en ámbitos y contextos reales, favorecen la transferencia de lo aprendido y, también, mejoran todos los aspectos que tienen que ver con habilidades sociales y relaciones socioafectivas.

El proyecto “*Conociendo Asturias*” supone una alternativa a la manera tradicional de entender la relación entre un centro educativo y el conocimiento de su entorno.

El proyecto está estructurado en torno a tres ejes temáticos que vertebran la selección y organización de las salidas:

- El eje natural, ambiental o paisajístico
- El eje histórico, artístico y cultural
- El eje social, económico e institucional

El diseño, desarrollo y consolidación de un proyecto así requiere de la colaboración de todos para contribuir a la consecución de sus fines. Por lo tanto, el claustro, el equipo directivo, el departamento de actividades complementarias y extraescolares, los departamentos didácticos, y los tutores de secundaria, participan y colaboran para llevar a cabo este proyecto.

Integración de las TICS

Las TIC posibilitan entornos virtuales en donde el alumno es capaz de construir su propio aprendizaje, trabajando a su ritmo de aprendizaje específico y normalmente empleando una metodología activa y participativa. El centro pertenece al programa Asturias en la Red desde el año 2000 y en la actualidad está desarrollando un proyecto de uso avanzado de las TIC. El instituto dispone de aulas específicas de informática, pero la tendencia actual es la de utilizar Internet en el aula – como un recurso más - utilizando pizarras digitales (cañón más portátil).

La Educación Plástica se nutre del mundo de las experiencias de los sentidos, en particular de las experiencias de naturaleza visual y táctil, emanadas tanto de la naturaleza, como de la actividad humana.

El punto de partida del área está en el mundo cotidiano de imágenes y

hechos plásticos en el que viven los alumnos, y donde se encuentran los productos de la arquitectura, del diseño gráfico e industrial y las múltiples imágenes visuales transmitidas por los distintos medios de comunicación. Este universo cotidiano de formas e imágenes, tan próximo al alumno, tan envolvente en nuestra cultura contemporánea, representa un poderoso centro de atracción y de interés, a partir del cual es posible y conveniente desarrollar la educación. Esta área ha de hacerles capaces de asimilar el entorno visual y plástico en el que viven, estableciendo con él una interacción reflexiva y crítica.

En mi centro de prácticas, el IES nº 5 de Avilés, en el curso de 1º de la ESO, en la asignatura de Educación Plástica y Visual, hay cuatro grupos (A, B, C y D) y en cada uno de ellos hay aproximadamente 25 alumnos.

En las cuatro clases la mayoría de los alumnos tiene una actitud positiva, mostrando interés en los ejercicios y una buena conducta. Algunos pocos se distraen habitualmente y precisan de una mayor atención por parte del profesor, para no quedar atrasados respecto a sus compañeros. Por otro lado hay otro grupo que demuestra facilidad para el desarrollo de las habilidades plásticas.

Los grupos de Educación Plástica y Visual, presentan dos grupos de alumnos bien diferenciados: los motivados y los desinteresados. Existe una brecha motivacional.

Además pude observar que muchas veces los alumnos verdaderamente interesados esperaban otra cosa de la asignatura, y pedían actividades más creativas y también pedían poder experimentar con más técnicas y materiales: tenían ganas de aprender, pero las actividades que se les imponían las encontraban demasiado cerradas: no encontraban un espacio donde expresarse artísticamente.

2. Competencias básicas y contribución de la materia a la adquisición de dichas competencias

A continuación expongo los aspectos en los que la Educación Plástica y Visual contribuye a las competencias básicas, extraídos del del Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias:

“La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. En esta etapa se pone el énfasis en ampliar el conocimiento de los diferentes códigos artísticos y en la

utilización de las técnicas y los recursos que les son propios. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, y desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y cuando se es capaz de expresarse a través de la imagen.

Esta materia colabora en gran medida en la adquisición de autonomía e iniciativa personal dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un producto y por ello en desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación y evaluación de resultados. En resumen, sitúa al alumnado ante un proceso que le obliga a tomar decisiones de manera autónoma. Todo este proceso, junto con el espíritu creativo, la experimentación, la investigación, y la autocrítica fomentan la iniciativa y autonomía personal.

Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana. En la medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.

A la competencia para aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

La Educación plástica y visual contribuye a la adquisición de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento y la reflexión y el análisis posterior. Asimismo, introduce valores de sostenibilidad y reciclaje en cuanto a la utilización de materiales para la creación de obras propias, análisis de obras ajenas y conservación del patrimonio cultural.

Por último, aprender a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico es objetivo del área, así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. Las capacidades descritas anteriormente contribuyen a que el alumnado adquiera competencia matemática.

La importancia que adquieren en el currículo los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia expresa el papel que se otorga a esta materia en la adquisición de la competencia en tratamiento de la información y en particular al mundo de la imagen que dicha información incorpora. Además, el uso de recursos tecnológicos específicos no sólo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que, a su vez, colabora en la mejora de la competencia digital.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la Educación plástica y visual permite hacer uso de unos recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación. Muchos de los lenguajes artísticos (cómic, cine, diseño gráfico, diseño industrial, etc.) integran el lenguaje oral o escrito con la imagen. Por ello, la Educación plástica y visual, como materia que trata sobre diversos lenguajes artísticos, plásticos y visuales, que tienen carácter universal, también contribuye a adquirir la competencia en comunicación lingüística en cuanto que favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica.”

3. Objetivos

A continuación expongo los objetivos de mi programación:

1-**Observar e interpretar** de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2-**Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias** (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.

3-Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y **elegir la fórmula expresiva más adecuada** en función de las necesidades de comunicación.

4-**Expresarse con creatividad**, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

5-Utilizar el lenguaje plástico para **representar emociones y sentimientos**, vivencias e ideas, contribuyendo a la **comunicación, reflexión**

crítica y respeto entre las personas.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las **tecnologías de la información y la comunicación** para aplicarlas en las propias creaciones.

7-**Planificar y reflexionar**, de forma individual y cooperativamente, **sobre el proceso de realización de un objeto** partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

8-**Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.**

4. Criterios de selección, determinación y secuenciación de contenidos: estructuración de bloques temáticos y unidades didácticas

Las actividades de mi proyecto se involucran con los valores y objetivos del centro y sus programas institucionales: el reciclaje, el programa Conociendo Asturias (en el ámbito cultural) y la integración de las TIC.

El reciclaje en la medida en que los materiales utilizados en clase son elementos reutilizados, la implicación en el programa Conociendo Asturias, por los referentes culturales y artísticos que son propuestos en clase, que se procura sean cercanos a los alumnos, y la integración de las TIC en todas las actividades que requieren programas informáticos para su consecución.

Contenidos

1-**Diferenciación entre imagen y realidad.**

2-**Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.**

3-**Observación de las cualidades plásticas** (forma color y textura) **y expresivas** en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.

4-**Valoración de la capacidad perceptiva** para la interpretación y creación de imágenes.

5-Experimentación con **cambios lumínicos** para comprobar su **influencia en la percepción visual.**

6-Representación de formas y ambientes a través de la **interpretación** de sus cualidades.

7-**Superación de convencionalismos** y estereotipos sobre la representación de formas.

8-Experimentación y utilización de **recursos informáticos** para la creación de imágenes plásticas.

9-**Actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en**

nuestros hábitos y costumbres.

10-Experimentación y **utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos** (lápices de grafito, de color, rotuladores, acuarelas, tinta, ceras, témpera, collage, plastilina)

11-Realización colectiva de transformaciones de objetos inútiles en útiles mediante el **reciclaje creativo**, explicando el proceso seguido y facilitando la autorreflexión y evaluación.

12-Reconocimiento de la necesidad de **ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción** plástica para conseguir los objetivos prefijados.

13-**Responsabilidad** en el proceso de elaboración de **sus producciones** o en las colectivas.

14-**Sensibilización ante las manifestaciones artísticas** del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

Bloques temáticos y unidades didácticas

A continuación expongo en esta tabla la distribución de las unidades didácticas dentro de los bloques:

Bloques temáticos	Unidades Didácticas
Ilusiones ópticas	1- Ilusiones ópticas
Juegos de escala	2- La fotografía y los juegos de escala
	3- La escenografía
Modificaciones en el color	4- Filtros de color
	5- Manipulación fotográfica: color
Juego con las formas	6- Manipulación fotográfica: forma
	7- La expresividad y la distorsión
	8- Volumen
Códigos de expresión	9- Los medios de comunicación
	10- Metáforas visuales
	11- La percepción subjetiva

Bloques temáticos

Los bloques temáticos en los que se divide mi programación son cinco: Ilusiones ópticas, Juegos de escala, Modificaciones en el color, Juego con las formas y Códigos de expresión.

El primer bloque, Ilusiones ópticas, sirve como introducción a la asignatura y es una muestra de cómo funciona nuestra percepción visual y los principales efectos visuales que existen que consiguen distorsionar nuestra percepción de las cosas.

El segundo bloque, Juegos de escala, se centra en este efecto para realizar actividades en torno a las escalas. Su función es simular cambios de tamaño de los elementos visuales, consiguiendo así distorsionar la realidad y jugar a crear realidades fantásticas.

El tercer bloque, Modificaciones en el color, explora lo que significan para nosotros los colores, sus significados culturales, e incluso su influencia anímica o emocional.

El cuarto bloque, Juego con las formas, sirve para experimentar con cambios de forma en los elementos visuales, descubrir que la distorsión puede potenciar la expresividad de una obra artística, y trabajar el volumen.

Y el quinto bloque, códigos de expresión, estudia los códigos, símbolos e iconos que utilizan los medios de comunicación y que podemos ver continuamente a nuestro alrededor, y enseña a comprenderlos y a utilizarlos en la propia obra artística.

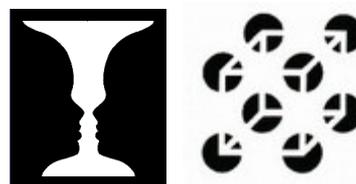
Unidades Didácticas

Mi programación se compone de once unidades didácticas.

En las siguientes tablas se detalla lo referente a cada una de ellas.

En cada tabla aparece el título de la unidad didáctica junto a una imagen ilustrativa, las competencias que desarrollan los alumnos con ella, sus objetivos, sus contenidos, las actividades que en ella se realizan, cada una de ellas en tres niveles de dificultad, en atención a la diversidad, la recuperación para cada actividad, la temporalización, los criterios de evaluación, y los mínimos requeridos.

UNIDAD DIDÁCTICA 1: ILUSIONES ÓPTICAS



COMPETENCIAS

Matemática, Cultural y Artística

OBJETIVOS

-Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural,

siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Objetivos del currículo:

1

CONTENIDOS

-Diferenciación entre imagen y realidad.

-Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.

-Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.

Contenidos del currículo

Bloque 1

ACTIVIDADES

Demostraciones de distintos tipos de ilusiones ópticas, teorías gestálticas, juegos de escala.

Nivel I: realizar una lámina que ilustre tres ejemplos de las teorías gestálticas aplicadas a la vida cotidiana

Nivel II: realizar cinco fotografías en las que se vean ilusiones ópticas

Nivel III: elegir uno de los efectos visuales explicados y hacer una presentación explicativa en clase

Recuperación: realizar una lámina explicativa de las teorías gestálticas explicadas en clase ilustrándola con imágenes que sirvan de ejemplo.

TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones (1 semana)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico (forma, tamaño, color, textura, proporción y posición) en objetos y ambientes del entorno próximo.

-Representar gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.

Mínimos: Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico en objetos y ambientes del entorno próximo.

**UNIDAD DIDÁCTICA 2:
LA FOTOGRAFÍA Y LOS JUEGOS DE ESCALA**



COMPETENCIAS

Matemática, Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico, Cultural y Artística, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Objetivos del currículo:

1,5,9

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.
- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.

Contenidos del currículo:

Bloque 1

ACTIVIDADES

Fotos con figuras de maqueta: Los alumnos dispondrían de un lote de figuras de maqueta para utilizarlo para sus fotografías, para conseguir escenas en las que jugaran con los cambios de escala (haciendo que los elementos de la realidad parezcan mucho mayores de lo que son).

Nivel I: Realizar 3 fotografías con figuras de maqueta

Nivel II: Realizar 6 fotografías con figuras de maqueta

Nivel III: Realizar 12 fotografías con figuras de maqueta

Recuperación: Realizar 3 fotografías con figuras de maqueta y hacer una presentación en clase explicando los efectos que se consiguen y valorando su propia fotografía.

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico en objetos y ambientes del entorno próximo.
- Representar gráficamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.

Mínimos: Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico en objetos y ambientes del entorno próximo.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: LA ESCENOGRAFÍA



COMPETENCIAS

Matemática, Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico, Cultural y Artística, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

Objetivos del currículo

1,3,5,9,10

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.
- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- Valoración de la percepción para la interpretación y creación de imágenes.
- Experimentación con cambios lumínicos para comprobar su influencia en la percepción visual.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos.
- Realización colectiva de transformaciones de objetos inútiles en útiles mediante el

reciclaje creativo.

-Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.

-Responsabilidad en la elaboración de sus producciones o en las colectivas.

-Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,4,5

ACTIVIDADES

Diorama día y noche: (grupal) Construcción de un diorama de dos vistas: una de día y otra de noche (la nocturna con un filtro azul). El diorama se construiría con una caja de zapatos formando un cubo con dos ventanas, y la escena del interior se construiría con más cartón y con ayuda de las figuras de maqueta.

Preferiblemente la escena elegida sería de un entorno cultural o artístico de Asturias.

Nivel I: Construcción de un diorama modelo A (sencillo, sin techo, y a un solo color).

Nivel II: Construcción de un diorama modelo B (sencillo, sin techo, de varios colores).

Nivel III: Construcción de un diorama modelo C (complejo, con techo y solapa, de varios colores y con elementos decorativos).

Recuperación: Construcción de un diorama modelo B

TEMPORALIZACIÓN

12 sesiones (6 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Describir plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente.
- Representar las formas simples que estructuran objetos y decoraciones del entorno urbano y cultural.
- Seleccionar los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
- Analizar los valores culturales y estéticos de entornos y obras de arte y reconocer el patrimonio histórico, artístico y etnográfico del Principado de Asturias.

Mínimos: Describir plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente. Representar las formas simples que estructuran objetos y decoraciones del entorno urbano y cultural.

UNIDAD DIDÁCTICA 4: FILTROS DE COLOR



COMPETENCIAS

Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico, Cultural y Artística, Aprender a Aprender, Tratamiento de la Información y Digital

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Objetivos del currículo:

1,4,5,6,7

CONTENIDOS

- Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.
- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Experimentación con cambios lumínicos para comprobar su influencia en la percepción visual
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,3

ACTIVIDADES

Filtros de color: Los alumnos experimentarían con los filtros y con los colores, manualmente con recursos como las veladuras con lápices de colores o celofanes, y también digitalmente con programas de edición de imágenes.

Nivel I: Realizar 3 ejercicios con filtros con dos tonalidades cromáticas diferentes

Nivel II: Realizar al menos 5 ejercicios con filtros y experimentar con lápices de colores, celofanes y programas de edición de imágenes.

Nivel III: Realizar un círculo cromático digitalmente por medio de filtros con un programa de edición de imágenes y después reproducirlo manualmente con celofanes o lápices de colores.

Recuperación: realizar 2 ejercicios de filtros con lápices de colores, 2 con celofanes y otros 2 digitalmente.

Temperatura emocional: La influencia de los colores en la expresión, la comunicación, y en las obras plásticas. Influencia de los colores en nuestros pensamientos y emociones.

Nivel I: En dos imágenes, expresar 2 emociones distintas por medio de filtros.

Nivel II: Expresar 6 emociones distintas con seis colores distintos.

Nivel III: Elegir una cultura y realizar una infografía sobre los colores vistos por esa cultura.

Recuperación: Realizar una lámina en la que se representen 4 emociones distintas con los colores rojo, amarillo, verde y azul.

Programas de filtros: (Instagram, Picsart) Aprendizaje del manejo de aplicaciones de edición de imágenes para dispositivos móviles.

Nivel I: Realizar 10 fotografías y aplicarles distintos filtros de color para ver las diferencias.

Nivel II: Realizar 20 fotografías y aplicarles distintos filtros de color para ver las diferencias.

Nivel III: Construir tres collages, cada uno con una temática distinta, con las fotos realizadas con la aplicación.

Opcional: subir las fotos a la plataforma de la aplicación para realizar un concurso entre todo el grupo, la foto ganadora será premiada.

Recuperación: Realizar 16 fotografías y aplicarles filtros, y construir 2 collages: uno con 8 fotografías de colores cálidos y otro con 8 fotografías de colores fríos.

TEMPORALIZACIÓN

4 sesiones cada actividad (2 semanas por actividad, 6 semanas en total)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico (forma, color, proporción y posición) en objetos y ambientes del entorno próximo.
- Describir gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.
- Seleccionar, en el campo de la fotografía, los procedimientos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

Mínimos: Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico (forma, color, proporción y posición) en objetos y ambientes del entorno próximo. Describir gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.

**UNIDAD DIDÁCTICA 5:
MANIPULACIÓN FOTOGRÁFICA: COLOR**



COMPETENCIAS

Cultural y Artística, Tratamiento de la Información y Digital, Aprender a Aprender

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Objetivos del currículo:

1,4,5,6,7

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.
- Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas.

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,3,4,5

ACTIVIDADES

Ejercicios de modificación en el color: (Photoshop) Realización de fotomontajes digitales para la modificación del color.

Nivel I: Tratamiento digital de una imagen para conseguir que alguno o varios de sus elementos estén en blanco y negro.

Nivel II: Modificar 3 imágenes digitalmente para conseguir un cambio de color tonal en uno o varios de sus elementos conservando su integración en la imagen.

Nivel III: Ejercicio libre de modificación de color de una imagen digital, en el que

deben incluirse al menos cambios de color en 3 elementos visuales.

Recuperación: Modificar el color de al menos dos elementos visuales en cada una de las 3 imágenes dadas por el profesor.

TEMPORALIZACIÓN

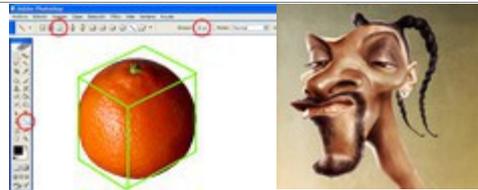
4 sesiones (2 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Seleccionar, en el campo de la fotografía, los procedimientos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
- Conseguir la perfecta integración de todos los elementos en la imagen.

Mínimos: -Seleccionar, en el campo de la fotografía, los procedimientos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

UNIDAD DIDÁCTICA 6: MANIPULACIÓN FOTOGRÁFICA: FORMA



COMPETENCIAS

Cultural y Artística, Tratamiento de la Información y Digital, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- 1-Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- 4-Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 5-Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- 7-Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Objetivos del currículo:

1,4,5,,7

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.
- Realización colectiva de transformaciones de objetos inútiles en útiles mediante el

reciclaje creativo, explicando el proceso seguido y facilitando la autorreflexión y evaluación.

-Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.

-Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas.

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,3,4,5

ACTIVIDADES

Ejercicios de modificación de formas: (Photoshop, collage) Realización de fotomontajes a partir de fotografías hechas por los alumnos, modificando las formas de los elementos visuales (cambiar la expresión facial...destruir y recomponer un rostro...)

Nivel I: Experimentar métodos de distorsionar formas con el programa de edición de imágenes Photoshop y observar las posibilidades expresivas de la forma.

Nivel II: Realizar un collage con recortes de fotografías componiendo un elemento que esté formado por partes de diversos orígenes.

Nivel III: Realizar una caricatura de un personaje conocido utilizando el programa de edición de imágenes Photoshop para distorsionar su rostro.

Recuperación: Realizar 3 ejemplos de modificación de la forma en 3 elementos visuales y hacer una presentación en clase explicando el proceso que se ha seguido para obtener el resultado final.

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Seleccionar los procedimientos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
-Limpieza en el tratamiento de la imagen.

Mínimos: Seleccionar los procedimientos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

**UNIDAD DIDÁCTICA 7:
LA EXPRESIVIDAD Y LA DISTORSIÓN**



COMPETENCIAS

Cultural y Artística, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Objetivos del currículo:

1,4,5,6,7

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.
- Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, acuarelas, tinta, ceras, témpera, collage, plastilina)
- Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas.
- Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,4,5

ACTIVIDADES

Caricatura libre: Realización de una caricatura de cualquier persona, técnica libre.

Nivel I: Realización de bocetos preparatorios y de un dibujo a lápiz

Nivel II: Creación de una pintura.

Nivel III: Creación de una pintura e interpretación digital de esta pintura o de otra fotografía.

Recuperación: Creación de una pintura caricaturesca y presentación de la pintura en clase con una pequeña explicación sobre el personaje caricaturizado.

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar de forma expresiva elementos visuales del ambiente próximo.
- Seleccionar, en el campo del dibujo y la pintura, los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

Mínimos: Representar de forma expresiva elementos visuales del ambiente próximo.

UNIDAD DIDÁCTICA 8: VOLUMEN



COMPETENCIAS

Matemática, Cultural y Artística, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

Objetivos del currículo:

1,3,4,5,6,9,10

CONTENIDOS

- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Experimentación con cambios lumínicos para comprobar su influencia en la percepción visual.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus

cualidades.

- Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.
- Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, acuarelas, tinta, ceras, témpera, collage, plastilina)
- Realización colectiva de transformaciones de objetos inútiles en útiles mediante el reciclaje creativo, explicando el proceso seguido y facilitando la autorreflexión y evaluación.
- Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas.
- Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,4,5

ACTIVIDADES

Esquina indéxica: (opción de hacerlo por parejas o en grupos de 3) Representación en volumen de una esquina de un lugar significativo (preferiblemente un entorno cultural o artístico asturiano) en la que se representen también a ellos mismos, pero cambiando algún aspecto del lugar, introduciendo algún elemento extraordinario que les defina de alguna forma o con el que se identifiquen.

Nivel I: en un grupo de 3 personas, realizar la esquina indéxica.

Nivel II: por parejas, realizar la esquina indéxica

Nivel III: realizar la esquina indéxica individualmente. Opción a realizar una sesión fotográfica del resultado final con diferentes luces y desde distintos ángulos.

Recuperación: Realización de una esquina indéxica, podrá hacerse fuera de clase

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.
- Representar las formas simples que estructuran objetos y decoraciones del entorno urbano y cultural.
- Seleccionar, en el campo de la escultura, los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
- Analizar los valores culturales y estéticos de entornos, objetos, imágenes y obras de arte y reconocer el patrimonio histórico, artístico y etnográfico del Principado de Asturias.

Mínimos: Representar las formas simples que estructuran objetos y decoraciones del entorno urbano y cultural.

UNIDAD DIDÁCTICA 9: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



COMPETENCIAS

Comunicación Lingüística, Cultural y Artística, Social y Ciudadana

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Objetivos del currículo:

1,5,7

CONTENIDOS

- Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.
- Actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres.
- Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos.
- Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas.
- Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas.

Contenidos del currículo:

Bloques 2,3,4,5

ACTIVIDADES

Códigos y simbolismos: Manipulación fotográfica en los medios de comunicación, falso documental, símbolos.

Nivel I: Retocar 3 imágenes fotográficas para falsear la realidad.

Nivel II: Retocar 6 imágenes fotográficas para falsear la realidad.

Nivel III: Redactar una falsa noticia e ilustrarla con imágenes retocadas.

Recuperación: Búsqueda de un ejemplo de manipulación fotográfica en los medios de comunicación que no se haya dado en clase y hacer una presentación en el aula.

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

-Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.

-Seleccionar, en el campo del dibujo, la pintura y la escultura, los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

Mínimos: Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.

UNIDAD DIDÁCTICA 10: METÁFORAS VISUALES



COMPETENCIAS

Cultural y Artística, Social y Ciudadana, Comunicación Lingüística, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

-Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

-Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

-Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

-Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

-Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Objetivos del currículo:

4,5,6,7,9

CONTENIDOS

-Diferenciación entre imagen y realidad.

-Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.

-Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.

-Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, acuarelas, ceras, témpera, collage)

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,3,5

ACTIVIDADES

Imagen onírica: Explicación de lo onírico, referentes, el surrealismo, metáforas, poesía visual. Realización de una imagen onírica.

Nivel I: Realización de 2 fotografías basadas en la poesía visual (referente: Chema Madoz)

Nivel II: Representación plástica de un sueño

Nivel III: Redactar un pequeño cuento basado en un sueño e ilustrarlo con una representación gráfica.

Recuperación: Realización de 4 fotografías basadas en la poesía visual.

TEMPORALIZACIÓN

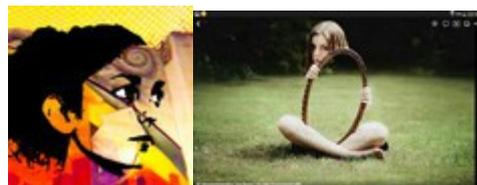
6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Representar un concepto de forma expresiva.
- Representar sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica).
- Seleccionar, en el campo del dibujo, la pintura y la fotografía los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
- Analizar los valores culturales y estéticos de entornos, imágenes y obras de arte.

Mínimos: Representar sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica)

UNIDAD DIDÁCTICA 11: LA PERCEPCIÓN SUBJETIVA



COMPETENCIAS

Comunicación Lingüística, Conocimiento e Interacción con el Mundo Físico, Cultural y Artística, Social y Ciudadana, Aprender a Aprender, Autonomía e Iniciativa Personal

OBJETIVOS

- Observar e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e

ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
-Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
-Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
Objetivos del currículo
1,4,5,6,7,9

CONTENIDOS

- Diferenciación entre imagen y realidad.
- Observación de las cualidades plásticas (forma color y textura) y expresivas en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.
- Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades.
- Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, acuarelas, tinta, ceras, témpera, collage, plastilina)
- Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas.
- Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

Contenidos del currículo:

Bloques 1,2,4,5

ACTIVIDADES

Ejercicio final: Representación de la visión personal de un concepto (cómo ve cada uno el mismo concepto) (Ejemplo: el Yo)

Nivel I: Representación de la visión personal de un concepto

Nivel II: Representación de la visión personal de un concepto

Nivel III: Explicación de la representación.

Recuperación: Representación de la visión personal de un concepto

TEMPORALIZACIÓN

6 sesiones (3 semanas)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Seleccionar los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.
- Analizar los valores culturales y estéticos de imágenes y obras de arte
- Identificar el lenguaje visual y plástico en el entorno.
- Utilizar los códigos visuales para lograr la transmisión de un mensaje
- Representar de forma expresiva un concepto

Mínimos: -Utilizar los códigos visuales para lograr la transmisión de un mensaje.
Representar de forma expresiva un concepto

5. Temporalización.

En las tablas anteriores figura la temporalización de cada unidad didáctica, así como en el apartado cuatro del apartado B-Propuesta de Innovación. De todas formas, para una vista global de la programación, se incluye también en este apartado la siguiente tabla:

Bloques temáticos	Unidades Didácticas	Actividades	Periodo
Ilusiones ópticas	1- Ilusiones ópticas	Ilusiones ópticas	2 sesiones (1 semana)
Juegos de escala	2- La fotografía y los juegos de escala	Fotos con figuras de maqueta	6 sesiones (3 semanas)
	3- La escenografía	Diorama día y noche	12 sesiones (6 semanas)
Modificaciones en el color	4- Filtros de color	Filtros de color	4 sesiones (2 semanas)
		Temperatura emocional	4 sesiones (2 semanas)
		Programas de filtros	4 sesiones (2 semanas)
	5- Manipulación fotográfica: color	Ejercicios de modificación en el color	4 sesiones (2 semanas)
Juego con las formas	6- Manipulación fotográfica: forma	Ejercicios de modificación de formas	6 sesiones (3 semanas)
	7- La expresividad y la distorsión	Caricatura libre	6 sesiones (3 semanas)
	8- Volumen	Esquina indéxica	6 sesiones (3 semanas)
Códigos de expresión	9- Los medios de comunicación	Códigos y simbolismos	6 sesiones (3 semanas)
	10- Metáforas visuales	Imagen onírica	6 sesiones (3 semanas)

	11- La percepción subjetiva	Ejercicio final: Representación de la visión personal de un concepto	6 sesiones (3 semanas)
--	-----------------------------	---	------------------------

6. Metodología

La metodología se rige por el **método MUPAI** (Museo Pedagógico de Arte Infantil)⁸, que se basa en los siguientes puntos:

1-Generar conocimiento

2-APR (Apreciación/Producción/Reflexión)

3-Participante activo

4-Conexión con la realidad

5-El profesor como agitador

También se incluirá otro método relacionado. El grupo GIMUPAI(Grupo de Investigación del Museo Pedagógico de Arte Infantil), habla en una de sus investigaciones del **uso del detonante**.

El **detonante** es una imagen, una acción, una pregunta, un juego...que funcione de gancho motor y motivador al comienzo de la actividad, un contenido vital que implique al adolescente en la actividad y adopte una actitud positiva y creativa, que le haga originar una expectativa hacia la tarea artística que se va a realizar.

Principios metodológicos

-La **actividad del profesor** será considerada como **mediadora y guía** para el desarrollo de la actividad constructiva del alumno.

-**Se partirá del nivel de desarrollo del alumno**, lo que significa considerar tanto sus capacidades como sus conocimientos previos.

-Se promoverá la adquisición de **aprendizajes significativos**.

-Las actividades procedimentales no serán en sí mismas el objetivo básico. Se buscará que el alumnado interiorice los conceptos a través del **desarrollo de destrezas**.

-**Se fomentará la capacidad creadora** en todos aquellos trabajos elaborados por los alumnos. Para ello se protegerá la **expresión individual** y se estimulará la **iniciativa y la espontaneidad**.

8

ANTÚNEZ, Noelia, ÁVILA, Noemí, ZAPATERO, Daniel, *El arte contemporáneo en la educación artística*, Editorial Eneida, 2008, Madrid.

7. Recursos.

El siguiente apartado, recursos, también figura anteriormente en el apartado correspondiente a la innovación, ya que mi innovación es mi programación, coinciden los conceptos. No obstante, he decidido incluirlo también en este apartado para una lectura más cómoda y una vista global de la programación.

Para las clases de Educación Plástica y Visual disponemos del aula de Plástica. Es una sala con capacidad para 30 alumnos. La disposición de la clase es por tres filas de mesas a modo de taller, con sillas a los dos lados de cada mesa. El aula de Plástica dispone de unas estanterías en las que los alumnos pueden dejar sus blocks DinA3, para no tener que llevarlos a casa, y demás materiales con los que trabajen. También hay armarios con material disponible en el aula para las clases. En el aula disponemos de un ordenador portátil, una pizarra y un proyector, y paneles de corcho para exponer trabajos de años anteriores o láminas de artistas, a modo de ejemplo y motivación. Hay varias ventanas grandes, con cortina, lo cual está muy bien para poder dejar el aula a oscuras con el proyector, y la luz de la clase es adecuada (entra luz por las ventanas y hay buena iluminación artificial).

A continuación enumero la lista de recursos materiales de los que se disponen:

- El aula de Plástica Norte
- Proyector
- Ordenador portátil para el profesor
- 8 miniordenadores portátiles para los alumnos
- Programa de edición de imágenes Photoshop en versión portable
- Fotografías aportadas por el profesor, fotografías hechas en clase por los alumnos, e imágenes de internet
- Témperas de colores
- Rotuladores, lápices de colores, ceras blandas, cartulinas, cartones
- Material reciclado que el centro, el profesor o los alumnos puedan aportar (tubos de cartón, cajas de zapatos, tapones de botella)
- Pinceles, brochas, vasos, paletas
- Fregaderos
- Tijeras, cúter, cinta aislante

Es una lista aproximada de los materiales de los que disponemos en clase. A parte de esto, se podría pedir presupuesto al instituto si hiciese falta

algún material concreto para alguna actividad que los alumnos no pudieran aportar.

Los recursos humanos que se necesitan y de los que se dispone para esta innovación consisten únicamente en los profesores del departamento de dibujo. Las actividades de este proyecto estarían organizadas por los profesores del departamento de dibujo, que tienen la formación necesaria para ello.

8. Criterios de evaluación y calificación.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

Se utilizará el test CREA al principio y a final de curso para evaluar el desarrollo de la creatividad.

Se evaluará a los alumnos mediante evaluación continua atendiendo a los trabajos realizados durante el curso y a su actitud ante la asignatura.

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se relacionan con los objetivos y con los contenidos de la programación. Estos criterios servirán para evaluar la medida en la que se han cumplido los objetivos del curso.

1- Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico (forma, tamaño, color, textura, proporción y posición) en objetos y ambientes del entorno próximo.

2- Describir gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.

3- Representar geoméricamente las formas simples que estructuran objetos y decoraciones del entorno urbano y cultural.

4- Representar sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica).

5- Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.

6- Seleccionar, en el campo del dibujo, la pintura y la escultura, los procedimientos y materiales gráfico-plásticos más apropiados a la finalidad expresiva o descriptiva.

7- Analizar los valores culturales y estéticos de entornos, objetos,

imágenes y obras de arte y reconocer el patrimonio histórico, artístico y etnográfico del Principado de Asturias.

Criterios de Calificación

-De los trabajos hechos en clase, se extraerá información sobre el logro de objetivos que supondrá un 80% de la calificación final. Esto se divide en:

-De la calidad de los trabajos, un 40% de la calificación global (dentro de las actividades que incluyan una exposición oral, se valorará esta con el 20%, y el otro 20% el resto del trabajo).

-De las observaciones referidas a puntualidad en la entrega de trabajos, un 20% de la calificación global.

-De la pulcritud y exactitud en el formato en la entrega de trabajos, un 20 % de la calificación global.

-De la dedicación e interés por lo tratado en clase se derivará un 20% de puntuación en la calificación final.

Competencias básicas de la materia

Los criterios de evaluación mínimos para adquirir las competencias básicas son:

-Identificar los elementos del lenguaje visual y plástico (forma, tamaño, color, textura, proporción y posición) en objetos y ambientes del entorno próximo.

-Describir gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo.

-Representar sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica).

-Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.

9. Actividades de recuperación.

En la siguiente tabla se detallan las actividades de recuperación:

Actividades	Recuperación
Ilusiones ópticas	Realizar una lámina explicativa de las teorías gestálticas explicadas en clase ilustrándola con imágenes que sirvan de ejemplo.
Fotos con figuras de maqueta	Realizar 3 fotografías con figuras de maqueta y hacer una presentación en clase explicando los efectos que se consiguen y valorando su propia fotografía.
Diorama día y noche	Construcción de un diorama modelo B (sencillo, sin techo, de varios colores).
Filtros de color	Realizar 2 ejercicios de filtros con lápices de colores, 2 con celofanes y otros 2 digitalmente.
Temperatura emocional	Realizar una lámina en la que se representen 4 emociones distintas con los colores rojo, amarillo, verde y azul.
Programas de filtros	Realizar 16 fotografías y aplicarles filtros, y construir 2 collages: uno con 8 fotografías de colores cálidos y otro con 8 fotografías de colores fríos.
Ejercicios de modificación en el color	Modificar el color de al menos dos elementos visuales en cada una de las 3 imágenes dadas por el profesor.
Ejercicios de modificación de formas	Realizar 3 ejemplos de modificación de la forma en 3 elementos visuales y hacer una presentación en clase explicando el proceso que se ha seguido para obtener el resultado final.
Caricatura libre	Creación de una pintura caricaturesca y presentación de la pintura en clase con una pequeña explicación sobre el personaje caricaturizado.
Esquina indéxica	Realización de una esquina indéxica, podrá hacerse fuera de clase
Códigos y simbolismos	Búsqueda de un ejemplo de manipulación fotográfica en los medios de comunicación que no se haya dado en clase y hacer una presentación en el aula.
Imagen onírica	Realización de 4 fotografías basadas en la poesía visual.

Ejercicio final: Representación de la visión personal de un concepto	Representación de la visión personal de un concepto
---	---

10. Medidas de atención a la diversidad.

Las actividades de cada unidad didáctica se trabajan en tres niveles de dificultad (Nivel 1: moderado, Nivel 2: medio y Nivel 3: ágil) que procuran adaptabilidad a los ritmos de aprendizaje de todos los estudiantes.

-El nivel 1: moderado, está pensado para los alumnos que tengan dificultades para seguir el ritmo normal de la clase, y conlleva actividades de un nivel más fácil que cumplen con los criterios mínimos.

-El nivel 2: medio, es donde se sitúa el alumno promedio.

-El nivel 3: ágil, está pensado para aquellos alumnos que tengan un nivel superior al resto de los de su clase y para los de altas capacidades, y en este nivel se incluyen actividades con un nivel más alto de dificultad.

En el supuesto de tener que realizar una adaptación curricular, El profesor realizará los ajustes o modificaciones en los objetivos, contenidos y criterios de evaluación necesarios para responder a la diversidad que se presente. . Se realizarán las adaptaciones curriculares significativas y no significativas que se pudieran detectar en el comienzo y a lo largo del curso, estudiando cada caso particularmente.

En el caso de detectar serias dificultades de aprendizaje en relación con la adquisición de conocimientos fundamentales de la materia se contactará con el departamento de orientación para discernir la necesidad de realizar una adaptación curricular significativa o no significativa,, de tal forma que en el caso de tener que realizar una adaptación:

-No significativa: Se adaptaría o bien la metodología, o bien la profundización de contenidos a impartir y de actividades a realizar, sin que se vean afectados los objetivos que el alumno debe alcanzar a través de la materia.

-Significativa: Se eliminarían aquellos contenidos que el alumno no pueda desarrollar debido a sus circunstancias físicas o psíquicas, analizando al mismo tiempo la posibilidad de adquisición de los objetivos y de las competencias básicas perseguidas con dichos contenidos, a través de otras materias, o de otros contenidos alternativos, de forma que dicha adaptación no implique la imposibilidad de titulación.

A la hora de tratar los contenidos, se tendrán en cuenta aquellos que respondan mejor a las diferentes capacidades, necesidades, intereses y motivaciones del alumnado, ya que se asume su heterogeneidad y los diversos contextos a los que ha de llegar la información que se les

D-Investigación: Diorama día y noche

1. Problema de investigación. Justificación y fundamentación

Mi investigación en el periodo de prácticas consistió en la realización en el aula de una de las actividades que forman la programación anual de mi innovación, para comprobar su eficacia en la clase. El periodo de prácticas era demasiado corto para como llevar a cabo la programación entera, a parte de que a los alumnos de prácticas no nos está permitido cambiar la programación de un centro, por lo tanto, reduje mi investigación a una sola actividad.

2. Objetivos o hipótesis

Mi objetivo fue comprobar el efecto que tendría mi programación si se pusiese en práctica en el futuro mediante una implementación piloto de la misma.

Parto de la hipótesis de que las actividades de mi programación conseguirán la motivación de los alumnos, y lograrán mejores resultados en su educación artística.

3. Diseño metodológico

Para mi investigación escogí la realización de la segunda actividad del bloque de los juegos de escala: la actividad del diorama día y noche.

La actividad que he creado consiste en un diorama de día y noche. Tienen que crear un diorama (una pequeña maqueta que represente una escena) con dos ventanas, a través de las cuáles, mediante un juego de luces, se ve el día y la noche. Es muy simple: en la ventana de noche se coloca un filtro de color azul, y así la luz condiciona al paisaje interior. El diorama lo construyen con una caja de zapatos (se les inculca el reciclaje), unas figuras de maqueta, témperas y celofán azul.

Construí dos modelos base en formatos distintos, uno más sencillo y el otro un poco más elaborado, para que tuvieran opción a elegir, y para que pudieran ver los resultados que tendría su trabajo. Los ejemplos visuales funcionan muy bien en plástica y me pareció importante que pudieran hacerse una idea del acabado de su ejercicio. Mis dos modelos representan lugares emblemáticos, cercanos y culturales. Uno es el cerro de Gijón, con la escultura

“Elogio al horizonte” de Chillida, y el otro es la ría de Avilés, con la escultura “Avilés” y el Centro Cultural Niemeyer.

			
Diorama de Avilés	Ventana de día Avilés	Diorama de Gijón	Ventana de noche Gijón

Para este ejercicio, los alumnos tenían la opción de trabajar en parejas, y pudieron escoger libremente la escena que representarían, aunque se les propuso que fuese un paisaje con algún motivo cultural o artístico del Principado de Asturias.

4. Resultados

En el curso de mi investigación pude comprobar que con la nueva actividad propuesta, el diorama día y noche, los alumnos cambiaron su actitud indiferente por una actitud entusiasta respecto al ejercicio, y se apresuraron a planificar su proyecto para poder empezar a construirlo cuanto antes.

El hecho de que los materiales requeridos fueran tan solo cajas de zapatos para armar la estructura del diorama (los demás ya estaban en clase y para las figuras de maqueta me ocupé de pedir presupuesto a la secretaria del centro) les facilitó las cosas, ya que con el reciclaje el material les salió gratis y además pudieron aprovechar elementos usados que ya tenían en sus casas.

Observé que algunos alumnos no disponían de ninguna caja de zapatos y automáticamente, los que habían traído material de sobra comenzaron a compartirlo con los otros, y también aprecié que los proyectos de los alumnos influían unos en otros, y que ellos mismos pedían consejo a sus compañeros y se nutrían tanto de las sugerencias del profesor como las del resto de la clase, siempre filtrando el resultado con su propio criterio. Trabajaban conjuntamente. Absorbían el conocimiento y los resultados más indicados unos de otros, construyendo una conexión de apoyo entre todo el grupo-clase.

Ciertamente la mayor motivación de los alumnos y el interés por la actividad hizo que el comportamiento de cada uno influyera en los otros y elevó la calidad de las clases y mejoró la forma de aprendizaje.

5. Conclusiones e implicaciones educativas

La idea de mi trabajo de fin de máster surgió de un concepto: la distorsión. Todos necesitamos una idea que nos fecunde para la creación de cualquier proyecto. La idea que me fecundó a mi fue este concepto, la distorsión.

Para la creación de una programación docente que fomentase la creatividad, esta debía ser, valga la redundancia, creativa. De ahí la innovación en cuanto al hilo conductor, el tema novedoso, la distorsión. Me hacía falta algo nuevo y útil para desarrollar la creatividad de los alumnos y mejorar su motivación.

La existencia de un hilo conductor en mi programación facilitó la realización de mi trabajo, porque es la base que le da sentido al conjunto. De la idea de “distorsión” fue naciendo todo lo demás, todas las partes, por lo que cada pequeña parte de mi trabajo viene del mismo origen, y por esto existe una conexión entre todas las partes. El trabajo está desarrollado de una manera coherente, y sus partes se relacionan entre sí.

El desarrollo de la programación fue así un proceso ágil, ya que una idea llevaba a la siguiente de forma natural. En cuanto tuve el hilo conductor, la fuente, empezaron a fluir las demás ideas, las partes más concretas, las actividades y las unidades didácticas.

Estoy especialmente satisfecha con el resultado final de las unidades didácticas, ya que he conseguido que estén todas conectadas, y cada una de ellas lleva a la siguiente. Las actividades forman un recorrido que se va transformando de forma gradual, un recorrido en el que se aprende algo nuevo en cada etapa. El resultado final es un todo interconectado por un tema que le da sentido

La realización de este trabajo me ha brindado la oportunidad de aprender en profundidad cómo es una programación docente, los requisitos que debe cumplir, y las funciones de todas sus partes. También he comprendido que es

importante que éstas se relacionen y obedezcan al mismo esquema principal, para que sea un conjunto coherente.

He podido resaltar los valores importantes en la educación que aún necesitan un impulso para mejorar este ámbito: la motivación, la creatividad, y la innovación. Necesitamos motivación en las aulas para desarrollar la creatividad , y necesitamos la creatividad para innovar, para lograr el avance de nuestra civilización.

La motivación es un aspecto esencial en el desarrollo de una clase. Si podemos lograr la motivación de los alumnos haciendo ajustes en las actividades de aula o en la metodología, hemos de hacerlo, y conseguir que estos puedan aprovechar lo mejor posible la educación a la que tienen derecho.

Además, es necesario fomentar el desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, ya que la creatividad es el recurso humano más importante en la evolución de nuestro futuro como especie y como cultura.

Bibliografía

ANTÚNEZ, Noelia, ÁVILA, Noemí, ZAPATERO, Daniel, *El arte contemporáneo en la educación artística*, Editorial Eneida, 2008, Madrid.

CAÑAL DE LEÓN, Pedro, *La Innovación Educativa*, Akal, 2002, Madrid.

CORRADINI, Mateo, *Crear. Cómo se desarrolla una mente creativa*, Narcea S.A. de ediciones y Ministerio de Educación, 2011, Madrid.

LOWENDFELD, Víctor, *Desarrollo de la capacidad creadora*, Macmillan Publishing Co, 1980, New York.

ESTEVE, J. M. (2009). Discurso de aceptación de la investidura como Doctor Honoris Causa por la Universidad de Oviedo.

CORBALÁN, J. y LIMINANA, R. M., (2010). El genio en una botella. El test CREA, las preguntas y la creatividad. Introducción al monográfico "El test CREA, inteligencia creativa". *Anales de psicología*, 26 (nº 2), 197-205.

LIMINANA, R. M., BORDOY, M., JUSTE, G. y CORBALÁN, J. (2010). Creativity, intellectual abilities and response styles: implications for academic performance in the secondary school. *Anales de psicología*, 26 (nº 2), 212-219.

Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias.