



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

**LA EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL A
TRAVÉS DEL ARTE**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Carlos Manuel Muñiz Martínez

Tutor: Juan Carlos San Pedro Veledo

Junio de 2014

INDICE

PARTE I. MEMORIA DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	4
Introducción.....	4
1. Análisis y reflexión sobre las prácticas	5
1.1. Contexto del centro.....	5
1.2 Contexto del grupo	6
2. Aportaciones de las distintas asignaturas cursadas en el Máster.....	8
3. Análisis del Currículum.....	14
4. Propuestas de mejora	18
PARTE II. DISEÑO DE UNA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	20
1. Justificación	20
2. Fundamentación	21
3. Presentación Metodológica	26
4. Justificación Curricular.....	29
4.1. Competencias básicas	29
4.2. Objetivos generales de la Educación Secundaria Obligatoria.....	33
4.3. Objetivos del Área	34
4.4 Criterios para la selección de contenidos y secuenciación.....	35
4.5 Criterios de evaluación	43
4.6 Criterios de calificación.....	46
4.7. Actividades de recuperación.....	47
5. Unidades didácticas	48
6. Temporización	73
7 Plan de lectura	73
8. Educación en valores	74
9. Actividades complementarias.....	75

10. Características de las actividades	76
11. Planificación de las actividades	77
12. Recursos didácticos	77
13. Atención a la diversidad	78
PARTE III. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	80
1. Análisis del problema y su enmarque contextual	80
2. Enmarque teórico y justificación del problema	82
3. Problemática contexto y ámbito de actuación	83
4. Objetivos.....	87
5. Recursos	89
6. Desarrollo y método	90
7. Efectos y resultados	91
8 Síntesis valorativa.....	92
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93

PARTE I. MEMORIA DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER

INTRODUCCIÓN

Las prácticas realizadas en el IES Laboral, durante el periodo de prácticas del Máster de Formación del profesorado, han supuesto una relación durante un periodo de tiempo limitado con todos los aspectos que rodean el trabajo del docente. De entre los aspectos que lleva a cabo el docente, más allá de la obligación de atender las necesidades planteadas por el alumno, está la de la justificación y estructuración de todo lo que rodea al proceso enseñanza- aprendizaje y la planificación de todo lo que será llevado a cabo en el aula.

Este trabajo pretende plasmar en cierta manera todas las experiencias llevadas a cabo durante este periodo, para de esta manera poder plantear determinadas mejoras o aspectos innovadores en dicho proceso. El presente proyecto se divide en dos partes bien diferenciadas.

En la primera parte se detallan los aspectos más destacables de la experiencia en el Centro IES Laboral, en Gijón. En este apartado se detallan tanto las características del Centro como del alumnado, así como los aspectos a destacar de esta etapa docente. Esta parte recoge pues la participación en la vida educativa y las actividades desarrolladas y analizadas durante esta etapa. También se recoge un repaso por las asignaturas cursadas en el Máster de Formación del Profesorado, y cuáles han sido sus principales aportaciones.

La problemática analizada en este primer punto da pie al desarrollo de la segunda parte del trabajo. Este apartado recoge las propuestas de mejora que se pretenden implantar, plasmadas en el diseño de una programación para un curso de la asignatura de Educación Plástica y Visual basada en una propuesta de innovación.

1. ANALISIS Y REFLEXION SOBRE LAS PRÁCTICAS.

1.1. CONTEXTO DEL CENTRO

Las prácticas del Máster de Formación del profesorado, se han llevado a cabo en el IES Laboral, situado en Gijón.

En sus comienzos el IES Universidad Laboral se encontraba dentro del edificio histórico ubicado en la calle Luis Moya, número 1. Que un instituto público ocupase un edificio tan monumental suponía enormes sumas de dinero para su mantenimiento. Por ello, se procedió al traslado del mismo (por el Decreto 5/2006, de 18 de enero [BOPA de 27 de enero]) al edificio INTRA (Instituto de Ciencias Sociales del Trabajo) situado en avenida del Jardín Botánico, número 1469, muy cerca del antiguo IES Universidad Laboral.

El edificio INTRA, en el que actualmente se sitúa el centro, se creó el 1 de abril de 1948 y dadas las condiciones sociales que atravesaba la nación, se hacía necesario potenciar la agricultura y la ganadería, creándose así una granja. Las instalaciones fueron completándose con otros edificios destinados al tratamiento y elaboración de productos (lácteos, sidra, dulces, jaleas, tabaco...)

A partir de 1972, los edificios y ámbitos de la Granja, una vez reacondicionados, acogieron al Instituto de Ciencias Sociales del Trabajo (INTRA) y al Instituto de Técnicas Educativas (ITE), tanto en lo que se refiere a las instalaciones docentes como a las residenciales. Posteriormente estos edificios pasaron a utilizarse por el Centro Asociado de la UNED en Asturias y la Escuela de Trabajo Social.

Actualmente el IES Universidad Laboral cuenta con unas instalaciones adecuadas y proporcionales a su uso, sin la magnificencia de todo tipo (espacios, personal, alumnado, presupuestos, etc.) de la antigua institución.

El IES Universidad Laboral se halla situado en los límites de los barrios de Somió (con un hábitat fundamentalmente residencial), de Cabueñes (donde se desarrollan actividades agrícolas minifundistas, con un importante sector de servicios y también con una amplia zona residencial) y de Deva. Además está próximo al Campus Universitario (en el que se imparten las enseñanzas superiores de Ingeniería Industrial, de Ingeniería de Telecomunicaciones, de Ingeniería Informática y Estudios superiores de Marina), al complejo “la Laboral” (con el Centro integrado de Formación Profesional, la Escuela Superior de Arte Dramático, la Escuela de Turismo, la Escuela de Estudios Empresariales, el Centro de Arte y el Conservatorio de música), a la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), a la Televisión del Principado de Asturias, al parque tecnológico y al propio Hospital de Cabueñes (del que depende la Escuela de Enfermería), lo que hace que el alumnado vea en todos estos centros de estudio y trabajo un estímulo y orientación para su futuro.

Así pues, con esta localización fuera del ámbito urbano, el Centro Educativo está situado en una zona rodeada de espacios abiertos y muy bien comunicado con el centro de la ciudad por varias líneas de autobuses.

Por sus instalaciones, responde en gran medida a lo que debe ser un Centro educativo. Consta de los siguientes medios: Aulas, laboratorios, salas de nuevas tecnologías, salas de medios audiovisuales, aulas taller del bachillerato de artes, aulas de tecnología, oficina de secretaría, salón de actos, biblioteca (con sala de estudio, dos aulas con pizarras digitales, zona de consulta informática) sala de exposiciones, seminarios o departamentos docentes, sala de personal, sala para la Asociación de padres y madres, salas de visitas, polideportivo, cafetería, amplio patio con zonas de juegos.

Oferta educativa

La oferta educativa del I.E.S. Universidad Laboral incluye actualmente:

- Primer ciclo de Secundaria Obligatoria (ESO).
- Segundo ciclo de Secundaria Obligatoria (ESO).
- Bachillerato de Ciencia y Tecnología.
- Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales.
- Bachillerato Modalidad de Artes.

Vía Artes Plásticas, Imagen y Diseño

Vía de Artes Escénicas, Música y Danza

El departamento de Arte, del IES Laboral cuenta con docentes con plaza definitiva en el Centro.

1.2 CONTEXTO DEL GRUPO.

El número de grupos a los que la tutora de prácticas imparte docencia es de cinco. De estos grupos:

- Tres grupos corresponden a la especialidad del Bachiller Artístico (BA1A, BA1B y BA1C)
- Un grupo corresponde a la especialidad del Bachiller Musical (BM1A)
- Un grupo está formado por alumnos de las especialidades del Bachiller Científico y Bachiller de Humanidades.

Cada uno de estos grupos está formado por una media de unos 25 alumnos por

clase, si bien hay grupos más numerosos

- BA1A: 30 alumnos.
- BA1B: 24 alumnos.
- BA1C: 26 alumnos.
- BM1A: 30 alumnos.
- BC1A/B y BH1A/B: 24 alumnos.

Del alumnado cabe destacar el peso que el Bachiller artístico tiene en el conjunto del grupo, ya que se compone de tres clases diferentes debido al elevado número de alumnos que lo cursan.

Como ya mencionamos el mayor número de los alumnos proceden de las zonas próximas: Cabueñes, Deva, La Camocha y zonas limítrofes y del extrarradio de Gijón. En su mayoría ha cursado los estudios previos en los Centros adscritos, salvo los alumnos del Bachillerato de Artes, cuya procedencia es más amplia.

Debido a la trascendencia y repercusión que tiene esta modalidad del Bachiller artístico, se genera que buena parte de los alumnos que comienzan el Bachiller por esta especialidad no procedan del propio centro, sino que buena parte del alumnado que lo integran han cursado la Educación Secundaria Obligatoria en otros centros, lo que produce que quizá los resultados académicos no sean todo lo satisfactorios que se esperasen.

Los intereses de los alumnos que cursan el Bachiller Artístico son variados, sin embargo no parecen demostrar hacia el mundo artístico, al menos en los grupos observados, una actitud mucho más positiva hacia el mundo del arte y sus manifestaciones, que las de otros grupos de la especialidad de Humanidades o Tecnología que también cursan sus estudios en el propio centro.

Si parece sin embargo apreciarse en el grupo del Bachiller Musical una clara tendencia en interés hacia el mundo de la música, ya que muchos de sus integrantes reciben formación específica musical fuera de Centro, principalmente en el Conservatorio de Música. Esta formación específica hace que gran número de alumnos dediquen casi íntegramente las tardes a recibir formación musical, lo que hace que se manifieste en el rendimiento escolar del resto de las asignaturas, manifestando hacia estas quizás menos interés que hacia su formación musical. Los resultados de esta formación musical, sin embargo pueden observarse claramente, tanto como las destrezas y habilidades de algunos de los alumnos, a través de los conciertos e interpretaciones que realizaron en unas jornadas durante el mes de marzo, en el que se realizaron varias actuaciones con un amplio abanico de instrumentos y repertorios y que dieron buena cuenta de la

motivación de estos alumnos hacia la formación musical.

Como ya hemos mencionado en el apartado anterior el agrupamiento de los alumnos que cursan la asignatura de la especialidad de Comunicación Audiovisual y multimedia en el curso de Bachiller se organiza principalmente por la especialidad del Bachillerato al que pertenecen, pudiendo distinguirse tres grupos fundamentalmente:

- Bachiller Artístico.
- Bachiller Musical
- Bachiller de la especialidad de Ciencias.
- Bachiller de la especialidad de Humanidades.

Las unidades didácticas que he desarrollado durante mi estancia en el IES Laboral son:

“El cartel” impartida en 1º de Bachillerato, de la Asignatura de Educación Plástica y Visual

“La perspectiva cónica” impartida en 4º de ESO de la asignatura plástica y visual

2. APORTACIÓN DE LAS DISTINTAS ASIGNATURAS CURSADAS EN EL MASTER.

2.1 Aprendizaje y desarrollo de la personalidad.

Esta asignatura aborda el estudio de cómo se produce el aprendizaje humano durante las diferentes etapas de la vida. El estudio del aprendizaje humano se realiza a través de las teorías de diferentes psicólogos, psiquiatras y pedagogos. Entre las diferentes corrientes estudiadas destacan principalmente el Psicoanálisis, el Conductismo, el Constructivismo y la Psicología ecológica. El Psicoanálisis fue desarrollado por Freud. Dentro del conductismo se estudiaron autores como Watson, Skinner o Bandura, que pueden considerarse como organicistas. El Constructivismo vino explicado de la mano de Piaget (organicista) y Vygotsky (constructivista).

De entre todos estos autores nombrados, cobra quizá especial relevancia las teorías del Periodo de las operaciones formales de J. Piaget, en el que aborda como va evolucionando desde el nacimiento hasta la adolescencia la capacidad lógica y en la forma de estructurar sus conocimientos el niño. En el momento en el que se alcanza la adolescencia se alcanza el denominado periodo de las operaciones formales, como resultado conjunto de la maduración y la experiencia. Este aspecto de la formación ha sido interesante desde el punto de vista teórico, de ver como se va produciendo el pensamiento del alumno y como se va estructurando su mente a lo largo de su

adolescencia, entendido este como un proceso en continua evolución y cambiante a lo largo del tiempo.

Por otra parte, una vez estudiados todos estos autores mencionados, se llegó a una parte que estudiaba diversas formas de abordar el comportamiento de los alumnos y como atajar determinadas conductas con unos métodos prefijados. Estos métodos estudiados son la retirada de atención, el Time-out o aislamiento, la intención paradógica o la economía de fichas. Con todos estos métodos se pretende estudiar una forma práctica de abordar comportamientos, y la utilización de uno u otro método dependerá de la situación en la que nos encontremos. La diversa casuística que se puede producir en el aula nos alentará a la utilización de uno u otro método. Esta parte ha resultado muy útil ya que aborda situaciones que pueden producirse en el aula en determinadas situaciones con un determinado grupo de alumnos o con un alumno o alumna en concreto.

Otro bloque importante en el que podríamos hacer incapie es en el relativo al estudio de los procesos de aprendizaje. En este sentido, se atiende al estudio de la percepción y de la atención, como elementos imprescindibles a la hora de dar paso a la memoria, ya que se percepción y atención son imprescindibles en este proceso. Tanto percepción y atención vimos que están íntimamente relacionados con la motivación.

Por otra parte también vimos problemas que pueden presentarse en el aula relativos a la atención, y especial mención al TDAH (trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad).

Las herramientas aportadas en esta asignatura si bien tienen en algunos casos una base teórica profunda, resultan de gran practicidad a la hora de enfrentarse a los alumnos en el aula, analizar su comportamiento y ver los déficits que se pueden presentar dentro de ella desde el punto de vista de los trastornos de aprendizaje.

2.2. Tecnologías de la información y comunicación.

En esta asignatura y a través de las prácticas realizadas para la misma, se ha analizado el curriculum de secundaria de la asignatura de educación plástica y visual, viendo desde los objetivos y contenidos del curriculum la introducción de las herramientas informáticas en el aula y como se articulan estos con la experiencia didáctica en el día a día.

En esta asignatura se ha creado un blog para una determinada asignatura. Se ha visto la utilidad de los recursos informáticos y las nuevas tecnologías aplicadas al uso cotidiano en el aula. La creación y utilización de blogs para el aprendizaje supone una herramienta útil y eficaz para el alumno, lo que le permite actuar de una forma interactiva con el mundo de las tecnologías. El alumno accede a través de internet a los contenidos especificados para una determinada unidad didáctica y realiza a través del uso de las herramientas informáticas las diversas actividades que se le proponen. En este sentido, tener la capacidad de crear contenidos interactivos para ser utilizados en el

aula para que los alumnos trabajen con ellos, suponen un elemento útil y eficaz a la hora de fijar determinados contenidos.

Dentro de los recursos informáticos utilizados en el aula, los alumnos de Bachiller han podido disponer de un espacio interactivo para dejar allí determinados documentos y a los que el propio alumno puede acceder en cualquier momento. También el uso de recursos tecnológicos se hace útil a la hora de las explicaciones en el aula a través de proyecciones mediante power-point. Durante las sesiones expositivas de la unidad didáctica desarrollada se han utilizado este tipo de herramientas con la intención de facilitar al alumno el acceso a los conocimientos.

Por todo lo expuesto aquí, esta asignatura proporciona al docente herramientas y recursos muy útiles a la hora de preparar la intervención en el aula y nos da una visión de hacia donde pueden discurrir en un futuro la incorporación de las nuevas tecnologías en el aula.

2.3. Diseño y desarrollo del curriculum.

Esta asignatura supone un primer acercamiento a conceptos de: competencia básica, curriculum y unidad didáctica. En ella se abordan todos estos conceptos y suponen un acercamiento a los mismos. Son términos que al principio del Master pueden resultar novedosos para muchos de nosotros pero que a través de esta asignatura se van introduciendo en el uso continuo del día a día.

Se abordan las competencias básicas y cómo deben articularse en las unidades didácticas que se vayan a desarrollar. En esta asignatura se desarrolla también, trabajando en grupo una unidad didáctica completa, que supone la primera vez que se acomete esta tarea en el Máster, lo que supone dotar al nuevo docente de herramientas básicas a la hora de abordar una tarea tan cotidiana como puede ser esta. Mediante el trabajo en grupo se va elaborando la unidad didáctica y matizando los diferentes elementos que la configuran. Se establecen unas pautas necesarias a la hora de trabajar sobre las mismas. Así, la estructura que ha de tener la misma queda fijada desde un principio así como el contenido de cada apartado.

Esta asignatura aborda pues no solo como elaborar unidades didácticas, sino como incorporar en ella los diferentes elementos del curriculum, así como relacionarlos con las diferentes competencias y en especial atención a las competencias transversales

2.4 Complementos a la formación disciplinar dibujo.

Esta asignatura resulta muy interesante desde el punto de vista que supone un análisis de los contenidos que se plantean en el curriculum, de las asignaturas de educación plástica y visual. Supone un reencuentro con conceptos ya estudiados y asimilados y su localización dentro de los diferentes cursos.

Supone también una aproximación a la metodología a impartir, es decir, como impartir esos contenidos en el aula, las pautas a seguir.

Esta asignatura resulta una herramienta de interés a la hora de abordar durante el practicum la elaboración de las unidades didácticas, de plasmar sus contenidos y de establecer la metodología para llevarlos a cabo. Establece también la forma de abordar las competencias básicas de la materia.

Por otro aspecto, supone o pretende tratar de inculcar al futuro docente la forma de motivar al alumno. Por ello establece pautas para establecer un hilo conductor a la hora de llevar a cabo las tareas propuestas para todo el curso, para que se establezca una relación entre todas ellas mediante una temática común que motive y refuerce al alumno en su aprendizaje.

2.5 Sociedad Familia y educación.

Esta asignatura se divide en dos bloques, el primer bloque esta destinado a *género, derechos humanos y educación* y el segundo trata principalmente *la relación con las familias*.

En la primera parte de la asignatura se abordan principalmente los derechos humanos y el lenguaje sexista en el aula. Pretende concienciar de los problemas que se derivan del uso de un lenguaje sexista a la hora de establecer una relación con el grupo y por eso surge la necesidad de hacer alusión mediante el lenguaje a toda la variedad o diversidad que pueda encontrarse presente en el aula. Esta necesidad se hace patente por la discriminación a la que se puede ver sometido el género femenino en determinadas situaciones derivadas de un uso incorrecto del lenguaje. Esta problemática en el uso del lenguaje se hace presente posteriormente en el centro donde se desarrollan las prácticas del Máster, ya que a la hora de establecer contacto con el grupo se hace necesario un análisis de la situación que gracias a esta asignatura se adquiere.

La segunda parte de la asignatura trata de analizar la relación de las familias con el entorno educativo en el que se encuentran. Se analizan los diferentes tipos de familia que se pueden dar debido a la constitución de los miembros de la misma, y la forma que tengan de abordar los problemas que se plantean en el seno de la misma. Durante el periodo de prácticas se pudo analizar la relación que tienen las familias con el centro, pudiendo observar que esta se realiza a través de dos vías con las que tuvo la posibilidad de interactuar, que fueron el Consejo Escolar del Centro, en el que los padres tienen participación activa en el mismo y a través de las reuniones de los tutores con las familias.

2.6 Procesos y contextos educativos.

Esta asignatura se divide en cuatro bloques distintos, vamos a pasar a analizar a continuación los mismos.

2.6.1. Bloque 1: Características organizativas de las etapas y centros de educación secundaria.

Este bloque se centra principalmente en dos aspectos, por una parte realiza un análisis del Centro de Educación Secundaria a través del análisis de los diferentes documentos institucionales que configuran la vida en el Centro: el PEC, la PGA, etc. Con lo que se obtiene una imagen de los que es la vida en el centro a través de sus documentos. Analiza también la estructura interna y de funcionamiento de un IES, ya que a través del análisis del organigrama de un centro se pretende llegar a un conocimiento de cómo se interrelacionan los diferentes elementos que componen la vida en el centro.

Este bloque resulta muy útil de cara a la realización de las prácticas ya que supone que cuando se toma contacto con la vida en el centro ya se conoce como se articula el funcionamiento del centro y donde están los documentos a los que debemos acudir para establecer o consultar determinado aspecto de funcionamiento del mismo. Por otro lado las relaciones que se establecen en entre el profesor, con los alumnos, con las juntas de profesores, con los departamentos, con el consejo escolar, queda analizado durante este bloque de la asignatura con lo que el encuentro con la realidad del centro supone un contacto con una situación conocida y con un funcionamiento del mismo que ya resulta familiar desde un principio.

2.6.2. Bloque 2: Interacción, Comunicación y convivencia en el aula.

Los aspectos abordados en este bloque han resultado de gran importancia a la hora de enfrentarse a las prácticas docentes, ya que nos ha dibujado un panorama de la casuística de los alumnos que nos íbamos a encontrar. Los alumnos responden a distintos roles, y cada uno de ellos juega un papel distinto dentro del aula en función de las características personales del mismo. Así vemos que en el aula nos podremos encontrar con una serie de roles característicos que suelen repetirse una y otra vez: el empujón, el abusón, el derrotado, el terror-hablador...

El conocimiento de la existencia de estos papeles, así como conocer cómo funciona la dinámica del grupo, y quienes son las figuras que lo manejan, resultan muy útiles a la hora de enfrentarse al aula e intentar ver reflejado dentro del seno de ese grupo cada uno de los roles marcados en esta asignatura.

2.6.3. Bloque 3: Tutoría y orientación educativa.

Este bloque es interesante desde el punto de vista que establece la relación entre el tutor, el alumno y el Departamento de Orientación. Se establecen cuales son las funciones del tutor de cara a la orientación del alumno y a su relación con las familias. Aparece también aquí el Departamento de Orientación como figura importante. Un elemento sobre el que gira la articulación de la ayuda facilitada al alumno.

En este bloque se procede a analizar un PAT, como elemento director sobre el que apoyar la relación entre alumnos, familia y tutor. Este documento recoge las medidas para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje, desde el punto de vista interactivo entre los elementos mencionados.

Posteriormente, y al tener que analizar el PAT del Centro IES Laboral, nos encontramos cierta facilidad en la toma de contacto con este documento ya que no se trata para nada

de un elemento nuevo, si no que a través del análisis de otros PAT, el acercamiento al mismo se realiza de una manera más familiar.

2.6.4. Bloque 4: Atención a la diversidad.

En este bloque nos hemos puesto en contacto con lo que significan las distintas medidas de atención a la diversidad, como pueden detectarse y como se aplican las distintas medidas correctoras para paliar el problema dentro del aula. Este bloque ofrece armas útiles a la hora de enfrentarse a los alumnos que puedan necesitar de este tipo de medidas correctoras para que les ayuden en su día a día dentro del aula. Se ha abordado casi la totalidad de medidas necesarias para gran variedad de necesidades que pueden presentar los alumnos. Aunque se ha abordado de manera amplia multitud de situaciones que pueden presentarse, se ha incidido en mayor manera en el análisis de discapacidades motoras, que ha sido el bloque que le ha tocado a mi grupo de trabajo.

2.7 Innovación docente e iniciación a la investigación educativa.

A través de esta asignatura se realiza un contacto con el mundo de la innovación docente y la investigación educativa. En este sentido esta asignatura sirve para desarrollar el interés a la hora de abordar los diferentes programas de innovación en los que participa el IES laboral como centro de prácticas.

En esta asignatura, se realiza también el análisis de proyectos de innovación y de investigación, herramienta útil para observar las pautas que se siguen en el mundo educativo a la hora de enfrentarse con estos retos educativos, ya que ante todo el mundo de la innovación, más allá de lo que pretenda con la innovación, exige una buena dosis de motivación por parte del profesorado para llevar a cabo la misma.

Una parte importante de todo proyecto de innovación en el aula o en el Centro es la toma de información en base a la cual se realizará posteriormente cualquier proyecto de innovación, ya que toda innovación ha de sustentarse en un análisis previo de la realidad sobre la que se pretende actuar, para no correr el riesgo de plantear propuestas descontextualizadas.

En esta asignatura se ha desarrollado un proyecto de innovación, atendiendo a la realidad del Centro en el que se pretende impartir la docencia, IES Laboral, para lo cual se ha tenido en cuenta todo lo anterior.

2.8 Aprendizaje y enseñanza: Dibujo.

Esta asignatura ha sido de gran utilidad durante las prácticas docentes en el instituto y a la hora de enfrentarse a las intervenciones en el aula.

Ha logrado familiarizarme con los Decretos del currículo de ESO y Bachillerato del Principado de Asturias de las asignaturas de Educación Plástica y Visual.

Ha sido de gran importancia para las prácticas ya que a través de esta asignatura se ha incidido en la realización de unidades didácticas, en el diseño de actividades y en las distintas estrategias de aprendizaje.

Así pues en esta asignatura se relacionan y conectan las distintas partes de una unidad didáctica. Se relacionan entre sí los objetivos didácticos con los del decreto, los contenidos y los criterios de evaluación.

Se presta también importancia a las competencias básicas de la etapa de secundaria.

Se ha incidido también en la realización de actividades extraescolares y complementarias, con la intención de reforzar el proceso enseñanza-aprendizaje, reforzando la adquisición de conocimientos y destrezas.

Finalmente en esta asignatura se ha abordado la estructura de una programación siendo las directrices marcadas en esta de gran ayuda para la elaboración de la presente programación.

2.9. El uso de los recursos informáticos en los Procesos de Cálculo en el Ámbito de las Ciencias Experimentales.

En esta asignatura se hace una iniciación a la creación de ambientes de trabajo y campus virtuales a través de dos herramientas informáticas de gran utilidad para el trabajo en el aula, como son Exelearning y Geogebra.

Geogebra se trata de un programa enfocado principalmente al cálculo matemático, si bien puede ser utilizado con aplicaciones también muy útiles en el campo de La Educación Plástica y Visual, ya que permite a través de su utilización de la creación de tutoriales de construcción de figuras y elementos, lo que puede ser muy útil de cara a su utilización como complemento informático en la parte de la asignatura de dibujo técnico.

Por otra parte Exelearning resulta una herramienta informática muy útil a la hora de la creación de campus virtuales y la creación de contenidos en la red , permitiendo introducir enlaces del exterior o la posibilidad de hacer actividades de autoevaluación.

A través de una práctica final se realiza la creación de una página web, en la que se crean una serie de contenidos y actividades relacionadas, siendo de utilidad en el aula.

3. ANÁLISIS DEL CURRÍCULUM.

El currículo de la materia de Educación Plástica y Visual para 1º de ESO se recoge en el decreto 74/2007 de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación secundaria obligatoria en el Principado de Asturias.

Este documento comienza prestando especialmente atención a la importancia que tiene la Educación Plástica y Visual en el entorno que nos rodea. Hace también incapié en

que es durante esta etapa cuando, las alumnas y los alumnos desarrollan aspectos fundamentales de su personalidad bajo la influencia de una serie de factores externos como los medios de comunicación. Se trataría de potenciar también que el alumno adquiera estos aspectos también de otros elementos que le rodean como puede ser la naturaleza y las obras y objetos creados por la humanidad.

Los aspectos fundamentales del curriculum en de la Asignatura de Educación Plástica y Visual en relación a objetivos adquisición de competencias y orientación metodológica son las mismas para los tres cursos en los que se imparte dicha asignatura (1º,3º y 4º). En cuanto a contenidos se establece una secuenciación progresiva en cuanto a técnicas y procesos según se va avanzando en los diferentes cursos en los que se imparte la asignatura, pasando de lo sencillo a lo complejo, incorporando progresivamente técnicas más elaboradas así como la introducción progresiva de herramientas informáticas.

Según el curriculum la enseñanza tiene como finalidad,

- Que las alumnas y los alumnos 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)
- 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;
- Predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural.
- desarrollar en las alumnas y los alumnos las capacidades perceptivas y creativas pretendidas; por ello se utilizarán algunas de las obras que componen el patrimonio cultural de Asturias para enriquecer sus conocimientos.

Para que sea posible una interrelación de las alumnas y 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*: implica la necesidad de educar en la percepción según la propia escala de valores y 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;
bloque 5, Lectura y valoración de los referentes artísticos;

contribuyen a desarrollar esta dimensión de la materia.

- *Saber hacer para expresarse* pretende que las alumnas y los alumnos desarrollen una actitud de indagación, producción y creación, creando representaciones mediante unos conocimientos 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

Bloque 3, Entorno audiovisual y multimedia;

Bloque 4, Expresión y creación.

En el primer curso se inicia el proceso de sensibilización con el contenido plástico del entorno y el acercamiento al significado de los mensajes visuales. Se trata de que descubran las cualidades expresivas que destacan en formas e imágenes pertenecientes al patrimonio cultural de Asturias. Irán adquiriendo habilidades en el uso de procedimientos, materiales y técnicas gráfico-plásticas, y del entorno audiovisual y multimedia.

En tercero, progresarán en la percepción analizando el entorno natural y cultural, sintetizando los elementos constitutivos en un proceso creativo personal. Se iniciarán en la interpretación y valoración de la obra de arte dentro de su contexto. Detectando, en su caso, las similitudes y diferencias con el patrimonio cultural asturiano.

En cuarto, consolidarán los aprendizajes adquiridos en los dos cursos anteriores. Utilizarán técnicas de expresión-gráfico plásticas y las herramientas de las tecnologías de la información y comunicación, en creaciones plásticas y videográficas individuales o colectivas. Como introducción al dibujo técnico: realizarán descripciones objetivas de formas, mediante los sistemas de representación, la perspectiva y la normalización. Se analizarán y valorarán de forma crítica las manifestaciones plásticas más significativas que componen el Patrimonio Cultural de Asturias.

En el propio Curriculum se establece como contribuye la Educación Plástica y Visual a la adquisición de las **competencias básicas**.

La competencia artística y cultural: el alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. También se trabaja esta competencia cuando se experimenta con las técnicas plásticas y visuales y cuando se es capaz de expresarse a través del lenguaje de la imagen.

Autonomía e iniciativa personal: todo proceso creativo implica convertir una idea en producto, y por tanto, a desarrollar estrategias de planificación, de previsión de recursos, anticipación y evaluación de resultados.

Competencia social y ciudadana. Se contribuye a esta competencia mediante la propuesta de trabajos en equipo. Además, el trabajo con las herramientas del lenguaje visual proporciona experiencias relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo.

Competencia para aprender a aprender: se trabaja esta competencia en la medida en que se favorece la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, se fomenta la toma de conciencia sobre las propias capacidades, así como de los propios aciertos y errores.

Conocimiento e interacción con el mundo físico. Se desarrolla mediante la utilización de procedimientos como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis. También se inculcan valores de sostenibilidad y reciclaje mediante el uso de materiales para la creación y la conservación del patrimonio cultural.

Competencia matemática: se desarrolla en la medida en que se familiarizan con el lenguaje simbólico, y avanzan en el conocimiento de los aspectos espaciales de la realidad, a través de la geometría y la representación objetiva de formas.

Competencia en el tratamiento de la información. Mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación para la producción de creaciones visuales.

Competencia en comunicación lingüística: en la medida en que aprenden el vocabulario específico de la expresión artística y la normalización técnica. Y en la medida que comprenden las relaciones que se establecen entre los diversos lenguajes en el acto de la comunicación.

El currículum destaca también una **metodología** con el fin de orientar la práctica docente. En cuanto a la orientación metodológica, la característica principal del desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje es la secuenciación de contenidos, que se caracteriza por una enseñanza progresiva. Es decir de lo simple a lo complejo. Se pretende un aprendizaje auto-regulado por parte del estudiante, en el que el alumno aborde un proyecto desde todas sus fases. Así el alumno deberá enfrentarse a posibles problemas mediante la organización de recursos, materiales, actividades poniendo énfasis en los contenidos procedimentales.

Los objetivos de Educación Plástica y Visual, están estrechamente ligados con las competencias básicas y resumidamente son;

Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, apreciando sus valores e identificando, interpretando y valorando su contenido estético.

Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes para poder expresarse con creatividad, mediante diversas técnicas y herramientas en la representación de emociones, sentimientos e ideas en representaciones propias.

Utilizar la perspectiva y otras técnicas de representación para planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente participando en actividades de grupo

En cuanto a **los contenidos** están organizados en bloques y cada centro organizará los suyos teniendo en cuenta sus especiales características. Los propios de la asignatura de Educación Plástica y Visual para 1º de Educación Secundaria Obligatoria se agrupan en 5 bloques:

Bloque 1. Observación.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

Bloque 4. Expresión y creación.

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

Los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar, además del tipo y grado de aprendizaje adquirido, la adquisición de las competencias básicas. Para la evaluación, los aspectos que se tendrán en cuenta principalmente serán la identificación de los elementos del lenguaje visual y plástico, la descripción mediante ellos de objetos del entorno cercano, la representación de formas geométricas y la identificación del lenguaje visual en prensa.

4. PROPUESTAS DE MEJORA

El presente proyecto de innovación recoge las experiencias vividas durante el periodo de prácticas docentes, realizadas en el IES Laboral de Gijón. Durante estas prácticas observé que una de las grandes carencias que presentaba el centro era que aunque se trata de un Centro de reconocido prestigio y en el que se imparte el Bachillerato artístico, no existe una relación clara entre las asignaturas de plástica y la asignatura de Historia del Arte.

Es decir, en la enseñanza de las distintas disciplinas del Bachiller artístico no existe una colaboración clara con el Departamento de Historia del Arte. Tampoco existe dentro de las asignaturas del departamento de Dibujo y especialmente en la asignatura de Educación Plástica y Visual una indagación en la Historia del Arte, a modo de hacer que las explicaciones de los distintos conceptos estén basados en una metodología que mire hacia el pasado y conecte estos conceptos teóricos que se pretenden transmitir con los ejemplos amplios y variados que se han producido a lo largo de la historia.

La propuesta de mejora de innovación que se pretende plantear se orienta hacia la introducción de estos contenidos de la historia del arte, en la asignatura de Educación Plástica y Visual de 1º de la ESO, enfocando la asignatura desde un punto de vista interdisciplinar, inherente por otro lado a la disciplina.

A través de la relación entre las manifestaciones artísticas a lo largo de la historia y su relación con los contenidos de la asignatura de educación plástica y visual, se pretende estructurar la propuesta innovadora que se planteará.

Se intentará conseguir que el alumno asimile desde el conocimiento de ejemplos significativos de la historia del arte los conceptos del currículum de la asignatura. Para ello se buscará implicar al alumnado para que elabore sus trabajos como un autor más de la historia del arte, haciéndole partícipe de esta cadena como eslabón último de la misma, para lo cual habrá que motivarle en la realización de los trabajos de plástica a través del conocimiento de la historia del arte y valorar las actividades realizadas a lo largo del curso como parte de un conjunto con un hilo conductor común y no como una mera enumeración de trabajos desconectados entre sí.

PARTE II. DISEÑO DE UNA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. JUSTIFICACION

La presente programación didáctica está destinada a alumnos de 1º de Educación Secundaria Obligatoria de la Asignatura de Educación Plástica y Visual del IES Laboral, situado en Gijón.

En el IES Laboral se imparte la modalidad de Bachiller Artístico. Esta modalidad de Bachiller hace que el Centro sea muy demandado por los alumnos, tanto por la disciplina artística que se imparte como por las buenas instalaciones que a tal efecto dispone el propio centro.

Por otra parte, nada más acceder al Centro IES Laboral, uno se da cuenta que no se trata del típico Instituto de educación secundaria, ya que la modalidad de Bachiller artístico está muy presente en el mismo. Por los distintos pasillos del centro se encuentran colgados trabajos representativos de los propios alumnos, y existe un gran número de esculturas de diferentes autores ubicadas en el propio centro. También se celebran durante una semana las jornadas artísticas a las que asisten diferentes invitados de distintas modalidades, escultura, fotografía, comic,..., lo que hace que el ambiente del centro esté embebido de un ambiente artístico propio que quizá no se respire tan notoriamente en otros Centros de Educación Secundaria de la región.

Sin embargo, de la observación y del análisis del currículum de las diferentes asignaturas del Departamento de Dibujo, se puede observar que no está existiendo una relación directa entre estas (y especialmente en la asignatura de Educación Plástica y Visual) y la materia de Historia del Arte. Así pues, puede observarse que las distintas materias se imparten descontextualizadas del mundo del mundo del Arte, y de la enseñanza de la Historia del Arte. Especialmente esto cobra interés en la asignatura de 1º de ESO de Educación Plástica y Visual, como asignatura de partida de la etapa y donde los alumnos van a empezar a adquirir una serie de conceptos, pero que en ningún caso van a estar relacionados con las realizaciones que a lo largo de la Historia los distintos artistas han llevado a cabo. En función de este desconocimiento los alumnos y alumnas no comprenden que estas manifestaciones pueden servir como punto de partida y fuente de conocimiento para la realización de sus trabajos. Se hace por lo tanto necesario establecer una relación directa en el currículum entre la Historia del Arte y La Educación Plástica y Visual que no se viene dando hasta ahora, trayendo contenidos de Historia del Arte a reforzar el currículum de EPV.

Se hace también patente que a la hora de explicar conceptos propios de las asignaturas de Educación Plástica y Visual, estas **explicaciones** pueden acabar **descontextualizadas** y quedarse en meras **cuestiones teóricas** o en una serie de **ejemplos dispares** e inconexos que el alumno no asimile de una manera práctica. Debemos entrever que los contenidos de las asignaturas de plástica y visual están muy relacionados con el mundo que nos rodea y con el contenido de otras asignaturas, y muy

especialmente con la materia de geografía e historia, si bien hasta 4º de la ESO, no aparece la Historia del Arte en el curriculum de esta asignatura.

Al tratar como hasta ahora los conceptos de la asignatura, estamos desvinculando su aprendizaje de la cadena histórica de la que somos parte, como último eslabón de la misma y siendo por lo tanto también artífices de ella, concepto que actualmente no está siendo bien asimilado por el alumno.

Ejemplo: El color, la forma, la textura, no pueden limitarse a ser una mera definición. Se trataría de buscar los colores primarios en las obras de diferentes autores a través de un recorrido por la historia del arte, o ver como otros han empleado los colores complementarios en sus realizaciones.

El concepto perspectiva cónica y de profundidad no debe quedarse meramente en una forma de representación teórica si no que a través de la Historia del arte obtenemos ejemplos de cómo esta ha sido utilizada para representar la realidad tal y como la ve el ojo humano.

Esta forma de plantear la asignatura hasta ahora ha vendido dando como resultado una desmotivación del alumno, que se ha materializado en una serie de actividades y tareas que nada tienen que ver unas con otras, realizadas por el alumno de manera mecánica y desligadas de una visión conjunta de la asignatura de EPV, del curso, y de la Historia del Arte.

2. FUNDAMENTACION

Al enfrentarse a la planificación de la enseñanza para un curso completo, tendremos que tener en cuenta antes una serie de elementos que influirán notablemente en el desarrollo de la misma. Estos factores serán distintos en cada caso y en buena parte nos darán la respuesta a la propuesta planteada. Entre estos factores a tener en cuenta deberemos prestar atención al contexto socio-cultural en el que se impartirá la docencia, las propias características de los alumnos y de su grupo y las diversas individualidades que pueden afectar a un grupo determinado en razón de los miembros que lo componen.

La programación supondrá una plasmación de todos aquellos elementos necesarios para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje, durante todo un año, concretando en ella los aspectos necesarios de este proceso durante el día a día del aula.

La programación didáctica debe dar respuesta a una serie de preguntas:

¿Qué enseñar?, Competencias básicas, objetivos, contenidos y temas transversales

¿Cuándo enseñar? A través de la temporalización

¿Cómo enseñar? A través de la metodología y los recursos empleados.

¿Cómo evaluar? A través de los criterios de evaluación

La programación docente no debe dejar elementos a la improvisación sino que debe plasmar lo que el profesor debe afrontar en cada momento del curso. Así la programación ha de convertirse en arma eficaz a la hora de planificar y estructurar el curso.

Como anteriormente hemos introducido que desde las asignaturas de Educación Plástica y Visual no se ha fomentado un aprendizaje de la materia basándose en una mirada retrospectiva e indagando en la **Historia del Arte como fuente propia de la disciplina**, sino que se ha priorizado otros aspectos más teóricos, así como la realización de prácticas inconexas entre sí.

Se plantea la presente programación como un reto, para intentar conseguir modificar esta metodología de enseñanza, centrándonos en lo que la riqueza de la Historia del Arte puede transmitirnos, desligándonos de conceptos teóricos y superficiales e **indagando en lo que ha motivado a los grandes artistas a lo largo de la historia**, consiguiendo así que de alguna manera **el alumno a través de sus realizaciones se sienta parte integrante de la misma**, y en su mente esté la idea que él es el **último eslabón de esta cadena**, y que incluso sus realizaciones podrán servir de inspiración a personas o alumnos que vendrán después de él.

Por lo tanto esta innovación se fundamenta en estos aspectos mencionados: 1) por una parte estaría el desconocimiento de la Historia del Arte y de las Obras más representativas que nos rodean por parte del alumnado, 2) por otra la intención de motivar al alumno haciéndole sentirse parte de una cadena de la pasaría a formar parte como último eslabón de la misma y 3) haciéndole ver que con posterioridad vendrá otra gente que podrá alimentarse de sus experiencias y realizaciones.

La propuesta que se llevará a cabo con esta programación pretende pues ser una **innovación metodológica** en el sentido de que se intenta cambiar el enfoque de la asignatura pretendiendo que el alumno se interese e indague por sí mismo en un conocimiento al que se le da la oportunidad de acceder, y que por otra parte se plasmará en los **contenidos** ya que se enriquecerá el programa de la asignatura al incorporar a la misma estos nuevos conceptos relativos al conocimiento de la Historia del Arte. Para cada contenido del curriculum encontraremos un ejemplo o una referencia en la Historia de Arte que hará comprender al alumno de forma práctica los conocimientos pretendidos. Esto hará que el enfoque del curso, como es propio de la asignatura, tenga un carácter evidentemente práctico, basando el desarrollo del mismo en **actividades prácticas**, ya que el fin de la innovación es fomentar la realización de prácticas en las que se ponga de manifiesto la síntesis del alumno de todos los conocimientos adquiridos, más allá de meras definiciones teóricas o de ejercicios descontextualizados o inconexos.

Se modifica pues el rol del profesor, suprimiendo el uso tradicional de los libros de texto y la realización de actividades normalizadas. El profesor pasa a ser un transmisor de conocimiento con la elaboración de un temario en el que tendrá que seleccionar obras de arte y transmitirse las a sus alumnos para resaltar en ellas los aspectos teóricos del currículum. Por otra parte supondrá también un cambio en la metodología con la realización de las diferentes prácticas o actividades en las que exteriorizarán los distintos contenidos aprendidos, ya que se pretende que el aula se convierta en una especie de taller en la que el profesor interactúe con el alumno, y le oriente en las distintas actividades que esté realizando en cada momento en el aula, enriqueciendo así el desarrollo de las mismas.

En cada unidad didáctica de la programación habrá pues elementos del contenido del currículum explicados a través de la Historia del Arte, por parte del profesor y que posteriormente serán indagadas e investigadas por el alumno y Actividades relacionadas con estos contenidos trabajadas individual o colectivamente en clase en las que el alumno verá la interacción y la presencia del profesor como un elemento más en el que apoyarse.

La presente programación consta de 8 Unidades didácticas a través de las cuales se pretende sintetizar todos los contenidos del currículum. Se busca un número reducido de unidades didácticas ya que se busca que las unidades didácticas sean más amplias, debido a por una parte al grado de madurez de los alumnos y por otro lado a lo amplio de los contenidos, lo que permite establecer unas unidades con diversas actividades prácticas.

Las unidades didácticas planteadas suponen un recorrido por todos los elementos de la materia que van desde la propia imagen y su representación al empleo de la misma en los diferentes medios de comunicación. Las referencias artísticas planteadas para las distintas unidades didácticas se pretenden que estén interrelacionadas entre sí, es decir por ejemplo, la unidad didáctica de la línea, tendrá entre sus referentes, artísticos seleccionados el Postmodernismo, el Fauvismo, el Cubismo, el Pop-art y el arte cinético, que serán los mismos referentes que se utilizarán para el color, pretendiendo con esto que los alumnos vayan asimilando conceptos propios y los vayan relacionando, haciendo que por una parte asimilen mejor los referentes propuestos con los matices que puedan surgir al estudiar uno u otro concepto, y por otro que no sobrecarguen con referencias muy dispares al alumnado haciendo que puedan caer en cierta confusión.

En cuanto a las **fuentes psicológicas** a la hora de abordar la presente programación didáctica, abordando esta desde el punto de vista de la adquisición del aprendizaje, en función del desarrollo y madurez de las alumnas y los alumnos, se ha tenido en cuenta como el pensamiento simbólico estructura la adquisición de conocimientos relacionados con la Educación Plástica y Visual, tanto desde un aspecto simbólico como naturalista.

Piaget, interpreta el pensamiento simbólico como una tarea eminentemente intelectual (conocimiento cognitivo). Piaget estudió como se produce el desarrollo cognitivo entre

los 0 y los 18 años, estableciendo una serie de etapas en función de las cuales se estructura el conocimiento. Piaget defiende que la adaptación de la inteligencia humana depende de su capacidad simbólica o capacidad de abstracción, que permite coceptuar los objetos aunque no estén presentes. Este tipo de pensamiento se manifiesta claramente en los juegos, dibujos y lenguaje.

Según Howard Gardner, psicólogo de la Facultad de Pedagogía de Harvard, el pensamiento se produce a partir de la producción de sistemas simbólicos por parte de nuestra mente. Gardner comprende las limitaciones de concebir la inteligencia ligada a un número o CI, afirmando que no solamente existe un único tipo de inteligencia que resulte esencial para el éxito en la vida sino que, en realidad, existe un amplio abanico de no menos de siete variedades distintas de inteligencia. Entre ellas Gardner enumera los dos tipos de inteligencia académica (es decir, la capacidad verbal y la aptitud lógico matemática), la capacidad espacial propia de los arquitectos o de los artistas en general, el talento kinestésico manifiesto en la fluidez y la gracia corporal, las dotes musicales y dos cualidades más a las que coloca bajo el epígrafe de inteligencias personales, que intentaremos explicar con dos ejemplos debido a los abstracto de su concepción como pueden ser una inteligencia interpersonal como la de Martin Luther King jr. y una inteligencia intrapsíquica propia de Sigmund Freud.

Esta visión multidimensional de la inteligencia nos brinda una imagen más rica de la capacidad y potencial de éxito de un niño que el propio CI. Las puntuaciones obtenidas en los test realizados conforme a esta metodología proporcionan una guía esclarecedora sobre las áreas en las que los niños se interesarán de manera natural, y por el contrario aquellas otras con las que nunca llegarán a entusiasmarse lo suficiente como para transformar una simple destreza en una autentica maestría.

En cuanto al desarrollo socio-afectivo, el adolescente se encuentra en un proceso de autoafirmación, siendo necesario tener en cuenta los principales agentes que interaccionan con el alumno: la familia, los amigos y los profesores.

Al desarrollar la programación se han tenido también en cuenta las **fuentes pedagógicas**, estableciendo una metodología que beneficie lo máximo posible a la hora de conseguir los resultados pretendidos, y así partiendo del **método expositivo**, como forma de hacer valer la autoridad científica del profesor y como método de motivación de los alumnos, se reforzará este mediante otras metodologías como son la **exposición de casos y la realización de actividades prácticas**, que complementarán a esta primera.

Por una parte la exposición de casos conecta dialécticamente la teoría y la práctica en un proceso reflexivo que se convierte, a su vez, en aprendizaje significativo, al tener que mostrar y analizar cómo los expertos han resuelto o pueden resolver sus problemas, mientras que la resolución de actividades prácticas ejercita y pone en práctica los conocimientos previos en situaciones diferentes a las utilizadas anteriormente, logrando igualmente un aprendizaje significativo por parte del alumno.

En cuanto a las **fuentes epistemológicas**, a través de contenidos de la historia del arte y de las manifestaciones que se han producido a lo largo de ella, se pretende hacer un

planteamiento claramente visual de los contenidos de la asignatura. Esta fuente estructura la programación ya que partiendo de los contenidos de la materia recogidos en el curriculum se establece una **secuenciación de la programación** como elemento fundamental. Esta secuenciación de contenidos aparece recogida también en el propio curriculum, de forma que los alumnos y las alumnas adquieren el aprendizaje de forma progresiva, aumentando en la complejidad de las realizaciones con el paso del tiempo, es decir, de lo sencillo a lo complejo.

En cuanto a las fuentes jurídicas a las que debemos acudir a la hora de redactar la presente programación didáctica, están entre otras normas principalmente las siguientes:

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE 106/2006, 4 de mayo de 2006)

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. (BOPA nº 162 de 12 julio de 2007).

Contextualización del Centro.

Las fuentes socio-educativas que se han tenido en cuenta a la hora de desarrollar la presente programación didáctica parten del hecho de que el IES Laboral se halla situado en los límites de los barrios de Somió, de Cabueñes y de Deva, es decir, en un entorno periférico al casco urbano de Gijón, pero en una zona de altos recursos económicos.

Así pues, con esta localización fuera del ámbito urbano, el Centro Educativo está situado en una zona rodeada de espacios abiertos y muy bien comunicado con el centro de la ciudad por varias líneas de autobuses.

Por sus instalaciones, responde en gran medida a lo que debe ser un Centro educativo. Consta de los siguientes medios: Aulas, laboratorios, salas de nuevas tecnologías, salas de medios audiovisuales, aulas taller del bachillerato de artes, aulas de tecnología, oficina de secretaría, salón de actos, biblioteca (con sala de estudio, dos aulas con pizarras digitales, zona de consulta informática) sala de exposiciones, seminarios o departamentos docentes, sala de personal, sala para la Asociación de padres y madres, salas de visitas, polideportivo, cafetería, amplio patio con zonas de juegos.

Una segunda cuestión a tener en cuenta es que el IES Universidad Laboral sigue siendo uno de los pocos Centros que imparte el Bachillerato de Artes (con las dos vías: artes plásticas y artes escénicas), con unos alumnos que manifiestan una particular visión del sistema de estudios.

El grupo y el aula Por lo que respecta al alumnado, la mayoría está encuadrado en familias de estructura clásica, con algún caso de familia monoparental, o desestructurada o también con algunos casos de alumnos procedentes de centros de acogida.

Fundamentalmente, el mayor número de los alumnos proceden de las zonas próximas: Cabueñes, Deva, La Camocha y zonas limítrofes y del extrarradio de Gijón. En su mayoría ha cursado los estudios previos en los Centros adscritos, salvo los alumnos del Bachillerato de Artes, cuya procedencia es más amplia.

Esta mínima variedad de situaciones familiares y la todavía escasa, incorporación de alumnos extranjeros hace que la labor organizativa docente no sea excesivamente compleja, si bien, la diversidad de alumnos por su origen, niveles educativos y diferentes motivaciones e intereses generan una idiosincrasia bien diferenciada en el Centro, de modo que no se puede enfocar dicha labor de forma lineal o con un único punto de vista.

Todas estas situaciones hacen que el alumnado se enriquezca de esta variedad **socio-cultural**, reflejo del mundo real.

3. PRESENTACION METODOLÓGICA

Como ya mencionábamos antes el Decreto 74/2007, enuncia unas directrices a tener en cuenta a la hora de establecer los principios metodológicos, y esos principios se pretenden aplicar en la presente programación didáctica.

El Decreto organiza el proceso a partir de una **secuenciación de contenidos**, es decir, los contenidos se articularán de lo más sencillo a lo más complejo, para ir introduciendo, a lo largo que se desarrolla el curso, elementos y actividades de mayor complejidad técnica en las actividades tanto en lo referente a contenidos como a técnicas utilizadas para desarrollar las prácticas.

La metodología propia de la programación se pasa a detallar a continuación y estará fundamentada principalmente en los diferentes tipos de metodología planteados por Mario Díaz de Miguel (2005).

- Método expositivo/lección magistral.
- Estudio de casos.
- Resolución de prácticas propuestas.

Por una parte estará la metodología **expositiva**, mediante la cual el profesor y valiéndose de los recursos audiovisuales que le son propios, tales como proyector y ordenador, irá planteando un marco teórico de cada unidad didáctica para que el alumno pueda ir asimilando y comprendiendo estos conceptos. Se pretende este tipo de clases a modo de **lección magistral participativa**, en la que la exposición de los conceptos por parte del profesor pueda servir de motivación a los alumnos de cara a la realización de posteriores actividades. Se pretende que los alumnos participen durante la exposición

del profesor en el aula, fomentando el **debate** en clase a cerca de los temas tratados y las inquietudes que puedan despertar al alumno. Si bien la participación de los alumnos y el fomento del debate en clase resulta difícil al adoptar el método expositivo de una lección magistral participativa, se pretende que esta participación se consiga mediante el análisis de propuestas artísticas en grupo, que complementará el método expositivo mediante una metodología basada en la exposición de casos y que más adelante desarrollaremos.

Se procurará que las exposiciones no sean muy extensas, aportando siempre referentes de la historia del arte y de los medios de comunicación que puedan relacionarse con los conceptos transmitidos en cada unidad didáctica.

La idea es que este tipo de clases expositivas se **alternen con actividades que propicien el debate por parte de los alumnos o que sirvan de preámbulo de una clase en la que se desarrollen actividades prácticas** y en las que se trabajen los contenidos de cada unidad didáctica. Se pretende por lo tanto con estas exposiciones motivar al alumno y que posteriormente sea él quien profundice en su propio conocimiento mediante la búsqueda de la información y la realización de las actividades propuestas.

Junto con el método expositivo se aplicarán también estrategias dirigidas a la comprensión de los contenidos, así pues, se pretende que el alumno **investigue** y profundice en aspectos que puedan ser importantes para él de cara a la elaboración de sus propias propuestas, es decir, se pretende que la clase expositiva pueda ser lo suficientemente motivadora como para que posteriormente el alumno quiera indagar en el conocimiento por su cuenta, buscando ejemplos que le puedan resultar más esclarecedores a la hora de plantear la resolución de sus trabajos. Para la búsqueda de información relacionada con este segundo aspecto cobra especialmente interés el uso de las nuevas tecnologías e internet, siendo esta una herramienta útil y casi imprescindible a la hora de localizar los contenidos propuestos.

Como ya comentamos, para abordar el tema de la poca participación del alumno en el aula, propiciada por la metodología expositiva de la lección magistral, se pretende intercalar otra metodología basada en el estudio de casos y que supla las carencias que el modo expositivo tiene, tales como la poca participación del alumno y la poca retroalimentación que recibe este, ya que durante las sesiones expositivas el profesor no puede atender al ritmo individual de cada alumno ni controlar su progreso, con lo que no se propicia un aprendizaje autónomo del alumnado. Así pues se plantea una metodología basada en el **estudio de casos**, entendiendo por tal el análisis completo de unos hechos, problemas o sucesos con la finalidad de resolver las cuestiones planteadas, contrastando datos y completando conocimientos. El análisis profundo de ejemplos **conecta directamente la teoría y la práctica en un proceso reflexivo**, que se convierte en aprendizaje significativo, al tener que mostrar y analizar cómo **otros artistas a lo largo de la Historia del arte** han resuelto o pueden resolver las cuestiones que se les han planteado y las decisiones que han tomado para alcanzar el resultado obtenido. El alumno se sumergirá en la temática propuesta intentando que se acerque a

la comprensión del mismo, a través del análisis de las decisiones y posibles puntos de vista que los diferentes autores han tenido a lo largo de la historia. Esto provocará un aprendizaje activo que sirve para generar soluciones a problemas planteados a través del análisis de las propuestas de sus predecesores. Se busca que el alumno entienda que se encuentra inmerso en una cadena evolutiva y que él no es más que un mero eslabón del que quizá a través de sus trabajos otros se servirán en un futuro.

Este método consistirá en la presentación por parte del profesor de un caso concreto o de unos autores concretos pertenecientes a una etapa de la Historia del Arte para su estudio y análisis con un guión de trabajo. Este proceso se **centrará en el análisis de casos donde se analizan las soluciones tomadas por diversos artistas a lo largo de la Historia del Arte**. La operatividad del sistema se fundamenta en tres etapas diferenciadas.

El proceso comenzará por el estudio individual de los referentes que se pretende analizar para después realizar un análisis inicial en sesión grupal, guiados por el profesor, interpretando y clarificando los distintos puntos de vista. Se continuará mediante un análisis detenido del caso, analizando los puntos fuertes y débiles de las soluciones propuestas, que pueden realizarse en pequeños grupos o en sesiones plenarias. Para terminar se prepararán unas conclusiones y recomendaciones de forma cooperativa, encaminadas a la toma de decisiones, evaluando diferentes alternativas para su solución y procurando una reflexión individual.

Para llevar a cabo esta metodología ha de darse el caso de que el profesor ha de estar muy familiarizado con el caso y ha de preparar debidamente cada sesión, para posteriormente presentárselo a los alumnos y dinamizar el grupo, reconduciendo el análisis. Al tratarse de un grupo grande se promoverá el análisis en subgrupos de menos alumnos (de 6 a 10), para posteriormente hacer una puesta en común a través de unos portavoces y llegando a unas conclusiones finales como resultado de las ideas de toda la clase.

El análisis de casos favorece la conexión con la realidad y la profesión a la vez que desarrolla las habilidades de comunicación.

Un tercer pilar de esta metodología es la realización y resolución de prácticas en las que se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas mediante la transformación de la información disponible y la interpretación de resultados. Esta metodología junto con la exposición de casos, es un buen complemento a la lección magistral. La realización de prácticas se justifica en la necesidad de ejercitar y poner en práctica los conocimientos previos, consiguiendo un aprendizaje significativo al interaccionar conocimientos previamente adquiridos y la práctica. Las realizaciones prácticas despiertan el interés de los alumnos y sirven a la vez para evaluar el aprendizaje de los alumnos.

Su carácter complementario de la lección magistral se justifica por la necesidad de la existencia de una explicación previa por parte del profesor. Posteriormente a esta exposición se plantea la problemática y se aplica lo aprendido a su resolución, lo que

permite que el profesor supervise el trabajo del alumno y la aplicación de conocimientos teóricos en las situaciones prácticas que se plantean.

Se busca por lo tanto que **el aula se convierta en una especie de taller** en el que cada alumno irá desarrollando su trabajo siempre de acuerdo a sus propias capacidades, pudiendo en todo momento el profesor controlar el ritmo de trabajo en el aula y las necesidades específicas que necesite cada alumno, fomentando el **autoaprendizaje**, así como ir comentando incluso determinados aspectos del trabajo de un alumno a todo el grupo, con el objetivo de enriquecer durante el proceso de desarrollo de la actividad a todo el aula. Se intentará incentivar a partir de la experiencia de algún alumno la participación activa del resto del grupo.

En la metodología planteada se presta atención al uso de herramientas y recursos informáticos, buscando despertar la curiosidad y provocando la necesidad de nuevos conocimientos como es la propuesta de actividades en las que junto con los contenidos técnicos o teóricos se dirige la atención del alumno hacia el diseño con la incorporación en determinados casos del uso de **herramientas informáticas y programas de diseño**.

Se pretende que estos medios constituyan un elemento válido para que el alumno partiendo siempre desde una idea previa preconcebida pueda jugar y probar como se altera el resultado final de la composición al modificar diferentes aspectos de la propuesta: colores, tipo de letra, tamaño del texto, colocación de determinados elementos compositivos, consiguiendo crear una actividad dinámica y fomentando la **creatividad**, con el desarrollo de una actividad en la que los alumnos vean rápidamente los resultados y las metas que pueden alcanzar a través del uso de estos recursos tecnológicos.

En esta línea de fomento del **autoaprendizaje y motivación del alumno, así como la introducción de las nuevas tecnologías**, se desarrollará un blog de la materia, en la que los alumnos se encargarán de actualizarlo y difundirlo y en el que se incorporarán distintos aspectos como tales como contenidos de la materia, trabajos destacados de los alumnos, y en general cualquier aspecto que los alumnos consideren destacable.

4. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

4.1 COMPETENCIAS BÁSICAS

Con las competencias básicas se pone acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. Por eso se considera que la adquisición de estas competencias es básica, ya que gracias a ellas el alumno conseguirá su realización personal y podrá ejercer una ciudadanía activa continuando con un aprendizaje permanente el resto de su vida.

Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa e incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria.

Las finalidades de estas competencias son por una parte integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales. En segundo lugar, permitir a todos los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos. Por último las competencias básicas orientan la enseñanza al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspiran las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Entre los aspectos destacados de las distintas competencias que se recogen en el Decreto 74/2007 y que se transmiten a través de la asignatura de Educación Plástica y Visual se enuncian los siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

El alumno adquiere esta competencia mediante el desarrollo de ideas y conceptos. Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia permiten expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, adoptar decisiones, y disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral y escrita, todo lo cual contribuye además al desarrollo de la autoestima y de la confianza en sí mismo. Esto supone **reflexionar sobre sus propias ideas y poder reflejarlas en sus trabajos**. El alumno adquirirá esta competencia en todos los bloques ya que a lo largo del curso se establecerán actividades prácticas que el alumno deberá de explicar. Esta competencia se desarrollará especialmente mediante la metodología del **análisis de casos**, en la que el alumno mediante la asimilación de contenidos deberá de saber expresar su propio criterio y análisis al resto del grupo. Igualmente deberá de ser capaz de saber expresar sus ideas dando contenido a la realización alcanzada con sus trabajos y prácticas.

Competencia matemática

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. En la programación el alumno podrá adquirir principalmente estas competencias en los bloques relacionados con la **profundidad y el volumen**.

Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la

mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

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, el descubrimiento, 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. En la presente programación el alumno adquirirá esta competencia a través de la observación del Patrimonio y muy especialmente a través del recorrido que se pretende realizar por la **historia del Arte**, como medio de acercarse a una realidad presente en el entorno que rodea al alumno. La utilización de los elementos de reciclado para la realización de las actividades propuestas, supone también el análisis y la reflexión sobre el mundo que le rodea.

Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

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.

En la presente programación se pretende dar presencia a esta competencia en buena parte de los bloques, a través de la realización por parte de los alumnos de actividades en las que la incorporación de las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías supongan un aliciente y una facilidad para la realización de las mismas, convirtiéndose estos medios en un elemento válido para que el alumno **partiendo siempre de una idea previa preconcebida pueda jugar y probar** como se altera el resultado final de la composición al modificar diferentes aspectos de la propuesta: colores, tipo de letra, tamaño del texto **a través de las diferentes herramientas informáticas.**

Competencia social y ciudadana.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. Esta materia constituye un buen vehículo para el desarrollo de la competencia social y ciudadana.

En aquella 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.

Esta competencia se pretende abordar en la mayoría de los bloques de la programación, con actividades que fomenten el trabajo en equipo, así como la participación y la elección de temáticas en el que esté presente el respeto y la convivencia con los demás. El enfoque desde el punto de vista de la Historia del Arte contribuye notablemente con a desarrollar esta competencia

Competencia cultural y artística.

Esta competencia estará muy presente en todos los aspectos que se plantean en la programación, ya que a través del enfoque que se pretende dar a la misma, se conseguirá que **la Historia del Arte pase a formar parte del día a día en el aula** lo que supondrá conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento del alumno, contribuyendo 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 es capaz de expresarse a través de la imagen. El alumno realizará un acercamiento al mundo artístico a través de un conocimiento de estas obras de arte y a través de un análisis de las mismas, así como en el empleo de recursos existentes en estas obras para la realización de sus propias creaciones.

Competencia para aprender a aprender.

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Esta materia contribuirá a la competencia para aprender a aprender en la medida en que 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. Esta competencia aparece presente en todos los bloques de contenidos, en los que el alumno irá adquiriendo la misma a través de las diversas actividades que se van planteando, en un proceso de interacción con el resto de la clase que posibilitará su desarrollo individual llegando a la consecución de los objetivos propuestos a través de sus propias propuestas.

Autonomía e iniciativa personal

Supone poder transformar las ideas en acciones; es decir, proponerse objetivos y planificar y llevar a cabo proyectos. Requiere, por tanto, poder reelaborar los

planteamientos previos o elaborar nuevas ideas, buscar soluciones y llevarlas a la práctica. Además, analizar posibilidades y limitaciones, conocer las fases de desarrollo de un proyecto, planificar, tomar decisiones, actuar, evaluar lo hecho y autoevaluarse, extraer conclusiones y valorar las posibilidades de mejora. 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 contribuye a adquirir esta competencia a través de todos los bloques propuestos **gracias a la realización de actividades prácticas en las que se fomenta esta competencia**, potenciando la autonomía del alumno.

4.2 OBJETIVOS GENERALES DE LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Los objetivos generales de la etapa de educación secundaria obligatoria están establecidos en el 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. En el art. 4, se establece que la educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan alcanzar los siguientes objetivos:

- a) asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. adquirir una reparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

- f) concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.
- i) comprender y expresarse al menos, en una lengua extranjera de manera apropiada.
- j) conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.
- m) conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

4.3 OBJETIVOS DEL AREA

El 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, dispone que la enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de los siguientes objetivos:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

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

4.4 CRITERIOS PARA LA SELECCIÓN DE CONTENIDOS Y SECUENCIACIÓN.

El diseño de la programación se ha llevado a cabo desde el enfoque de la Historia del Arte, consiguiendo que los contenidos de cada unidad didáctica supongan un conocimiento global, a la vez que se pueda establecer una relación entre las distintas unidades, ya que en muchos casos se recurre a una misma etapa artística para distintas unidades didácticas, lo que supone que el alumno adquiera estos conocimientos desde el enfoque de los mismos que se hace en la propia unidad ya sea desde un punto de vista u otro según los contenidos de la misma, a la vez que puede relacionar estos con otros contenidos ya asimilados.

Por otra parte se establece una **secuenciación de los contenidos** como elemento fundamental de la programación, de forma que los alumnos y las alumnas adquieran el aprendizaje de forma progresiva, aumentando en la complejidad de las realizaciones con el paso del tiempo, es decir, de lo sencillo a lo complejo, e ir reforzando el aprendizaje a través de las prácticas.

Con esto se pretende conseguir un aprendizaje significativo en el que los nuevos objetivos y contenidos, completen los anteriores, estableciendo nuevas relaciones entre lo nuevo y lo ya asimilado.

El 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, recoge para el curso de 1º de la ESO, los siguientes contenidos de la materia de Educación Plástica y Visual:

Bloque 1. Observación.

- a) Diferenciación entre imagen y realidad.
- b) Utilización de imágenes basadas en efectos e ilusiones visuales y factores de profundidad, con el fin de mejorar la percepción visual.
- c) Discriminación entre figura y fondo, percatándose de la importancia del contraste para distinguir los contornos.
- d) Observación de las cualidades plásticas (forma, color y textura) en el entorno natural y urbano y en la obra de arte.
- e) Experimentación con cambios lumínicos para comprobar su influencia en la percepción visual.
- f) Ordenación de formas correspondientes a un mismo concepto.
- g) Identificación de simetrías en objetos y ambientes del entorno, en la naturaleza y en el arte.
- h) Apreciación de las cualidades expresivas en algunas formas, ambientes y obras de arte.
- i) Valoración de la capacidad perceptiva para la interpretación y creación de imágenes.

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

- a) Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión.
- b) Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades (estructura, dimensión, color y textura).
- c) Realización de composiciones geométricas y representaciones objetivas de formas, utilizando la línea como elemento básico de la geometría, en las que intervengan circunferencias, polígonos regulares, aplicaciones de tangencias y simetrías.
- d) Representación de sensaciones espaciales por medio de sencillos recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, variaciones tonales, claroscuro y perspectiva).
- e) Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.

- f) Apreciación de las posibilidades que ofrecen las formas geométricas en la realización de composiciones y en la construcción de elementos arquitectónicos ornamentales.
- g) Curiosidad por descubrir las formas geométricas y sus relaciones en el entorno.
- h) Predisposición a utilizar los efectos de profundidad espacial y la perspectiva cónica en sus representaciones.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

- a) Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- b) Estudio y experimentación, a través del cómic, de los aspectos más significativos que utilizan los lenguajes secuenciados para transmitir la información.
- c) Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.
- d) Actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres.
- e) Actitud crítica ante determinada publicidad que incita al consumismo.
- f) Valoración de los mensajes visuales que promueven actitudes tolerantes y solidarias o muestren las consecuencias nocivas de determinados hábitos o conductas.

Bloque 4. Expresión y creación.

- a) Experimentación y utilización de los medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, témpera, ceras, collage, tinta y arcilla) en función del contenido a trabajar.
- b) Experimentación y acercamiento a la representación tridimensional a través del modelado de arcilla.
- c) Realización colectiva de transformaciones de objetos inútiles en útiles mediante el reciclaje creativo, explicando el proceso seguido y facilitando la autorreflexión y evaluación.
- d) Disposición a superar los inconvenientes encontrados durante el proceso creativo, mostrando iniciativa e imaginación
- e) Reconocimiento de la necesidad de ordenar y planificar el proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.
- f) Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

- a) Análisis elemental de objetos e imágenes, valorando alguna de sus cualidades estéticas (proporción, color, textura y forma) y su adecuación al entorno.
- b) Determinación de las cualidades expresivas destacables en manifestaciones plásticas del patrimonio cultural de Asturias.

- c) Realización de esquemas y de la ficha técnica correspondiente a una determinada obra, para destacar los aspectos formales más relevantes.
- d) Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno.
- e) Reconocimiento del patrimonio artístico como símbolo de nuestra historia ypreciado bien que debemos conservar.
- f) Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas

ESQUEMATIZACIÓN DE CONTENIDOS DEL CURRÍCULUM

Mediante el siguiente cuadro se pretende hacer un análisis de los contenidos de la programación que facilite la estructuración de la misma facilitando una lectura rápida de los contenidos que plantea el currículum. En el cuadro adjunto se estructuran los contenidos de una forma intuitiva.

Se parte de un elemento central común a los diferentes bloques como es el de **la línea**. En este sentido se entiende la línea como elemento fundamental de la composición en el sentido de que ella misma puede ser capaz de definir los conceptos de **figura-fondo** en aspectos más relacionados con el boceto, así como actuar como delimitadora de contornos en una vertiente **geométrica** de la misma, ya que gracias a ella trazamos polígonos, tangentes o tangencias. En este sentido la línea como tal irá asociada a elementos de expresión propios como pueden ser los **lápices de grafito o la tinta**, entendiendo la representación de la línea como definitoria por sí misma de formas, volúmenes o contornos, desprovista de todo aditamento que se le añadirá posteriormente.

Este aspecto líneal del dibujo se relacionará con la **historia del arte**, a través del trazado líneal de los diferentes autores seleccionados haciendo un recorrido desde el post-impresionismo, con los trazados de Toulouse-Lautrec, hasta el cubismo con la línea y los dibujos de Picasso. La línea como definidora de la geometría también tendrá su representación a través de obras de Kandinsky, en las que aunará geometría y color, pudiendo así ver un ejemplo claro en la historia del arte de la relación geometría y arte o mediante el análisis formal de obras del Pre-románico Asturiano.

Estos contenidos se concretarán principalmente en las **unidades didácticas del la línea y la geometría**.

En torno a este elemento fundamental de la línea como estructuradora, del dibujo, tenemos por una parte los contenidos de **Forma, Color, Textura y Luz** más relacionados con una representación plana de la realidad y por otra parte los contenidos de la **perspectiva cónica y la profundidad espacial**, estrechamente relacionados con las sensaciones espaciales y el volumen. Estas dos vertientes pretenden completar la noción de la línea y jugar con las posibilidades expresivas que pueden ofrecernos.

Así pues tendremos por una parte los conceptos de forma, color, textura y luz, que se relacionarán con sus propios métodos de expresión gráfico-plásticos, como pueden ser

los lápices de colores, los rotuladores, las témperas, las ceras, el collage o la tinta, siempre relacionados principalmente hacia una representación plana de la realidad. Estos contenidos se concretarán principalmente en las **unidades didácticas del punto, el color y la textura**. Estos aspectos de la composición se relacionarán con la historia del arte a través de los ejemplos propuestos, (pueden verse más detalladamente en el cuadro de contenidos de historia del arte para cada unidad didáctica) que van desde el post-impresionismo, fauvismo, cubismo, expresionismo y pop-art principalmente a tratar el punto y el color, hasta el expresionismo abstracto de Jackson Pollock o el informalismo de Tapies cuando se abordan las texturas.

En cuanto al otro aspecto de los contenidos que giran en torno a la línea, se encuentran los relacionados con la **perspectiva cónica y la sensación de profundidad**, así como con los efectos visuales que tienden a crearnos estas sensaciones. Estos contenidos encontrarán en la arcilla y en los elementos reciclados sus propios elementos de creación y expresión, pretendiendo encontrar en ellos un medio para acercar al alumno a la realización tridimensional mediante la realización de figuras mediante arcilla o la realización de maquetas mediante la utilización de elementos reciclados. Estos contenidos se materializan principalmente en **la unidad didáctica de volumen y profundidad**.

Este aspecto encontrará su relación con la historia del arte a través del estudio de la perspectiva cónica en el Renacimiento, al centrar este movimiento su estudio en la misma, para posteriormente utilizarla en la representación de sus obras pictóricas. La representación volumétrica también estará presente en el análisis de las obras cubistas de Picasso, o en las concepciones espaciales del Neoplasticismo aplicadas al mundo de la edificación o el mobiliario.

Relacionado con estos tres bloques principales: Línea; Forma, color, textura y luz; y perspectiva y profundidad estará el uso de herramientas informáticas que se utilizarán para llevar a cabo actividades en determinados bloques de contenidos. En cuanto al entorno audiovisual y multimedia, se recurrirá a las aportaciones de Toulouse-Lautrec al mundo del cartel, o la relación que existe entre el Pop-Art y el lenguaje del comic para tratar de ver las aportaciones del mundo del arte a este campo. Estos contenidos se materializarán principalmente en la **unidad didáctica de la imagen y la tecnología**.

		CONTENIDOS				
		BLOQUE 1 REALIDAD Y PATRIMONIO	BLOQUE 2 IMAGEN	BLOQUE 3 EXPERIMENTACION Y DESCUBRIMIENTO	BLOQUE 4 EXPRESIÓN Y CREACIÓN	BLOQUE 5 ENTORNO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
			* Efectos e ilusiones visuales * Profundidad	* Sensaciones espaciales * Perspectiva cónica * Profundidad espacial	* Arcila * Elementos reciclados	
Dibujo	* Naturaleza * Ent. Urbano * Patrimonio	FIGURA -FONDO	Línea	Circunferencia Poligonos reg. Tangencias Simetrías	* Medios de expresión lineal - lápices grafito - tinta	3D
		* Forma (simetría) * Color (contraste) * Textura * Luz	* Forma dimensión * Color * Textura * Luz		* Medios de expresión gráfico-plásticos - lápices color - rotuladores - témpera - cera - collage - tinta	2D PRENSA PUBLICIDAD TELEVISIÓN Lenguaje visual COMIC Lenguaje secuenciado
Actitudes valores	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis estético • Sensibilización es. • Reconocimiento • Respeto • y valoración del patrimonio artístico 	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación • Percepción 	<ul style="list-style-type: none"> • Superación convencionalismos • Curiosidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa, • imaginación • planificación • responsabilidad ante el proceso creativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud crítica • Actitud tolerante • Actitud solidaria 	HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS COLOR

Estructuración de los contenidos en unidades didácticas.

La presente programación consta de 8 unidades didácticas, que son las siguientes, y que se relacionan con los siguientes bloques de contenidos del currículum y con los siguientes contenidos de la Historia del Arte.

UNIDAD DIDÁCTICA	BLOQUE DE CONTENIDOS DEL CURRÍCULUM	CONTENIDOS DE HISTORIA DEL ARTE
UD1 LENGUAJE VISUAL	1,2,5	Recorrido por todos los elementos tratados posteriormente en las distintas unidades didácticas.
UD2 EL PUNTO	1,2,3,4,5	Post-impresionismo: Seurat Fauvismo: Derain, Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte cinético: Vasarely

UD3 LA LINEA	1,2,3,4,5	Post-impresionismo: T. Lautrec, Cezanne, Gauguin Fauvismo: Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte-cinético: Riley
UD4 EL COLOR	1,2,3,4,5	Post-impresionismo: Cezanne, Gauguin, Van Gogh, Serusier Fauvismo: Derain, Matisse Cubismo: Picaso Expresionismo: Munch, Kandinsky Pop-art: A. Warhol, Wesselmann, A. Jones Arte Cinético: Vasarely
UD5 LA TEXTURA	1,2,3,4,5	Expresionismo Abstracto: J. Pollock Informalismo: Tapiés Pop-Art: Rauschenberg, J. Johns
UD6 GEOMETRÍA	1,2,3,4,5	Pre-románico asturiano Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian.
UD7 VOLUMEN Y PROFUNDIDAD	1,2,4,5	Renacimiento: Pintura Cubismo: Picasso Neoplasticismo: Mondrian.
UD8 LA IMAGEN Y LA TECNOLOGIA	3	Post-impresionismo: T. Lautrec Pop-art: Roy Lichtenstein

De modo visual se introducen las distintas tendencias artísticas y su relación con las unidades didáctica mediante el siguiente cuadro:

UD 1 LENGUAJE VISUAL	UD 2 EL PUNTO	UD 3 LA LINEA	UD 4 EL COLOR	UD 5 LA TEXTURA	UD 6 LA GEOMETRIA	UD 7 VOLUMEN Y PROFUNDIDAD	UD 8 IMAGEN Y TECNOLOGIA
	<p>SEURAT</p> <p>J. LAUFFREC</p> <p>POST-IMPRESIONISMO</p>	<p>J. LAUFFREC</p> <p>CEZANNE</p> <p>SERUSIER</p>	<p>CEZANNE</p> <p>SERUSIER</p>		<p>PRERROMANICO ASTURIANO</p>	<p>RENACIMIENTO</p>	<p>CONCERT BAL LA GOLLUE</p>
	<p>DERAIN</p> <p>MATISSE</p>	<p>FAUVISMO</p>					
				<p>CUBISMO</p>			
	<p>EXPRESIONISMO</p>						
	<p>NEOPLASTICISMO</p>						
		<p>EXPRESIONISMO ABSTRACTO</p>		<p>J. POLLOCK</p>			
		<p>INFORMALISMO</p>		<p>TAPIES</p> <p>RAUSCHENBERG</p>			
					<p>POP-ART</p>		
<p>MORELLET</p>	<p>VASARELY</p>	<p>RILEY</p>					
			<p>ARTE CINÉTICO</p>				

4.5 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A través de la evaluación se aprecia el grado de consecución de los objetivos, planteados en la materia. Los criterios de evaluación del currículo establecidos en el 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, serán el referente fundamental para establecer los criterios de evaluación de la presente programación didáctica.

Los criterios de evaluación de la programación se encuentran recogidos en el apartado correspondiente a evaluación en cada una de las unidades didácticas.

A parte de todos estos criterios recogidos para cada unidad didáctica, existirán una serie de aspectos relacionados específicamente con los contenidos de **Historia del Arte** de las unidades didácticas y tendrán que ver con:

- el interés mostrado por el alumnado ante las diversas manifestaciones artísticas en las que se apoya la programación.
- con la capacidad de observación, asimilación y reflexión ante las manifestaciones artísticas planteadas en las diferentes unidades.

En este sentido, trimestralmente se pretende llevar a cabo una evaluación de los conocimientos adquiridos en lo referente a los conceptos de la historia del arte a través de unos **controles o pruebas** escritas que reflejen los conocimientos aplicados de la historia del arte en la asignatura.

Por otro lado, en cada unidad didáctica se evaluarán los resultados obtenidos mediante la metodología de **exposición de casos**, valorando:

- los conocimientos, habilidades, actitudes y la capacidad de comunicación mediante la **valoración de la calidad de las contribuciones orales** realizadas por los alumnos.
- Las conclusiones alcanzadas por los alumnos a través de la realización de **un portafolio o cuaderno** durante el curso donde se vayan recogiendo sus impresiones y análisis. Esta evaluación será continua para cada alumno.

En cada unidad didáctica se realizarán unas **actividades prácticas** que serán evaluadas con conforme a los criterios de evaluación de cada unidad didáctica. Todas estas actividades se evaluarán conforme a unos criterios generales y serán:

- Orden y limpieza.
- Adecuación del trabajo a los criterios de evaluación propuestos en cada unidad didáctica
- Consecución de los objetivos perseguidos en cada unidad didáctica
- Adecuada elección de los materiales y metodología
- Entrega en el plazo establecido.
- Respeto hacia los medios materiales.
- Respeto hacia el resto del grupo.

- Interés hacia las manifestaciones artísticas de la unidad.
- Comprensión de los principales aspectos de las manifestaciones artísticas planteadas.

Los criterios de evaluación que se establecen en el curriculum y anteriormente mencionados son los siguientes:

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

- relacionar la forma, el tamaño, el color y la textura de objetos de uso cotidiano con la finalidad para la que fueron diseñados.
- clasificar diferentes objetos de uso cotidiano que, teniendo formas diversas, representen un mismo concepto;
- diferenciar entre percepción práctica y estética, a través de los elementos que configuran ambientes naturales y artificiales, reconociendo sus valores expresivos;
- identificar, en algunos edificios y esculturas, las desproporciones utilizadas por el autor para resaltar su valor expresivo;
- captar las simetrías en formas del entorno urbano y natural.

2. Describir gráfica y plásticamente objetos sencillos y aspectos adecuados del ambiente próximo, utilizando su estructura geométrica como recurso de encaje.

- realizar el dibujo de un objeto sencillo a partir de su organización geométrica, teniendo en cuenta los conceptos de simetría y proporción, completando los detalles más significativos con lápices de colores;
- dibujar un mismo objeto o ambiente modificando la posición del objeto o del observador;
- interpretar la forma y los colores de composiciones de objetos sencillos y paisajes del entorno;
- discernir entre figura y fondo, reconociendo sus alternativas como valor expresivo de las composiciones gráfico-plásticas;
- sintetizar un rincón o ambiente urbano a través del análisis de su estructura geométrica, eliminando las partes que no son fundamentales para su identificación.

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

- determinar la figura poligonal correspondiente a los extremos de diferentes hojas de árboles y flores;
- representar, con precisión geométrica, las líneas básicas que configuran un utensilio tradicional simple de uso cotidiano;
- reproducir con precisión diferentes elementos decorativos de valor etnográfico;
- delinear, eliminando lo superfluo, alguna de las celosías que forman parte de los monumentos prerrománicos;

- valorar la utilidad de la representación geométrica objetiva para comprender la realidad.
4. Representar con formas geométricas simples sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica).
- identificar, en diferentes imágenes, el recurso utilizado por el autor para conseguir el efecto de profundidad;
 - crear varios efectos de relieve mediante líneas paralelas que se curvan en un determinado punto;
 - realizar composiciones creando sensaciones de profundidad mediante la disminución y superposición de planos;
 - representar formas que aparenten tener tres dimensiones, mediante la utilización de planos geométricos unidos entre sí y variaciones de tonos de color;
 - dibujar composiciones de cuerpos geométricos simples y de objetos de uso cotidiano aplicando sencillas técnicas de claroscuro para redondear y/o resaltar las formas, a través de los contrastes de luminosidad y sombras;
 - representar espacios adecuados (interiores y exteriores) y volúmenes geométricos simples, utilizando como recurso la perspectiva cónica de un punto de fuga.
5. Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.
- modificar el significado de un mensaje visual, realizando variaciones de color y forma o aplicando éstas a otras soluciones;
 - elaborar, en pequeño grupo, secuencias de imágenes (cómic), teniendo en cuenta las características de los diversos lenguajes secuenciados y los específicos del cómic (encuadre, ángulo, guión, gesto, líneas cinéticas, bocadillos y onomatopeyas);
 - generar, mediante un sencillo programa informático gráfico, una imagen plástica elemental, percatándose de las posibilidades de uso del ordenador en la creación artística;
 - analizar, en pequeño grupo, un mensaje visual, adoptando una clara actitud de rechazo si es de carácter consumista o contiene elementos de discriminación sexual, social o racial;
 - expresar una actitud de repulsa, responsable y crítica, ante imágenes televisivas que muestren conductas antisociales
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.

- utilizar el lápiz de grafito en la representación de formas simples, los lápices de colores en composiciones libres y los rotuladores en tramas, rayados o línea pura;
- realizar, por medio de la témpera, técnicas de estarcido, estampado (corcho blanco) y monotipo por transferencia, con aplicación a las texturas y representación de la forma;
- realizar composiciones esquemáticas simples aplicando la técnica de esgrafiado con ceras;
- elaborar composiciones mediante el collage, utilizando diferentes procedimientos y materiales en función de los contenidos a trabajar;
- aplicar tintas planas y aerógrafo, utilizando el color, en la interpretación de formas simples relativas al cómic;
- crear con el ordenador, mediante programas de pintura o diseño, alguna composición similar a otras tradicionales hechas manualmente en clase;
- utilizar el modelado en arcilla, mediante técnicas simples, para representar formas tridimensionales, decorándolas con témpera y barniz.

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.

- descubrir las dimensiones estéticas y cualidades expresivas en su entorno habitual y en las manifestaciones plásticas que forman parte del patrimonio cultural de Asturias;
- analizar, de manera elemental, objetos e imágenes, valorando sus cualidades estéticas (proporción entre sus partes, color, textura y forma) y su adecuación con el entorno;
- identificar monumentos, esculturas, conjuntos urbanísticos o elementos etnográficos presentes en el entorno, representativos del patrimonio propio del Principado de Asturias, y realizar un boceto adecuado al nivel de las alumnas y los alumnos, que recojan las líneas principales que configuran las formas y sus proporciones;
- identificar los elementos arquitectónicos más característicos del Prerrománico Asturiano;
- elaborar representaciones subjetivas de alguno de los elementos artísticos más emblemáticos del Prerrománico Asturiano

4.6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los criterios de calificación responden a una valoración numérica de los criterios de evaluación para el alumnado. Los mismo se recogen en la siguiente tabla.

ANÁLISIS DE CASOS	Calidad de la participación oral del alumno	50%	35 %
	Cuaderno o Portfolio del seguimiento de análisis del curso	50%	
PRÁCTICAS	Orden y limpieza.	10%	45%
	Adecuación del trabajo a los criterios de evaluación propuestos en cada unidad didáctica	20%	
	Consecución de los objetivos perseguidos en cada unidad didáctica	20%	
	Adecuada elección de los materiales y metodología	20%	
	No entrega en el plazo establecido.	-10%	
	Respeto hacia los medios materiales.	5 %	
	Respeto hacia el resto del grupo.	5 %	
	Interés hacia las manifestaciones artísticas de la unidad.	10%	
	Comprensión de los principales aspectos de las manifestaciones artísticas planteadas.	10%	
EXAMEN	Adecuación y asimilación de los contenidos de la Historia del Arte	100%	20 %

Examen tipo obre los temas tratados en clase que supondrá un 20% de la nota final, si bien para superarlo con éxito que tener al menos un 40% sobre la nota total del examen.

4.7 ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Los alumnos que no hayan alcanzado los objetivos planteados en la materia tendrán que realizar todas las actividades propuestas para la evaluación continua, ya que no se pretende que el alumno incida en otras actividades no contempladas para la evaluación de la misma.

Así pues el alumno deberá de presentar todas las actividades propuestas durante la evaluación y realizar y superar nuevamente el examen de contenidos teóricos con los

mismos criterios de calificación y de superación que durante la evaluación en caso de que no haya sido superado por este.

En este caso los criterios de calificación serán los siguientes:

1. Entrega de actividades 80%, con los mismos criterios que durante la evaluación.
2. Prueba escrita 20%, con los mismo criterios para superarla que durante la evaluación.

5. UNIDADES DIDÁCTICAS:

En el siguiente apartado se desarrollan las unidades didácticas de las que se compone la programación. Para cada una de ellas se establecen las competencias básicas, los objetivos y los contenidos que contendrán. Los objetivos didácticos aparecen relacionados con los objetivos de área, propios de la asignatura y con los objetivos de etapa, correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

En cuanto a los contenidos didácticos estos aparecen relacionados en otra tabla con los contenidos de la asignatura, haciendo referencia a los mismos mediante el número del bloque al que pertenecen y la letra del mismo.

UNIDAD DIDÁCTICA 1: LENGUAJE VISUAL

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia matemática:

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Descubrir los componentes de toda imagen y su estrecha conexión e interdependencia.	a, b, c, d	1, 2, 4, 5
Comprender que las imágenes pueden transmitir significados diversos, por lo que son un medio de expresión y de comunicación universal, presente en todas las épocas, sociedades y culturas.	a, b, c, d	1, 2, 3, 4
Entender la imagen como la organización de unos elementos visuales.	a, b, c, d, e, f	1, 2, 4
Descubrir, en las distintas maneras de utilizar y ordenar los elementos visuales, las posibilidades expresivas y comunicativas de la imagen.	a, b, c, d, e, f	1, 2, 4, 5, 6
Concebir la imagen como un objeto cuya elaboración requiere emplear unas técnicas y unos materiales determinados.	b, c, d, e, f	1, 2, 4, 5, 6
Advertir el mismo modo de emplear y ordenar los elementos visuales en imágenes con funciones muy diferentes.	b, c, d, e, f	1, 2, 4, 5, 6
Experimentar la combinación o asociación de imágenes como instrumento de expresión y creación.	g, h, k	6, 7
Descubrir las nociones básicas de las	a, b, c, d, l	1, 2, 4,

imágenes en mapa de bits, ejemplificado a través del concepto de arte cinético de Morellet.		
Valorar la importancia de las diferentes aportaciones artísticas a través de un recorrido introductorio de la historia del arte.	b, c, d, l	1, 2, 4,

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
Los significados de las imágenes	B1(a,c,d,e,h,i) B2(a) B3(a,d,e,f)
Los elementos visuales y su organización	B1(a,c,d,e,f,h,i) B2(a, b,f) B3 (a, d, e, f)
Materiales y técnicas	B2(a,,b,e) B4(a,e)
La imagen a través de la historia del arte	B1(h) B5 (a, d, e , f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Entiende la imagen como un medio de expresión universal, empleado en diferentes épocas y lugares	1, 5
Identifica y diferencia los componentes de la imagen, así como entiende su interdependencia	1, 5
Descubre y aprecia los significados que nos transmiten las imágenes figurativas y abstractas	1, 7
Reconoce, en el trabajo expresivo, el papel que desempeñan los materiales, las técnicas, los elementos visuales y su organización en la transmisión de los significados	1
Establece relaciones y comparaciones entre las imágenes por sus materiales, técnicas, elementos visuales y composición, apreciando sus diferencias y similitudes	1, 6

Imagina y crea nuevas imágenes por combinación de otras mediante la manipulación de materiales encontrados y la utilización de técnicas e instrumentos concretos	1, 2
Asimila los conceptos de imagen en mapa de bits, bit, byte y pixel ejemplificado a través del concepto de arte cinético de Morellet.	1, 7
Valora la importancia de las diferentes aportaciones artísticas a través de un recorrido introductorio de la historia del arte	7

UNIDAD DIDÁCTICA 2: EL PUNTO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Descubrir el punto en la composición de imágenes	a, b, c, d	1, 2, 4
Observar la presencia del punto en lugares de nuestro entorno inmediato, así como su utilización en los distintos periodos artísticos seleccionados para la unidad	a, b, c, d	1, 2, 4
Entender la imagen como la organización de puntos	a, b, d, e, f	1, 2, 4
Descubrir las características del punto en la formación de imágenes, tamaño, grano,	a, b, d, e, f	1, 2, 4, 5, 6

contraste.		
Concebir la imagen como composición de puntos y emplear unas técnicas y unos materiales determinados.	a, b, c, d, e, f	1, 2, 4, 5, 6
Apreciar los valores culturales y estéticos del punto en: Post-impresionismo: Seurat Fauvismo: Derain, Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte cinético: Vasarely	b, c, e, h, j, k, l, m	1, 2, 4
Utilizar medios de expresión adecuados para la representación de composiciones mediante puntos	g, j, k, l, m	5, 6, 7

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
El punto	B2(c, e) B4(a)
Tipos de puntos	B2(c, e) B4(a)
El punto a través de las realizaciones artísticas: Post-impresionismo: Seurat Fauvismo: Derain, Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte cinético: Vasarely	B1(h) B5 (a, d, e, f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Descubre el punto en la composición de imágenes	2, 3, 4

Observa la presencia del punto en lugares de nuestro entorno inmediato, así como su utilización en los distintos periodos artísticos seleccionados para la unidad	2, 3, 4
Entende la imagen como la organización de puntos	2, 3, 4
Descubre las características del punto en la formación de imágenes, tamaño, grano, contraste.	2, 3, 4
Concibe la imagen como composición de puntos y emplear unas técnicas y unos materiales determinados.	2, 3, 4
<p>Aprueba los valores culturales y estéticos del punto en:</p> <p>Post-impresionismo: Seurat</p> <p>Fauvismo: Derain, Matisse</p> <p>Expresionismo: Kandinsky</p> <p>Neoplasticismo: Mondrian</p> <p>Pop-art: Roy Lichtenstein</p> <p>Arte cinético: Vasarely</p>	1
Utiliza medios de expresión adecuados, como la tinta o la tempera, para la representación de composiciones mediante puntos	6

UNIDAD DIDÁCTICA 3: LA LINEA

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Esta unidad contiene los recursos didácticos para trabajar con el alumnado las siguientes competencias básicas:

Competencia matemática

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Observar la presencia de la línea en lugares de nuestro entorno inmediato, así como su utilización en los distintos periodos artísticos seleccionados para la unidad	a, b, c, e	1, 2, 4
Descubrir los tipos de líneas y sus funciones más importantes en la expresión plástica y visual.	a, b, c, d, e	1, 2, 4
Conocer la gran versatilidad de la línea, pudiendo ser un elemento ideal para realizar una descripción precisa y técnica como al servicio de una expresión más libre y creativa.	b, c, e, h, k, l, m	1, 2, 4, 5
Analizar los diferentes significados de la línea según sus características de forma y dirección.	b, c, e, h, k, l, m	1, 2, 4, 5
Apreciar los valores culturales y estéticos del: Post-impresionismo: T. Lautrec, Cezanne, Gauguin Fauvismo: Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte-cinético: Riley	b, c, e, h, j, k, l, m	1, 2, 4
Explorar las posibilidades del lápiz de grafito para la expresión plástica.	b, e, h, k	5, 6
Valorar las posibilidades del dibujo lineal	b, e, h, k	5, 6

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
La línea, tipos de líneas	B2(c, e, g)
El contorno	B1(c), B4(a)
La línea geométrica	B1(c), B4(a)
La línea en la historia del arte: Post-impresionismo: T. Lautrec, Cezanne, Gauguin Fauvismo: Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian Pop-art: Roy Lichtenstein Arte-cinético: Riley	B1(h) B5 (a, d, e, f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Reconoce la línea en diferentes ambientes, situaciones y expresiones visuales.	2, 3, 4
Distingue las características y funciones esenciales de la línea.	2, 3, 4
Valora tanto las posibilidades de expresión técnica y creativa de la línea, como los significados conseguidos por medio de esta.	6
Identifica las principales características del Post-impresionismo: T. Lautrec, Cezanne, Gauguin Fauvismo: Matisse Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian	1

Pop-art: Roy Lichtenstein Arte-cinético: Riley	
Escoge el tipo de lápiz de grafito y el trazado óptimos para una creación.	6
Emplea la línea para describir formas observadas o descritas.	3

UNIDAD DIDÁCTICA 4: EL COLOR

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Esta unidad contiene los recursos didácticos para trabajar con el alumnado las siguientes competencias básicas:

Competencia matemática:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Entender la naturaleza física del color así como su percepción o construcción mental.	a, b, d, e, f	1,2
Comprender los dos usos básicos del color, como luz y como pigmento o materia coloreada.	a, b, d, e, f	1,2,4
Iniciarse en la mezcla sistemática del color.	d, e, f, l, m	1,2

Descubrir las clasificaciones más habituales que se hacen de los colores, así como sus relaciones e interacciones.	a, b, d, e, f	1,2,4
Conocer las tres cualidades que nos permiten diferenciar los distintos colores: matiz, tono y saturación.	e, f, l	1,2,4,5,6
Descubrir las posibilidades expresivas y comunicativas de las armonías y contrastes cromáticos.	j, k, l	1,2,4,5,6
Apreciar los valores culturales y estéticos del Post-impresionismo: Cezanne, Gauguin, Van Gogh, Serusier Fauvismo: Derain, Matisse Cubismo: Picaso Expresionismo: Munch, Kandinsky Pop-art: A. Warhol, Wesselmann, A. Jones Arte Cinético: Vasarely	j, k, l	1,2,4
Explorar las posibilidades de al temperas y las ceras como técnicas de coloreado.	a, b, d, e, f	5, 6
Experimentar el tratamiento del color con herramientas digitales.	a, b, e	7

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
Los colores: descomposición de la luz en colores y como los percibimos	B1(c,d,e), B2(b)
Mezclar colores: cómo se mezclan los colores luz: mezcla aditiva y cómo se mezclan los colores pigmentos: mezcla substractiva	B1(c,d,e), B2(b)
El círculo cromático	B1(c,d,e), B2(b)
Cómo diferenciamos los colores: el matiz,	B1(c,d,e), B2(b)

el tono, la saturación	
Colores complementarios o negativos	B1(c,d,e), B2(b)
Armonía y contraste en las composiciones	B1(c,d,e), B2(b) B4 (a)
El color en el arte: Post-impresionismo: Cezanne, Gauguin, Van Gogh, Serusier Fauvismo: Derain, Matisse Cubismo: Picaso Expresionismo: Munch, Kandinsky Pop-art: A. Warhol, Wesselmann, A. Jones Arte Cinético: Vasarely	B1(h) B5 (a, d, e, f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Aprecia el comportamiento del color en diferentes experimentos: descomposición y composición de colores, proyección de los mismos	6
Diferencia los resultados que produce la mezcla de luces de color y la mezcla de pigmentos	6
Realiza una escala o rueda de colores partiendo de los tres colores básicos	6
Identifica y consigue diversas tonalidades, grados de saturación y matices mezclando los colores primarios, el blanco y el negro	6
Distingue y aplica, en diferentes imágenes, los distintos tipos de armonías y contrastes cromáticos	6
Identifica las principales características del : Post-impresionismo: Cezanne, Gauguin, Van Gogh, Serusier Fauvismo: Derain, Matisse Cubismo: Picaso	1

Expresionismo: Munch, Kandinsky Pop-art: A. Warhol, Wesselmann, A. Jones Arte Cinético: Vasarely Especialmetne en el tratamiento del color	
Aprovecha las particularidades de la tempera y las ceras en el coloreado de una creación plástica	6
Aumenta la expresividad de una imagen gracias al tratamiento digital del color	5

UNIDAD DIDÁCTICA 5: LA TEXTURA

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Competencia matemática:

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Desarrollar la sensibilidad para apreciar las texturas en el entorno y en las imágenes como un elemento de la expresión visual.	a, b, d, f	1, 2,
Apreciar la riqueza y variedad de texturas; así como conocer sus distintas clases y su proceso de formación.	a, b, d, f	1, 2,
Percibir las posibilidades expresivas y estéticas de la textura.	a, b, d, f	1, 2, 4

Apreciar los valores culturales y estéticos del Expresionismo Abstracto: J. Pollock Informalismo: Tapies Pop-Art: Rauschenberg, J. Johns.	a, b, c, d, f, j, l, m	1, 2,
Descubrir la expresividad de la técnica del frotado para la creación de texturas	a, b, d, f, j, l, m	5, 6
Realizar texturas en imágenes digitales.	d, e	7
Descubrir la utilización del lenguaje plástico y visual para emitir mensajes de convivencia y respeto entre las personas.	c, f, j, l, m	10

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
Ver y tocar texturas	B1(d) B2(b)
Qué son las texturas	B1(d) B2(b)
Clases de texturas	B1(d) B2(b)
Elementos de las texturas	B1(d) B2(b)
La expresividad de las texturas	B4 (a)
La textura en el arte: Expresionismo Abstracto: J. Pollock Informalismo: Tapies Pop-Art: Rauschenberg, J. Johns.	B5 (a, d, e, f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Diferencia por la vista y por el tacto diferentes texturas	1
Descubre y recoge texturas de diferentes	1, 6

medios y objetos cotidianos: periódicos, revistas, folletos, objetos, etc	
Realiza composiciones visuales libres con la textura como elemento protagonista	1, 6
Reconoce el decisivo peso e importancia de la textura en diferentes imágenes	1, 6
Aplica la textura como elemento de creación y transformación de imágenes	1, 6
Identifica las principales características del Expresionismo Abstracto: J. Pollock Informalismo: Tapies Pop-Art: Rauschenberg, J. Johns.	1
Experimenta con diferentes materiales y herramientas informáticas para crear texturas	5, 6

UNIDAD DIDÁCTICA 6: LA GEOMETRÍA

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Reconocer las formas geométricas en el arte románico y en	j, k, l	1,2,3

Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian.		
Aprender a utilizar correctamente los materiales y los instrumentos de dibujo técnico (compás, regla, escuadra, cartabón).	a, b, f, g	8
Iniciarse en los trazados geométricos básicos(mediatriz, bisectriz), mediante el empleo de escuadra, cartabón y compás	a, b, f, g	8,9
Aprender a dibujar polígonos elementales.	a, b, f, g	5, 6
Realizar los dibujos con una cierta precisión, limpieza y exactitud.	a, b, f, g	5, 6, 8
Reconocer y aprender a trazar las tangencias básicas.	a, b, f, g	5, 6, 8
Valorar la utilidad de la representación geométrica para comprender la realidad.	a, b, f, g	1, 5. 9
Reconocer y saber aplicar el concepto de simetría.	a, b, f, g	1, 4
Fomentar una actitud positiva e investigadora en cuanto a la búsqueda de formas geométricas en el entorno.	a, b, f, g, j, k, l, m	1, 2, 3
Aplicar estos conocimientos para realizar diseños que relacionen la geometría con el patrimonio artístico.	a, b, f, g, j, k, l, m	1, 2, 3, 4 ,5
Apreciar los valores culturales y estéticos del arte románico y de la obra de Kandinsky	j, k, l, m	1 ,2, 3
Controlar herramientas digitales para la manipulación de una imagen.	a, b, f, g, j, k, l	7

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
Reconocimiento de las formas geométricas en el entorno y los bienes	B1 (g, h), B2(g), B5(c, e, f)

culturales del Pre-románico asturiano así como en la obra del Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian.	
Iniciación y práctica en el manejo de los instrumentos de dibujo técnico.	B2(c, f),
Conocimiento y trazado de los elementos básicos de la geometría: punto, línea y plano.	B2(c, f), B4(a, d, e) B5
Representación de polígonos elementales y circunferencia.	B2(c, f,)
Predisposición a realizar los ejercicios con limpieza, precisión y exactitud.	B2(c, f,)
Experimentación con el concepto de tangencia.	B2(c, f,)
Representación de figuras geométricas a través de la simetría	B2(c, f)
Aproximación a la perspectiva cónica.	B2(f, g, h)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Saber utilizar correctamente los materiales y los instrumentos de dibujo técnico y precisión y limpieza	3
Ser capaz de realizar y aplicar los trazados básicos de geometría en diseños sencillos.	3
Saber dibujar cuadrados, triángulos y polígonos elementales.	3,4
Captar las simetrías en el entorno urbano y cultural.	3,4,7
Comprender el concepto de tangencia y utilizarlo en la representación de objetos simples.	2, 3
Identificar y dibujar elementos geométricos presentes en el entorno.	3, 4

Identifica las principales características del Pre-románico asturiano y del Expresionismo: Kandinsky Neoplasticismo: Mondrian	1
--	----------

UNIDAD DIDÁCTICA 7: VOLUMEN Y PROFUNDIDAD

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Esta unidad contiene los recursos didácticos para trabajar con el alumnado las siguientes competencias básicas:

Competencia matemática:

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Advertir las diferencias y similitudes espaciales entre las imágenes de dos y de tres dimensiones.	a, b, f, g	1,
Conocer las posibilidades y limitaciones de la representación de formas, sin reflejar su volumen, en un espacio de dos dimensiones.	a, b, f, g	5, 6
Emplear distintos procedimientos, técnicas y materiales para representar el volumen en un espacio bidimensional	a, b, f, g	8
Comprender las posibilidades y condiciones esenciales de la representación en el espacio de tres	a, b, f, g	8

dimensiones.		
Apreciar los intentos de combinar distintos puntos de vista de la misma imagen a lo largo de la historia del arte: El cubismo	j, k, l, m	1, 2, 4
Apreciar en la historia del arte ejemplos de la composición volumétrica al diseño de objetos y edificaciones: El Neoplasticismo	j, k, l, m	1, 2
Explorar las posibilidades de la técnica del claroscuro para plasmar el volumen en un espacio bidimensional.	a, b, f, g, j, k, l, m	6
Valorar la importancia del color y la luz en la percepción de la profundidad espacial.	a, b, f, g, j, k, l, m	6, 8
Utilizar determinados recursos para obtener sensación de profundidad: superposición de formas.	a, b, f, g, j, k, l, m	5, 6, 8
Utilizar determinados recursos para obtener sensación de profundidad: disminución del tamaño de las formas.	a, b, f, g, j, k, l, m	8
Apreciar la utilidad de la perspectiva en la representación de objetos y figuras tridimensionales sobre una superficie plana.	a, b, f, g, j, k, l, m	1, 2
Reforzar el concepto de claroscuro como método de consecución del volumen en un espacio bidimensional.	a, b, f, g, j, k, l, m	6
Tomar conciencia de que, a lo largo de la historia del arte, se han utilizado diferentes recursos para conseguir la sensación de profundidad: El renacimiento.	j, k, l, m	1, 2, 4
Experimentar la diferencia entre una obra bidimensional y tridimensional mediante la creación de una maqueta realizada con objetos de reciclado.	j, k, l, m	8, 10
Experimentar el tratamiento del volumen y de la profundidad con	j, k, l, m	8, 9

herramientas digitales		
------------------------	--	--

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
Las imágenes: formas en el espacio. 2 y 3 Dimensiones	B2(a, b, d, e, f, h)
Las formas en el espacio de dos dimensiones.	B2(a, b, d, e, f, h)
La representación del volumen	B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f)
Las formas en el espacio tridimensional	B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f)
El color y la luz en la creación de profundidad	B1 (b, c, d, e, i), B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f)
Las formas superpuestas en la creación de la profundidad	B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f)
La disminución del tamaño de las formas en la creación de profundidad	B1 (b, c, d, e, i), B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f)
La perspectiva	B2(a, b, d, e, f, h), B4 (b, c, d, e, f)
El claroscuro	B1 (b, c, d, e, i), B2(a, b, d, e, f, h), B4 (a, c, d, e, f)
La realización de una maqueta a través de elementos del reciclado.	B2(a, b, d, e, f, h) B4 (c, d, e, f)
La realización de objetos tridimensionales en arcilla	B2(a, b, d, e, f, h) B4 (b, d, e, f)
La perspectiva y el volumen en la historia del arte: Renacimiento: Pintura Cubismo: Picasso Neoplasticismo: Mondrian.	B1 (h) B5(e, f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Diferencia los aspectos espaciales que caracterizan a las imágenes de dos y de tres dimensiones y observa sus puntos en	2, 4

común	
Escoje el punto de vista o la iluminación adecuados de algunas imágenes para representar tan solo dos de sus dimensiones en el papel	2, 4
Manipula la iluminación y el punto de vista de los objetos para representar su volumen en un espacio bidimensional	2, 4
Construye objetos tridimensionales con papel o cartulina, buscando una intención estética	2, 4, 6
Identifica la combinación de varios puntos de vista de la misma imagen en obras de distintos movimientos artísticos	4
Emplea correctamente la técnica del claroscuro, tanto con un solo color como con varios, con la finalidad de representar el volumen en el papel	2, 4, 6
Utiliza adecuadamente ciertas herramientas de Photoshop para realizar formas planas y aplicarles volumen	3, 4, 6
Comprende cómo el color y la luz crean profundidad en una imagen	4, 6
Superpone figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean	4, 6
Disminuye figuras en un plano para comprobar la sensación de profundidad que crean	4, 6
Identifica el empleo de la perspectiva en imágenes representadas en sus tres dimensiones sobre una superficie plana	4, 6
Experimenta los contrastes lumínicos en un espacio real para compararlos con su representación en el arte	1, 4, 6
Aprecia cómo se logra la sensación de profundidad en obras de distintos movimientos artísticos:	1

Renacimiento: Pintura Cubismo: Picasso Neoplasticismo: Mondrian	
Crea una obra maqueta con elementos de reciclado	4
Enfoca y desenfoca una imagen digital, con la finalidad de aportarle profundidad	4, 6

UNIDAD DIDÁCTICA 8: LA IMAGEN Y LA TECNOLOGÍA

COMPETENCIAS BÁSICAS:

Tratamiento de la información y competencia digital

Competencia social y ciudadana

Competencia cultural y artística

Competencia para aprender a aprender

Autonomía e iniciativa personal

OBJETIVOS:

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE AREA
Entender la imagen como un medio de comunicación visual que se puede conjugar con otros medios verbales (orales o escritos), gestuales, etc., para reforzar la comunicación.	a, b, c, d, h, i	1, 2, 4, 7
Tomar conciencia de la presencia masiva de las imágenes en nuestro entorno, de su utilización cada vez mayor como medio de comunicación y	a, b, c, d, h, i	1, 2, 4, 7

de su gran variedad.		
Conocer las diferentes funciones que la imagen puede desempeñar.	a, b, c, d, h	1, 2, 4, 7
Iniciarse en la valoración de la imagen como un objeto cargado de intenciones que, por tener que cumplir determinada función, se elabora siguiendo una idea previa y un plan de trabajo.	a, b, c, d, h	1, 2, 4, 7
Contemplar cualquier imagen, independientemente de la función que cumpla, como fuente de disfrute.	a, b, c, d, h	1, 2, 4
Apreciar los valores culturales y estéticos del cartel especialmente en las realizaciones de Toulouse-Lautrec.	j, k, l, m	1, 2, 4
Experimentar la manipulación física y digital de la imagen, como instrumento de expresión, comunicación y creación.	a, b, d, k, l, m	7
Descubrir las posibilidades de la imagen como medio narrativo, como un vehículo capaz de expresar el paso del tiempo.	a, b, c, d, h, i, k, l, m	1, 2, 4
Asimilar los recursos expresivos de la imagen aplicados al cómic.	a, b, c, d, h, i, k, l, m	6, 7, 8
Conocer las funciones del texto, incluidas las onomatopeyas, en el cómic.	h, i, k, l, m	4, 5
Apreciar los valores culturales y estéticos del Por Art, y la relación de este con el cómic.	j, k, l, m	1, 2
Manejar varias técnicas y materiales con el fin de crear un cómic.	h, i, k, l, m	5, 6, 7, 8
Plantear la relación entre ciertos medios narrativos y la violencia.	a, b, c, d, e, h, i, k, l, m	2

CONTENIDOS:

CONTENIDOS DIDÁCTICOS	CONTENIDOS DE AREA
La comunicación visual: cómo nos comunicamos, la invasión de imágenes	B3 (a, d, e, f)
Las funciones de las imágenes	
El cómic y la viñeta: un medio esencialmente narrativo	B3 (a,b, d, e, f) B4(a, d, f)
La imagen: representación del espacio y del movimiento	B3 (a,b, d) B4 (a, d, f)
Los textos	B3 (a,b, d, e, f)
Las onomatopeyas	B3 (a,b, d, e, f)
El cartel y Toulouse-Lautrec	B1(h, i), B3 (a, d, e, f) B5(e,f)
El Comic y el Pop-art	B1(h, i), B3 (a,b, d, e, f) B5(e,f)

EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA MATERIA
Reconoce la importancia actual de la imagen como medio de comunicación y conjugar distintos medios para conseguir una mayor eficacia comunicativa	5
Diferencia las funciones más habituales para las que se utilizan las imágenes	5
Comunica visualmente informaciones derivadas de la propia experiencia personal con diversas finalidades	5
Aprecia la intencionalidad de las imágenes y la posibilidad de ser contempladas y disfrutadas estéticamente	1, 5
Identifica las principales estéticos del Por Art, y la relación de este con el cómic.	1
Identifica las principales estéticos de las realizaciones de carteles de Toulouse-Lautrec	1
Crea nuevas imágenes manipulando y	6

transformado, física y digitalmente, otras tomadas de la realidad cotidiana	
Describe las características esenciales del cómic, así como sus elementos expresivos	1, 2
Analiza diversos tipos de encuadre y recursos cinéticos en narraciones visuales	1, 2
Emplea las posibilidades de las expresiones verbales en secuencias visuales dadas de antemano	1, 5
Realiza un cómic planificando, previamente, los diferentes aspectos que intervienen en su realización	4, 5, 6
Enumera las principales características del Pop Art, así como los artistas más representativos de este movimiento artístico	1
Combina técnicas y materiales (fotocopia, rotuladores, ordenador...) para conseguir un sencillo cómic	4, 5, 6
Reflexiona sobre la influencia mutua entre el cómic, el cine y el arte	5

A continuación se presenta un cuadro general con los objetivos, contenidos y criterios de evaluación de cada una de todas las unidades didácticas:

	OBJETIVOS AREA	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACION
UD1 LENGUAJE VISUAL	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	B1(a,b,c,d,e,f,h,i) B2(a, b, e, f) B3(a, d, e, f) B4(a, e) B5(a, d, e, f)	1, 2, 5, 6, 7
UD2 EL PUNTO	1, 2, 4, 5, 6, 7	B1(h) B2(c, e) B4 (a) B5(a, d, e, f)	1, 2, 3, 4, 6
UD3 LA LINEA	1, 2, 4, 5, 6	B1(c, h) B2(c, e, g) B4 (a) B5 (a, d, e, f)	1, 2, 3, 4, 6
UD4 EL COLOR	1, 2, 4, 5, 6, 7	B1 (c, d, e, h) B2 (b) B4 (a) B5 (a, d, e, f)	1, 5, 6
UD5 LA TEXTURA	1, 2, 4, 5, 6, 7, 10	B1 (d) B2 (b) B4 (a) B5 (a, d, e, f)	1, 5, 6
UD6 GEOMETRÍA	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9	B1 (g, h) B2 (c, f, g, h) B4 (a, d, e) B5 (c, e, f)	1, 2, 3, 4, 7
UD7 VOLUMEN Y PROFUNDIDAD	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10	B1 (b, c, d, e, h, i) B2 (a, b, d, e, f, h) B4 (b, c, d, e, f) B5 (e, f)	1, 2, 3, 4, 6
UD8 LA IMAGEN Y LA TECNOLOGIA	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8	B1 (h, i) B3 (a, b, c, d, e, f) B4 (a, d, f) B5 (e, f)	1, 2, 4, 5, 6

6. TEMPORALIZACIÓN

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habría alrededor de unas 60 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES
UD1 LENGUAJE VISUAL	6 SESIONES
UD2 EL PUNTO	6 SESIONES
UD3 LA LINEA	6 SESIONES
UD4 LA TEXTURA	6 SESIONES
UD5 EL COLOR	8 SESIONES
UD6 GEOMETRÍA	8 SESIONES
UD7 VOLUMEN Y PROFUNDIDAD	14 SESIONES
UD8 LA IMAGEN Y LA TECNOLOGIA	8 SESIONES

TOTAL

60 SESIONES

7. PLAN DE LECTURA

En el art. 11 punto 5 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, establece que un factor fundamental para el desarrollo de las competencias básicas es la lectura. Con el fin de fomentar el hábito y el gusto por la lectura, se dedicará un tiempo a la misma en la práctica docente del conjunto de todas las materias no inferior a una hora semanal en cada grupo, que se articulará a través del plan de lectura del centro.

El plan de lectura del IES Laboral para el curso 2013-14 establece una serie de pautas cuyo requisito es aumentar la lectura en el Centro. Con objeto de desarrollar el PLEI se debe dotar de contenidos a los enunciados que aparecen en las diferentes

Programaciones docentes. Para que las intenciones que establece el PLEI tengan algún efecto en su aplicación en el aula es evidente que no basta con que los objetivos y contenidos del PLEI aparezcan de algún modo en las Programaciones, por esto es necesario adaptar las unidades didácticas para que recojan, a la manera de contenidos transversales, los relacionados con el Plan de Lectura.

Entre otras, las medidas que se plantean en el PLEI del Centro pasan por hacer constar en la programación de cada materia, aquellos aspectos más adecuados para fomentar la competencia lectora planificando las actuaciones de cada asignatura e indicando el tiempo de ejecución y los bloques de contenido del PLEI que se van a desarrollar

Dentro de la programación del PLEI para el curso 2013/2014 figura como objetivo preferente la Consolidación del canon de lecturas y va dirigido principalmente a aquellas materias de la ESO no estrictamente lingüísticas que cuentan con tres o más horas de impartición a la semana.

Para trabajar la lectura desde la Educación Plástica se proponen una serie de pautas a seguir en el desarrollo de las clases en los distintos cursos:

Se hace imprescindible leer todos los días en clase. El profesor deberá procurar que cada día un alumno diferente lea el apartado de la unidad que se va a trabajar en voz alta, preguntando a su vez a otros alumnos sobre lo que se va leyendo.

Otra actividad es la lectura de las actividades que se van a hacer en el aula. Antes de iniciar su práctica, los alumnos deberán leer en voz alta todas las actividades propuestas en la sesión para que el profesor pueda resolver dudas.

Se animará a los alumnos a la lectura de diversos artículos o trabajos relacionados con la materia que se esté impartiendo y que aparezcan en los medios de comunicación o en medios especializados.

Así pues, vemos como en las diferentes unidades didácticas se realizará una actividad de lectura con la temática desarrollada en la unidad.

8. EDUCACION EN VALORES.

La educación en valores está presente en esta programación didáctica a través de una serie temas presentes en las unidades didácticas.

Educación moral y cívica: estará presente a lo largo de toda la programación y en especial en aquellas actividades que promueven la realización de trabajos en grupo. Se potenciará también el buen uso de los materiales presentes en el aula a través del respeto de los mismos durante la realización de las actividades, así como el correcto mantenimiento del propio aula en el que se desarrollan las actividades. Se pretende transmitir también la educación moral y cívica a través de la temática de las actividades propuestas, mediante actividades cuya temática favorezca la convivencia en el propio aula o en el centro mediante el desarrollo de actitudes acordes al fin planteado. La exposición al gran grupo de los trabajos realizados individual o colectivamente también

favorecerán el arraigo de este tipo de conductas que tienden a crear un buen clima de convivencia en el aula.

Educación por la paz y la cooperación internacional: El alumno tomará conciencia en este aspecto igualmente que el punto anterior mediante la realización de prácticas cuya temática esté relacionada tanto con la convivencia en el centro como con la paz o la cooperación internacional. Se pretende que el alumno busque para la realización de estas actividades, referentes que puede encontrar en la historia del arte, y le sirvan como modelo de análisis para encauzar sus propuestas.

Educación para la igualdad entre los sexos: se atenderá a la diversidad del alumnado y especialmente a la concienciación en cuanto a la igualdad por sexos, para ello se tratará de manera igualitaria tanto a alumnos como a alumnas, procurando mantener de heterogeneidad del grupo y potenciando esta diversidad, haciendo que los alumnos y alumnas trabajen en grupos mixtos con lo que a la vez que refuerzan la educación moral y cívica también trabajan la igualdad entre sexos. La igualdad de los sexos puede ser objeto de análisis principalmente a través del lenguaje publicitario o de los mensajes de los medios de comunicación.

Educación ambiental: la educación ambiental está íntimamente relacionada con la interacción con el mundo físico, a través de esta se potencia la utilización de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y el descubrimiento del mundo que rodea al alumno. 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. En la presente programación el alumno adquirirá esta competencia a través de la observación del Patrimonio y de las obras seleccionadas así como en la utilización de los elementos de reciclado para la realización de las actividades propuestas.

Educación vial, estará presente en la programación a través del bloque de contenidos del lenguaje simbólico. Se procederá a analizar el simbolismo de las señales de tráfico, entendiendo estas como un lenguaje gráfico que está presente en todo el entorno que nos rodea.

Educación por el consumo. Este tema transversal parece estar muy presente en toda la publicidad que nos rodea. Por eso pretende tratarse el análisis de la publicidad para inculcar al alumno valores de consumo responsable y transmitirle al alumno valores a la hora de abordar un consumo responsable consecuente con el medio ambiente y con los demás elementos que le rodean ambientales, sociales, etc..

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las unidades didácticas se completarán con actividades que estarán relacionadas con la observación y análisis de obras de arte del entorno próximo del alumno. En el entorno próximo del IES Laboral se encuentra ubicada la Universidad Laboral a poco más de tres kilómetros del centro urbano. Construida entre 1946 y 1956, y diseñada por Luis Moya, es la obra arquitectónica más importante realizada en el siglo XX en Asturias y

es considerada, con sus 270 000 m², el edificio más grande de España. Dentro de la Universidad Laboral, se encuentra Laboral Ciudad de la Cultura que es el resultado de un proyecto de transformación que el Gobierno del Principado de Asturias acometió en 2001 con el fin de dar nueva vida al edificio de la antigua Universidad Laboral de Gijón, viendo la luz en marzo de 2007. Laboral Ciudad de la Cultura es una ciudad cultural del siglo XXI, integrada en el edificio de la Universidad Laboral, abierta y plural, en la que hay espacio para todo tipo de espectáculos y propuestas de ocio. Laboral Ciudad de la Cultura cuenta con exposiciones temporales que pueden visitarse a lo largo de todo el curso escolar.

Las actividades complementarias de la presente programación didáctica se llevarán a cabo con la intención de potenciar el valor de estas manifestaciones del entorno próximo al alumno. Por ello la intención es acometer visitas tanto al edificio de la Universidad Laboral, como a las exposiciones temporales que se organizan en Laboral Ciudad de la Cultura.

Todas estas actividades complementarias que se realicen con el fin de fijar determinados conocimientos aprendidos se llevarán a cabo siempre desde una estructuración previa de la misma y una adaptación a los contenidos de cada unidad didáctica que se pretenden consolidar.

Estas visitas se estructurarán mediante unas guías que se facilitará a los alumnos y en las cuales ellos deberán de ir completando o analizando aspectos propuestos para la visita que se realice en cada momento. Se trata de actividades tales como localizar determinada obra de arte o aspecto arquitectónico o analizar o responder a preguntas planteadas por el profesor. Estas se realizarán durante la propia visita o posteriormente en el aula, si bien se pretende que esta guía que se le facilite al alumno sirva para incentivar y acercar al alumno a lo que va a observar durante su visita.

10. CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES

De lo establecido en el apartado anterior, podemos establecer que se planterán dos tipos de actividades fundamentales, relacionadas con la metodología propuesta.

Por una parte una serie de actividades dirigidas a la comprensión de los contenidos, mediante la búsqueda, **observación y análisis** como es la búsqueda en grupos de imágenes relacionadas con los autores propuestos, lo que le dejará libertad a la hora de seleccionar para su trabajo las obras que considere más representativas o interesantes de un autor, a la vez que permite que el alumno haga un repaso por una parte amplia de la obra de varios autores.

Actividades **prácticas**, en las que pretende por lo tanto que el aula se convierta en una especie de taller en el que cada alumno irá desarrollando su trabajo siempre de acuerdo a sus propias capacidades, y aplicando los conocimientos adquiridos mediante la investigación, a la vez que sigue incidiendo en el conocimiento de nuevos conceptos paralelamente a la realización de las actividades propuestas.

El conjunto de realizar estas actividades de investigación y observación, junto con el desarrollo de las actividades prácticas suponen una estrategia de actividades de **consolidación**, en las que mediante el recuerdo y indagación en nuevos conceptos se llega a fijar los contenidos pretendidos.

Actividades de **motivación**. Como ya se ha dicho anteriormente para intentar motivar al alumnado se pretende la realización de un bloc en el que cada alumno pueda ir aportando los elementos que considere de interés para el resto de los alumnos, así como fomentar la motivación en sus compañeros a través de su propia participación. El conocimiento de artistas y ejemplos en la historia del arte representativos de los contenidos que se están estudiando también se consideran relevantes a la hora de fomentar la motivación en el alumno.

11. PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

Atendiendo a lo que establece el Decreto 74/2007 del Principado de Asturias, en cuanto a la secuenciación de contenidos, se pretende que las actividades propuestas en cada unidad didáctica sigan una misma relación. Se pretende fijar estos contenidos con ejemplos en la historia del arte y así conseguir pasar de actividades más sencillas a actividades más complejas. Los ejemplos aprendidos y asimilados en actividades anteriores servirán de base a la hora de plantear actividades posteriores, encadenando un proceso que va casi desde lo más lineal, (punto, línea, forma pura), hasta lo más complejo, (volumen, profundidad, textura,...). En la historia del Arte encontramos referentes que nos sirven de ejemplo a la hora de explicar estos conceptos y plantear las actividades a los alumnos, los cuales verán en la historia del arte, no solo una forma de adquirir conocimientos, sino también una fuente de motivación a la hora de realizar sus actividades, viendo que sus producciones son una parte más de esta historia del arte, y un último escalón que podrá servir de referencia a otras personas y en especial a sus compañeros.

12. RECURSOS DIDÁCTICOS.

La organización del aula.

Será necesario disponer de un aula adecuada, que este correctamente iluminada y ventilada. Es importante que la distribución espacial de la misma sea correcta, permitiendo una organización de los alumnos de manera que estos puedan trabajar correctamente. Es interesante también que las mesas puedan ser redistribuidas dentro del aula, sobre todo a la hora de fomentar el trabajo en grupo por los alumnos, ya que la movilidad de mesas será útil de cara a la agrupación espacial de las mismas a la hora de juntarse los individuos del grupo. Es adecuada también una distribución de zonas húmedas donde poder servirse de agua para las diversas actividades que lo requieran así como que esta sea independiente de la zona de trabajo para que no haya ningún problema a la hora de trabajar.

Recursos didácticos.

Se utilizarán los **recursos o medios escolares** que dispone el Centro, ya que el propio centro está dotado de un aula propia iluminada con luz natural y dotada de mobiliario adecuado en la que se imparte la asignatura de Educación plástica y visual.

El centro dispone también de un ordenador portátil PC destinado al profesor, que puede conectarse a un proyector existente en el aula y desde el que se realizará la proyección durante las sesiones expositivas de diapositivas a través de power-point.

El aula dispone igualmente de conexión a internet, lo que posibilitará la búsqueda de contenidos a través de la red para la consulta o búsqueda de información para las actividades propuestas.

Para determinadas actividades en las que se quiera que los alumnos dispongan de un ordenador para ya sea para buscar información o para el uso de herramientas informáticas aplicadas a las actividades propuestas, el Centro está dotado con un aula que dispone de 15 ordenadores PC de sobremesa y con monitores de 14", que se utilizarán para el desarrollo de las distintas actividades por los alumnos. Por lo tanto con este número de ordenadores se consigue un buen ratio de alumnos por ordenador, lo que hace que trabajar en grupos de dos personas pueda ser lo más adecuado para determinadas actividades a desarrollar.

Recursos o medios simbólicos:

- Recursos icónicos: retroproyector para las exposiciones en el aula
- Recursos audiovisuales: presentación power-point para la exposición
- Recursos interactivos: ordenadores.

Así pues cobra especialmente importancia la presencia de medios audiovisuales que permitan transmitir al alumno la posibilidad de observar imágenes en el aula con una calidad adecuada, de tal manera que fomenten la motivación y la necesidad de buscar elementos del arte por iniciativa del alumno.

Cobra también relevancia la presencia de equipos informáticos en el aula que permitan al alumno la búsqueda de contenidos relacionados con la temática a tratar, así como la realización de actividades en las que el uso de herramientas informáticas sean de especial importancia para conseguir los logros planteados.

13. ATENCION A LA DIVERSIDAD

En la presente programación se pretende atender a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos, con actividades en las que todo el alumnado se pueda implicar, partiendo de una motivación previa por parte del profesor. Entre las actividades se incluirán algunas que puedan resultar de fácil resolución para aquellos que puedan poseer mayores dificultades.

La metodología planteada permite un seguimiento continuo de todo el alumnado. En función del tipo de actividades planteadas, se considera que todos los alumnos pueden realizar las actividades propuestas, ya que el resultado final de cada alumno marcará el grado de consecución de los objetivos planteados, es decir, se considera que las actividades pueden ser desarrolladas por todos los alumnos en mayor o menor medida, marcando las diferencias entre unos y otros en el grado de elaboración de las mismas.

En este sentido, las actividades planteadas en las que se fomente el debate de todo el grupo y la interacción de sus miembros cobra gran importancia a la hora de atender a la diversidad y fomentar la integración de todos sus miembros. En este sentido la actitud en el aula y el interés por los contenidos de la asignatura suponen un porcentaje importante de la nota final.

No se considera que exista la necesidad de alumnos con una especial atención en este apartado, entre otros aspectos por la poca complejidad de la materia abordada y lo intuitivo de los contenidos.

Pudiera darse el caso durante el desarrollo de la misma de la presencia de algunos alumnos que requirieran necesidades de atención procediendo entonces a llevar a cabo una adaptación no significativa de determinados aspectos del currículo.

Adaptación de los contenidos:

- Se procederá a primar la autonomía personal de determinados alumnos con problemas de aprendizaje que requieran atención especial a la hora de realizar las tareas.
- En función de su desarrollo se podrán reducir los objetivos de la programación de carácter eminentemente teórico.

No se considera en principio que ningún alumno precise necesidades educativas especiales, sin embargo, en el caso de existir

PARTE III. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Análisis del problema y su enmarque contextual.

El principal problema que se observa a la hora de abordar el presente proyecto de innovación se basa en la desmotivación que presentan los alumnos a la hora de realizar los trabajos o prácticas de la asignatura, con un alto grado de alumnos que no presentan estos trabajos, muchas veces por desmotivación o muchas veces por considerar que se trata de una asignatura menos importante que otras como matemáticas o lengua y literatura.

La principal variable a la hora de obtener estos resultados la considero metodológica, ya que los alumnos se limitan a la realización de una serie de ejercicios repetitivos impuestos por el profesor, los cuales se hallan por completo descontextualizados de un entorno artístico o de un nexo de unión como puede ser una historia del arte. Esto propicia que cuando el alumnado aborda su tercer o cuarto ejercicio a lo largo del curso, empiezan a descender en sus resultados, así como en el número de alumnos que entregan sus trabajos en plazo.

La metodología que se venía usando en las clases de educación plástica y visual se centraba en la enseñanza de la asignatura a través de una mera repetición de ejercicios, en la que todos los alumnos realizaban el mismo ejercicio, siendo este una pieza aislada y desligada de cualquiera de los demás. No existían unas claras convicciones de porqué se realizaba dicha tarea y hacia donde se pretendía llegar. Esta metodología proviene pues de una tradición basada en la enseñanza a través de ejercicios repetitivos y descontextualizados.

La enseñanza del dibujo a partir del arte se empezó a dar en Europa en el último cuarto de siglo, si bien en España, debido a las peculiaridades y al momento por el que se atravesó en el último tercio del siglo XX, la enseñanza artística ha venido ligada más bien a cánones y prácticas muy basadas en la tradición e interpretación de los modelos existentes. Actualmente se está empezando a introducir esta metodología en los diversos centros educativos, sobre todo de mano del nuevo profesorado, que pretende aunar por una parte conceptos teóricos y ejemplos prácticos de la historia y por otra la realización de actividades en las que el alumno se identifique con esta historia del Arte, convirtiéndose el aula en un taller en el que interactúen profesor y alumnos.

El enfoque artístico en el que me baso para la innovación proviene de entender, tal y como se expone en el libro *La enseñanza del dibujo a partir del arte* (1984), que los artistas no sólo nos transmiten sus visiones del mundo o, como dirían algunos, verdaderos mundos nuevos si no, que también se hace referencia a que los artistas no suelen preocuparse demasiado por las definiciones.

La capacidad de dibujar bien, así como la capacidad de adquirir otras competencias, como la de escribir bien, o hablar bien en público, no depende solo del desarrollo de terminadas facultades sino también del conocimiento de los problemas del arte y de los artistas, así como del conocimiento de la literatura y de los escritores o de la dialéctica y de los oradores. Así pues, John Gardner (p.p. 53) establece en este sentido que *“Pocas veces, por no decir nunca, logra un escritor crear efectos de mayor calado que los de libros que ha leído y admirado. Los seres humanos, como los chimpancés, pueden hacer muy poca cosa sin modelos.”*

Es por ello que con esta metodología se pasaría de una enseñanza basada en la rigidez a una enseñanza basada en la interacción concepto-práctica y práctica-alumno-profesor, considerando pues que la metodología es una de las variables principales que afectan al problema ya que nos marcará la forma de abordar los contenidos, basándose estos en una contextualización histórica de los mismos para poder llegar después a un proceso activo de trabajo en clase que será consecuencia de esta metodología.

Existen otras variables relacionadas con la anterior. Como ya mencionábamos antes, una de ellas es la motivación del alumnado, en la que los alumnos ven como poco a poco van desinteresándose por la realización de las prácticas o actividades del aula, lo que se manifiesta en un menor número de alumnos que las entrega a tiempo así como en una menor calidad final del trabajo presentado. Esta innovación aborda esta desmotivación como una causa importante a la hora de obtener resultados. Así pues de las 6 prácticas entregadas hasta el momento, la entrega a tiempo de la misma ha obtenido los siguientes resultados:

1ª práctica:	68%
2ª práctica:	72%
3ª práctica	56%
4ª práctica	50%
5ª práctica	60%
6ª práctica	50%

Se puede observar como las entregas por parte de los alumnos van disminuyendo con el discurrir del curso, pasando de unos porcentajes próximos a los 3/4 del total de la clase al principio del curso a un porcentaje próximo a los 2/4 (50%), lo que transmite que el alumnado va desmotivándose a lo largo del curso plasmándose esto en el porcentaje de las actividades entregadas.

Posiblemente esta variable de falta de motivación del alumno nos lleve a otra relacionada con la anterior, o que puede ser la desencadenante de la anterior, y que es la falta de motivación del profesorado. Siempre se apunta hacia el alumno como causante del problema, sin embargo como puede verse en la estadística, los alumnos van perdiendo el interés a la hora de entregar sus trabajos, desde una motivación inicial

mayor. La motivación del alumno va decayendo y posiblemente habrá que buscar la causa de esta desmotivación en un factor externo a él. La implantación de esta metodología exigirá la motivación del profesorado que pretenda llevarla a cabo, ya que será labor suya, la elaboración de los contenidos basados en una historia del arte y la ayuda e implicación del profesor a la hora de obtener buenos resultados en los trabajos del alumno, convirtiendo el aula en un taller de trabajo. Todo esto exigirá un esfuerzo superior al profesor que si este se limita solo a una exposición de contenidos siguiendo un texto prefijado y la elaboración de unos ejercicios o actividades moduladas desde el principio.

Por último, otra variable relevante en este problema es la incapacidad o inseguridad de los alumnos a la hora de expresar sus ideas por medio del dibujo y de la pintura. Al igual que el alumno puede encontrar dificultades a la hora de expresarse o de adquirir su competencia lingüística, también puede encontrar dificultades para plasmar aspectos más relacionados con sus sentimientos o ideas a través de un medio de expresión gráfico-plástico. Los alumnos de esta edad se encuentran sometidos a cambios, y la búsqueda de referentes se hace muy patente en esta etapa. Saber expresar sus sentimientos y pensamientos a través de la pintura puede contribuir notablemente a fortalecer el sentimiento de autoestima del alumno. Por eso se pretende que los alumnos a la vez que realizan sus actividades se expresen e interactúen con el resto de la clase y con el profesor, participando activamente y exponiendo sus ideas.

Para concluir, de las distintas variables que se han enumerado, podemos decir que es el enfoque metodológico el que articula todos los demás, ya que la implantación de esta innovación supondrá que su metodología modifique aspectos relativos a contenidos, a motivación del profesorado y del alumnado...consiguiendo que todos estos se articulen en torno a un cambio metodológico.

2. Enmarque teórico y justificación del problema.

En cuanto al enmarque teórico del presente proyecto, que pretende basar la formación escolar de educación plástica y visual en obras clave de la historia del arte, como manera eficaz de enseñar simultáneamente dibujo e historia del arte, está fundamentada en la publicación, *La enseñanza del dibujo a partir del arte* de los autores Wilson B., Hursitz A. y Wilson M.

En estos estudios se pretende analizar como la mayoría de los dibujos ilustres deben mucho a sus predecesores artísticos. En este sentido encajaría la cita de Edna Shapiro, recogida también en esta publicación (pp 13) "*Nuestra idealización cultural y teórica de la originalidad y creatividad individuales han conducido, probablemente, a exagerar la distancia que media entre copiar e inventar*"

Según los estudios realizados para la publicación la enseñanza del dibujo mediante el arte, los alumnos de dibujo desarrollan sus facultades tanto estudiando el trabajo de otros artistas como experimentando por su cuenta (pp. 53) *“Al principio , las imágenes ajenas constituyen modelos importantes. Pese a todo, estos modelos tempranos tan solo proporcionan un lenguaje gráfico común. Si quieren lograr efectos de mayor calado que los efectos de dibujos vistos y admirados tienen que ir más allá de estos primeros modelos. Si estos fuesen adecuados, no se necesitarían tantas clases ni profesores de arte. Pero podemos ponerlos en contacto con las mejores fuentes para aprender a hacer arte. Una de las funciones del profesor es iniciar a los estudiantes en el panorama de las bellas artes, permitiéndoles aprender la disciplina, ya sea por medio de los dibujos, pinturas y esculturas de artistas del siglo XX como Picasso, Oldenber y Hockney, o de viejos maestros como Rembrandt, Rubens y Rafael”.*

3. Problemática, contexto y ámbito de actuación

Durante la realización de las prácticas se observó una carencia en el conocimiento de obras importantes de la historia del arte por parte de los alumnos, y su relación con las asignaturas de la materia de educación plástica y visual, cobra esto aún más trascendencia cuando se trata de un Centro en el que se imparte el Bachillerato Artístico.

Se realizó durante la estancia en el Centro una encuesta voluntaria entre los alumnos de 1º de Bachillerato, para descubrir el motivo por el que muchos no presentaban sus actividades en plazo, así como para tener cierto grado del interés que poseían sobre la historia del arte.

Se recogen a continuación las preguntas que se hicieron a los alumnos, estas preguntas pretenden conocer su opinión sobre cómo podría influir la incorporación de la historia del arte en la asignatura y en su motivación a través de unas preguntas abiertas y en cierto modo indirectas:

- 1- ¿Sueles entregar los trabajos en el plazo establecido?
- 2- ¿Las actividades que realizas te parecen satisfactorias, y disfrutas con su realización?
- 3- ¿Crees que las actividades que realizas a lo largo del curso tienen algo que ver unas con otras o cada una es independiente entre si?
- 4- ¿Te gustaría hacer los trabajos que se te proponen a lo largo del curso tal y como los resolvería Picasso u otro pintor que conozcas y te resulte interesante?
¿Por qué?
- 5- ¿Te gustaría que la asignatura de Educación Plástica y Visual fuese impartida por Van Gogh? ¿Por qué?

6- ¿Entonces, Crees que tus trabajos obtendrían mejores resultados si te diese clase de pintura Van Gogh? ¿Por qué?

Se trata de preguntas de respuesta abierta en las que se le da al alumno la posibilidad de responder con mayor libertad, buscando precisamente esa intención. No se trata de una encuesta planteada al alumno, si no que a través de la posibilidad de que el alumno responda a estas preguntas, sus respuestas y sus razonamientos nos darán pistas de si la incorporación de esta metodología en la enseñanza de la educación Plástica y Visual, puede obtener los resultados que pretendemos alcanzar desde un principio. La realización de una encuesta tipo test, corre el riesgo de rellenarse de una forma mecánica y sin prestar mucha atención a las preguntas que se plantean, sin embargo estas preguntas en cierta manera están haciendo reflexionar al alumno, y en cierta medida ya son motivadoras pues la idea de que Picasso y Van Gogh, pudieran darles clase de Educación Plástica y Visual, les atrae a contestar la encuesta. Por otro lado se trata de unas preguntas que al alumno pueden resultarle más o menos atractivas de responder y que para nada desvelan la intención de la encuesta, por lo que al no relacionar el resultado de las preguntas con consecuencias que puedan ser directas para ellos de cara a una modificación metodológica o curricular su respuesta es más aproximada a la realidad de sus pensamientos.

En general, casi todos los alumnos respondieron de una forma muy parecida. Las diferencias significativas estuvieron presentes en las primeras preguntas, donde aproximadamente el 60% de los alumnos respondió que entregaba sus trabajos a tiempo frente al 40% que dijo que los entregaba fuera de plazo o que no los entregaba. La siguiente pregunta que pretende indagar en la causa de los resultados de esta primera pregunta arrojaba los siguientes resultados: solo al 50% de los alumnos les parecen satisfactorias las tareas que realizan, es decir, existe un 10% de los alumnos que presentan sus actividades normalmente que no se siente motivado por los trabajos que hace, aunque los entregue a tiempo.

Esto nos pone en relación directa con la siguiente pregunta, en la que un 84% considera que las actividades que realiza a lo largo del curso no tienen ninguna relación unas con otras.

A la vista de estos resultados, y teniendo en cuenta el número de personas que entregan los trabajos, y la calidad de los mismos, puede considerarse que los resultados de la encuesta recogen una realidad bastante fiel de lo que ocurre en el aula a lo largo del curso. Esto nos da pie a considerar que los alumnos han respondido a su realidad, lo que nos lleva a pensar, que las siguientes preguntas podrán ser tenidas en cuenta, como fiel reflejo de la realidad del aula, lo que será de gran importancia para el presente proyecto de innovación.

Así pues, en las siguientes tres preguntas, relacionadas con la introducción del mundo del arte en el aula en las asignaturas de Plástica y Visual sus resultados fueron contundentes. En torno a un 92% de los estudiantes respondió de forma similar las tres

siguientes preguntas, muy relacionadas entre si. Los alumnos consideraban interesante y divertido poder resolver sus trabajos utilizando la técnica y la forma de trabajar de Picasso, entendiendo así la asignatura como algo práctico, que les permitiría también aprenderse la obra de este Pintor.

Fue muy contundente la pregunta sobre su interés en que un pintor famoso, impartiese la asignatura de educación plástica y visual, donde un 96% consideró que querían que un pintor famoso fuese su profesor, porque según sus respuestas, sus resultados iban a ser mejores al realizar sus trabajos.

A la vista de estos resultados pueden obtenerse conclusiones muy significativas. Casi la mitad de la clase no entrega sus trabajos en el plazo establecido por considerar que estos no les motivan lo suficiente, con lo que los resultados tampoco son los deseables, y por otra parte la inmensa mayoría de la clase estaría interesada en que pintores famosos de la historia del arte estuviesen presente en el aula para impartir la asignatura de Dibujo artístico.

Como esto último se hace inviable en el sistema educativo, la alternativa a esta solución pasa por introducir a estos pintores y a sus obras en el aula a través de la historia del arte, indagando y profundizando en pintores muy significativos de determinadas épocas con los que podamos transmitir al alumno valores en los que apoyarse de cara a entender la asignatura y realizar sus trabajos.

Por tanto, después de realizar esta encuesta se percibe claramente que hay una necesidad por parte del alumnado de que se hagan las cosas de otra manera, para sentirse más involucrados y aumentar su participación. Los alumnos quieren conseguir que las clases y las actividades sean más enriquecedoras, con un elemento diferente y diferenciador. Los resultados obtenidos en la encuesta serán tenidos en cuenta como base para el presente proyecto de innovación.

La innovación está planteada para ser puesta en marcha en el IES Laboral de Gijón, que es el Centro donde realice las prácticas del Máster de Formación del Profesorado. En principio todos los cursos de secundaria y Bachiller son susceptibles de poner en práctica el presente proyecto de innovación.

La idea es que inicialmente el proyecto sea llevado a cabo por el Departamento de Dibujo del centro, plasmándolo en el aula por los propios docentes del Departamento.

Dadas las características del proyecto siempre cabe la posibilidad de la colaboración con el Departamento de Geografía e Historia, ya que se podrían estudiar conjuntamente obras que se consideren importantes tanto para una como para otra asignatura. Con esta segunda opción se pretende dar un carácter más interdisciplinar al proyecto, aunque como esta es una opción seguramente más compleja, inicialmente el proyecto puede ser llevado a cabo de forma individual desde el departamento de Dibujo, ya que se reúnen

todos los requisitos necesarios en cuanto a conocimientos y formación de sus integrantes.

Entre los objetivos y contenidos de historia del arte, encontramos algunos como los siguientes, muy relacionados con los objetivos de educación plástica y visual:

Reconocimiento de los elementos básicos que configuran los principales estilos o artistas relevantes de la época contemporánea, contextualizándolos en su época e interpretación de obras artísticas significativas. Aplicación de este conocimiento al análisis de algunas obras relevantes. (4° ESO. Contenidos Comunes)

Aplicación de diferentes métodos de análisis e interpretación de las obras de arte significativas en relación con los estilos y artistas relevantes, diferentes lenguajes artísticos. (contenido 2° Bachillerato)

Del currículum de las asignaturas de geografía e historia, podemos obtener que en 4° curso de ESO, se estudia Historia del Arte contemporáneo. En 2° de Bachiller, se aborda la Historia del Arte desde sus orígenes hasta nuestros días, son por lo tanto dos **fuentes de recursos casi ilimitados de aportaciones de todo tipo de artistas desde los orígenes del arte hasta la actualidad.**

Independientemente que se logre un acuerdo entre los dos departamentos, el contenido del presente plan de innovación podrá ser llevado a cabo por la asignatura de plástica y visual, incidiendo a la hora de la explicación en ejemplos basados en la historia del arte.

Por las características del proyecto, este se implantará tanto en ESO como en Bachillerato, adaptando una serie de variables a la hora de aplicarlo, de acuerdo con las características de cada etapa educativa. El proyecto se desarrollaría en las horas lectivas establecidas para cada asignatura y se llevaría a cabo en las clases, donde se imparten las asignaturas actualmente.

4. Objetivos

a. Definición de los objetivos

Objetivo final:

- Asimilar desde el conocimiento de ejemplos significativos de la historia del arte los conceptos del curriculum de la asignatura: (color, forma, fondo, línea, perspectiva...).

Objetivos específicos:

- Implicar al alumnado para que elabore sus trabajos como una autor más de la historia del arte, haciéndole participe de esta como eslabón último de la cadena.
- Motivar a los alumnos en la realización de los trabajos de plástica y en el conocimiento de la historia del arte, lo que se plasmará en mejores resultados.
- Valorar las actividades realizadas como parte de un conjunto, no como una mera enumeración de trabajos desconectados.
- Mejorar la capacidad de expresión y la confianza del alumno a la hora de expresarse grafica y artísticamente.
- Desarrollar su espíritu crítico y reflexivo a través del conocimiento de la historia del arte.

b. Análisis de los objetivos

FINALIDAD	INDICADORES DE IMPACTO/ INDICADORES DE LOGRO	MEDIDAS
Asimilar desde el conocimiento de ejemplos significativos de la historia del arte los conceptos del curriculum de la asignatura: (color, forma, fondo, línea, perspectiva...).	Mayor porcentaje de trabajos o actividades presentadas en la fecha establecida. Aumento cuantitativo y cualitativo de la calidad de los trabajos presentados	Número de participantes en las actividades presentadas. Nivel de conocimiento manifestado por el alumno. Evaluación de las actividades
Implicar al alumnado para que elabore sus trabajos como una autor más de la	Mayor porcentaje de trabajos o actividades presentadas en la fecha establecida.	Número de participantes en las actividades presentadas. Nivel de conocimiento

historia del arte, haciéndole participe de esta como eslabón último de la cadena.	Aumento cuantitativo y cualitativo de la calidad de los trabajos presentados	manifestado por el alumno. Evaluación de las actividades
Motivar a los alumnos en la realización de los trabajos de plástica y en el conocimiento de la historia del arte, lo que se plasmará en mejores resultados.	Mayor porcentaje de trabajos o actividades presentadas en la fecha establecida. Aumento cuantitativo y cualitativo de la calidad de los trabajos presentados	Número de participantes en las actividades presentadas. Nivel de conocimiento manifestado por el alumno. Evaluación de las actividades
Mejorar la capacidad de expresión y la confianza del alumno a la hora de expresarse grafica y artísticamente.	Mayor motivación y calidad de los trabajos presentados Mayor implicación en las actividades según vaya avanzando el curso	Número de participantes en las actividades presentadas. Nivel de conocimiento manifestado por el alumno. Evaluación de las actividades
Desarrollar espíritu crítico y reflexivo a través del conocimiento de la historia del arte.	Desarrollo personal del alumno a lo largo del curso Mayor implicación en las actividades según vaya avanzando el curso	Número de participantes en las actividades presentadas. Nivel de conocimiento manifestado por el alumno. Evaluación de las actividades

La mayoría de los objetivos específicos están encaminados al cumplimiento del objetivo final. Estos objetivos específicos se valorarán en el número de participantes en las actividades presentadas, a través de los porcentajes correspondientes. Estos datos pueden ir comprobándose a lo largo del curso mediante la evaluación de las entregas. Cuantitativamente se podría medir por el porcentaje de alumnos que entregan sus trabajos a tiempo. Cualitativamente se tendría en cuenta la calidad de los trabajos conforme a los criterios de evaluación establecidos.

Para contrastar los resultados se cogerán los datos del curso anterior de la misma asignatura antes de que se hubiese implantado todavía el proyecto. Para poder ver que estos objetivos se han cumplido se podrá ir llevando un seguimiento comparando en cada momento del curso con los resultados obtenidos el año anterior. Para observar que el proyecto está teniendo efectos positivos tendrá que existir un aumento cuantitativo

de los alumnos que presentan las actividades propuestas y un aumento cualitativo en los resultados de esas actividades.

5. Recursos

a. Materiales

Los recursos didácticos principales con los que se contará para este proyecto de innovación son los recursos escolares que se disponen en las aulas para el desarrollo normal de las clases, ya que la clase está dotada de:

- mobiliario (sillas y mesas para profesor y alumnos)
- equipo informático situado en la mesa del profesor desde el que este podrá realizar las presentaciones.
- pizarra y tizas mediante las cuales se realizarán parte de las explicaciones.

Los recursos o medios simbólicos usados en esta unidad didáctica:

- Material impreso: fotocopias que serán repartidas al alumno en las sesiones correspondientes.
- Medios tecnológicos:
 - Recursos icónicos: retroproyector a través del cual se realizaran las proyecciones previstas.
 - Recursos audiovisuales: presentación en power-point

Todos estos recursos ya están disponibles por parte del centro, por lo que no habría necesidades a mayores para la realización del proyecto. El instituto dispone de ordenadores y cañones distribuidos por todas las aulas del instituto.

b. Humanos

Los recursos humanos no requieren necesidades específicas que superen el departamento de Dibujo, todas las actividades de este proyecto tendrían que ser llevadas a cabo por los profesores del departamento de Dibujo, ya tienen la formación necesaria para realizarlos.

Si posteriormente como se ha mencionado el proyecto se llevase a cabo de una manera interdisciplinar con el departamento de Geografía e Historia, los recursos humanos

aumentarían en la medida que se hiciese efectiva la colaboración entre los dos departamentos.

6. Desarrollo y método

Se pretende llevar a cabo la innovación durante un año lectivo, por lo tanto cada una de las unidades didácticas en las que se divide la programación, estará desarrollada conforme a la metodología recogida en el presente proyecto de innovación. Cada unidad didáctica deberá incorporar por lo tanto también los contenidos propios de la historia del arte, relativos a las obras de referencia necesarias para desarrollar los contenidos de cada unidad, con lo que la programación se verá enriquecida con los aportes en cuanto a contenidos necesarios que resulten de la aplicación del presente proyecto de innovación.

La innovación se llevaría a cabo durante todo el curso, haciendo coincidir la metodología de esta innovación con la de cada una de las unidades didácticas que aparecen reflejadas en la programación del instituto.

Se pretende que el alumno vaya trabajando a su ritmo en cuanto a la elaboración de las actividades, en un proceso de descubrimiento e investigación a la vez que va desarrollando su propia propuesta con la ayuda y las indicaciones que le irá aportando el profesor.

Se pretende por lo tanto que el aula se convierta en una especie de taller de trabajo en el que cada alumno irá desarrollando su tarea siempre de acuerdo a sus propias capacidades, pudiendo en todo momento el profesor controlar el ritmo del aula y las necesidades específicas que necesite cada alumno. Se intentará incentivar a partir de la experiencia de algún alumno la participación activa del resto del grupo.

Por lo tanto, las actividades se enfocan a que cada alumno desarrolle en cada unidad didáctica sus propios trabajos. Las actividades de cada unidad didáctica estarían basadas en el enfoque por tareas, es decir, habría una actividad vertebradora de la unidad didáctica y una serie de actividades introductorias o reforzadoras de esa actividad central.

7. Efectos y resultados

El principal efecto y mejora que se pretende obtener con este proyecto de innovación es un aumento de la motivación del alumno hacia la asignatura que se manifieste en un aumento en el porcentaje de alumnos que siguen el curso y que presentan sus trabajos y

actividades a tiempo, esto de cara al alumno, supondrá una mejora en la capacidad de expresión artística y un desarrollo de la actitud crítica del alumno hacia las obras de arte que nos rodean. Esto se conseguirá gracias a hacer que el alumno se implique con la materia, haciéndole participar y abordar sus trabajos como una autor más de la historia del arte, pasando a formar parte de esta historia como eslabón último de la cadena. Gracias a esta motivación de los alumnos se esperan mejores resultados que en Cursos anteriores a la introducción del proyecto.

La puesta en marcha del proyecto puede verse dificultada por varios motivos, pero principalmente por aspectos que afecten a los dos principales agentes que participan: alumnos y profesor.

Las dificultades del alumnado puede venir dada por la falta de adecuación a esta metodología, ya que no es común en las aulas una metodología explicada a través de ejemplos de la historia y una posterior realización de actividades por parte los alumnos a modo de taller, en el que se valora tanto el resultado final como el proceso del día a día en el que se le va dando forma a sus actividades gracias a la interacción entre el alumno y el profesor, cobrando la clase la dimensión de taller en el que se han de desarrollar los trabajos. Primará por tanto el trabajo en interacción con otros los alumnos y el profesor, más que el trabajo que el alumno pueda realizar individualmente en su casa. Una correcta implicación del alumnado, gracias a una metodología que le haga sentir participe de sus resultados finales será un elemento básico para el éxito o fracaso de esta innovación. Una pronta implicación del alumno, o de buena parte de ellos, puede suponer también un efecto llamada para el resto con lo que el resultado final puede llegar a ser altamente satisfactorio.

Las dificultades localizadas en el entorno del profesorado podrían venir por la falta de motivación o desinterés hacia la innovación, ya que esta metodología supone un esfuerzo grande de investigación por parte de los docentes, ya que suya será la labor de ir construyendo su propio temario enriquecido con ejemplos y aplicaciones de la historia del arte. Por otro lado, también puede suponer un esfuerzo extra la interacción con los alumnos en las clases prácticas, ya que entendido el profesor como coordinador de las actividades que promueve, abarcar todos los trabajos en los que se impliquen los diferentes alumnos supondrá un esfuerzo extra. Este esfuerzo irá más allá de limitar su tarea a repartir el mismo trabajo a todos los alumnos. Se requiere pues interés, motivación y esfuerzo por parte del profesorado, en aras de conseguir los objetivos marcados.

Existe una dificultad extra, y es que si bien en principio la innovación está pensada para ser desarrollada por el departamento de dibujo, una posible y posterior coordinación entre los Departamentos de Dibujo y Geografía, puede suponer una cierta dificultad cuando se trate de abordar el proyecto de forma interdisciplinar.

Se pretende que el alcance de la innovación vaya más allá de un solo curso, la idea es que se vaya repitiendo curso tras curso, y estas referencias históricas se vayan modificando, enriqueciendo y adaptando a las diferentes necesidades que vayan teniendo los alumnos o a las dificultades que surjan en la exposición de los contenidos a lo largo del año. Esto supone que tras desarrollar este proyecto durante más de un año, el profesor irá teniendo sus propios contenidos ya adaptados y las modificaciones que curso tras curso pueda ir introduciendo, no harán más que enriquecer el temario, con lo que poco a poco el profesorado verá que cada año con menos esfuerzo van aumentando sus resultados.

8. Síntesis valorativa

Se considera que la presente innovación educativa va suponer una mejora en el conocimiento de los dos elementos que se pretenden coordinar: Educación Plástica y Visual, y los contenidos de la asignatura de historia del arte. Inicialmente será solo el Departamento de Dibujo el que comenzará la implantación del proyecto de innovación como anteriormente mencionábamos. Esto supondrá una mejor asimilación de los contenidos propios de la materia de Educación Plástica y Visual, a la vez que se adquiere un bagaje en contenidos y recursos propios de la asignatura de Historia del Arte. Los contenidos de la materia verán en todo momento su referente en obras presentes entre nosotros.

Llevar a cabo este proyecto de innovación supondrá a su vez establecer nuevos ordenes y organización de cara a la innovación, lo que puede acarrear beneficios colectivos si existe una implicación efectiva de todo el Departamento. La preparación e introducción de la innovación en las aulas, puede mejorar las relaciones ente los profesores implicados, haciendo que de la colaboración surjan mejoras al propio proyecto durante la realización del mismo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antúnez del Cerro, N., Ávila, N., & Zapatero, D. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Ediciones Eneida.
- Basurto, F. M. (2013). *8 ideas clave. Calidad de la práctica educativa: Referentes, indicadores y condicionantes para mejorar la enseñanza-aprendizaje* (Vol. 21). Graó.
- Castorina, J. A., & Baquero, R. J. (2005). *Dialéctica y psicología del desarrollo: El pensamiento de Piaget y Vigotsky*. Amorrortu.
- de Miguel Díaz, M. (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. *Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Oviedo: Universidad de Oviedo, 109-14.
- Shapiro, E. (1979). Copying and inventing: Similarities and contrasts in process and performance. *Symbolic Functioning in Childhood*, 153-163.
- García, S., de Horna, L., & Serna, J. L. *Educación Plástica y Visual I-ESO*. Editex.
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Hayes, A. G. (2007). *La competencia cultural y artística*. Alianza Editorial.
- Knopf A., *El arte de la ficción: apuntes sobre el oficio de jóvenes escritores*, Talleres de escritura Fuentetaja: Madrid 2001. Pp 53
- Wilson, B., Hurwitz, A., & Wilson, M. (2004). *La enseñanza del dibujo a partir del arte*. Paidós Ibérica.
- Zabala, A. (2011). Criterios para la mejora de la práctica educativa. *Aula de Innovación Educativa*, 19(198), 13-16.

Leyes y decretos

- Decreto 74/2007, de 14 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Principado de Asturias nº 162
- Decreto 75/2008, de 6 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato. *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 196, de 22 de agosto de 2008.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006.

Otros documentos:

Programación didáctica de la asignatura de Educación Plástica y Visual de 1º de ESO,
del IES Laboral de Gijón

Proyecto Educativo de Centro (2010-2014) del IES Laboral de Gijón