

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

**El departamento como entorno sistémico
Una aproximación desde la Cultura Audiovisual**

**The department as a systemic environment
An approach from the Audiovisual Culture**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: HELENA GARCÍA-RUIZ GÁLLEGO

Tutor: D. JUAN CARLOS SAN PEDRO VELEDO

Junio 2016

Agradecimientos

Me gustaría que estas líneas sirvieran para expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente proyecto, en especial a D. Juan Carlos San Pedro Veledo, director de este Trabajo Fin de Máster, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa del mismo, así como por la motivación y el apoyo recibido a lo largo de este año.

Al profesorado del Máster y la Coordinación del mismo, quienes año tras año hacen esto posible buscando nuevos ámbitos de mejora.

A Sonia, por su discurso sincero sin el cual las piezas del puzle no hubieran encajado. Gracias por enseñarnos que otra educación es posible.

Quisiera hacer extensiva mi gratitud al personal docente y no docente del IES Universidad Laboral, con especial mención al departamento de Artes Plásticas, por la dedicación, tiempo y confianza depositados durante el transcurso de las prácticas.

A los compañeros y compañeras de la especialidad, por los momentos dentro y fuera del aula, sin los cuales el paso por este proceso no habría sido igual.

A mi familia y amigos, por su comprensión, paciencia y el ánimo recibidos.

A Daniel, por todo lo demás.

Índice

Abstract.....	3
Introducción.....	4
Breve reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas:	5
Proyecto de innovación educativa vinculado a la propuesta de programación: El departamento como entorno sistémico	9
Análisis del problema y su enmarque contextual	9
Diagnóstico de la problemática:	19
Objetivos:	21
Recursos:	23
Desarrollo y método:	24
Efectos y resultados:.....	27
Propuesta de programación docente: Cultura Audiovisual I.....	29
Prólogo: La importancia de la Cultura Audiovisual en nuestras vidas.....	29
Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación asociados al curso elegido:	31
Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa....	41
Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:	42
Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares	45
Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado y, en su caso, las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidades educativas especiales, o con altas capacidades intelectuales.....	57
Propuesta de actividades complementarias y, en su caso, extraescolares relacionadas con la asignatura.....	58
Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y el desarrollo de la programación docente.	59
Actividades para la recuperación y para la evaluación de las materias pendientes, de acuerdo con las directrices generales establecidas en la concreción curricular.	60
Actividades que estimulen el interés por la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público, así como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.....	61
Conclusiones.....	62
Bibliografía	64
Anexo I. Resultados de la encuesta.....	66

Abstract

El presente Trabajo Fin de Máster, desde el título que lo encabeza, pretende hacer referencia a la teoría general de los sistemas, que se caracteriza por su perspectiva integradora, donde lo importante son las relaciones y las sinergias que a partir de ellas emergen.

A través del proyecto pretendemos realizar una reconsideración de la acción metodológica seguida hasta la fecha por el departamento de Artes Plásticas al que tuvimos acceso durante el Practicum, con el fin de paliar la desmotivación percibida en los estudiantes, mediante la integración de nuevas propuestas extraídas de los actuales paradigmas del panorama educativo que favorezcan el aprendizaje significativo, situar al alumnado en el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, mejorar el concepto que se tiene de las asignaturas mediante su puesta en valor y el desarrollo de relaciones inter e intra departamentales intencionales. La concreción de estos planteamientos vendrá desarrollada a través de la asignatura de Cultura Audiovisual I y la programación que de ella se desprende.

The present Master's Thesis, starting with the title that heads it, pretends to refer to the system's general theory, characterized by its integrative perspective, which key points are the relations and synergies created by them.

Through the project we pretend to make a reconsideration of the methodological practices being implemented until now by the Plastic Arts department we were allowed to work with, in order to relieve the demotivation perceived in the students, by integrating new proposals drawn from the current paradigms of the educational panorama, place the students as the key stone of the teaching-learning process, improve the concept of the subjects by enhancing them and creating intentional inter and intra-departmental relationships. The concretion of those approaches will be developed by the Audiovisual Culture I course and the educational programming that parts with it.

Introducción

La educación es un proceso complejo de continua construcción que nos acompaña desde que nacemos hasta el final de nuestra vida. Desde los primeros años, encontramos elementos que van configurándonos como individuos, partiendo de la familia hasta la llegada de la escuela. Ambos elementos se configuran como principales agentes socializadores de nuestro tiempo, o al menos siempre ha sido así, pero lo cierto es que las realidades cambian, los avances tecnológicos posibilitan nuevas formas de relación con el medio y con los semejantes. Es este momento en el que nos encontramos, la contemporaneidad supera las fronteras y desborda los esquemas antes fijados. Este avance evolutivo ha hecho que los estudiantes que actualmente pueblan las aulas difieran sobremanera de los de hace tan solo una década.

Durante el periodo de prácticas hemos tenido la oportunidad de apreciar de cerca el funcionamiento del Instituto en todas sus facetas, lo que ha supuesto un acercamiento a la realidad de la labor docente. Desde esta aproximación se han podido elaborar apreciaciones propias acerca del actual alumnado y sistema educativo.

Nos encontramos ante un sistema educativo estancado y obsoleto en muchos aspectos, que generalmente otorga más peso al conocimiento memorístico que al verdadero aprendizaje que parte de la asimilación y aplicación del mismo.

Los nuevos cambios sociales y tecnológicos reclaman nuevas metodologías dentro del aula que integren desde una perspectiva real el mundo exterior que nos rodea. La escuela ha de ser receptiva y estar en consonancia con los cambios contemporáneos para ofrecer una educación en paralelo que complemente los aprendizajes que se producen cada vez con más frecuencia, de manera autónoma.

Como futuros docentes debemos prestar atención a las “partes blancas del currículo”, aquellas que no están escritas con tinta pero que han de tener un gran peso dentro del aula de forma transversal, pues solo de esta manera lograremos aprendizajes integrales y significativos. Debemos dotar a los estudiantes de herramientas útiles que se potencien a través de sus capacidades y potencialidades personales a fin de desarrollarse como ciudadanos críticos, activos y responsables dentro del contexto que nos ha tocado vivir.

El presente proyecto consta de dos propuestas imbricadas: una a nivel departamental y otra ligada a ella desde la programación de la materia Cultura Audiovisual I. Ambas propuestas se encuentran íntimamente relacionadas, pues una es consecuencia directa de

la otra a un más alto nivel de concreción. Para facilitar su comprensión el proyecto se ha articulado presentando en un primer lugar la problemática encontrada en el Centro, que radicaré en la desmotivación generalizada apreciada en el alumnado hacia las asignaturas correspondientes al ámbito de las Artes Plásticas, para dar paso al marco teórico que lo sustenta y las soluciones planteadas al respecto, a nivel general desde el departamento y las acciones particulares a emprender a partir de cada asignatura.

Breve reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas:

El Máster ha supuesto una nueva mirada hacia el panorama educativo, a través del cual hemos tenido la oportunidad de posicionarnos al otro lado de la escena, desde la que la percepción es muy diferente y se encuentra cargada de matices, antes inapreciables.

Las asignaturas cursadas a lo largo del Máster han constituido el andamiaje por el que este proyecto se sustenta, de tal forma que todas han contribuido en proporción variable a la consecución del mismo.

El curso ha sido dividido en dos partes claramente diferenciadas, situando al Practicum como punto de inflexión dentro del mismo, a través del cual los contenidos planteados desde el plano teórico en un primer momento han sido asentados y dotados de nuevos significados.

Procedemos a desglosar las asignaturas cursadas en el primer cuatrimestre:

Procesos y Contextos Educativos (PCE): Podríamos considerar PCE como la asignatura más extensa y completa del Máster. Articulada a través de bloques temáticos, se ha pretendido realizar un primer acercamiento a la realidad de la profesión docente. Este recorrido parte de las grandes leyes educativas de los últimos doscientos años mediante la reflexión de los cambios acaecidos hasta la época actual, pasando por el estudio y valoración de diferentes contextos y realidades sociales, características organizativas de los centros, documentos institucionales con los que más tarde debimos familiarizarnos, etc., hasta llegar al ámbito de actuación que nos ocupa: el aula, interacciones y convivencia dentro de la misma, potenciación y puesta en conocimiento de recursos, la importancia de la acción tutorial y la atención a la diversidad, tan necesarias en nuestro tiempo.

Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad (ADP): El aspecto evolutivo del alumnado es un elemento de gran importancia para comprender cómo los procesos de aprendizaje

ligados al desarrollo se van produciendo desde la niñez hasta la edad adulta. La asignatura, desde el plano de la psicología, ha proporcionado una aportación de gran utilidad para el posterior desempeño de la labor docente dentro del aula.

Complementos de la Formación Disciplinar: se trata de una de las primeras asignaturas cursada desde la propia especialidad. Desde sus inicios se nos ha instado a proporcionar una nueva lectura al currículo, vitalizar sus contenidos, dotarlos de sentido y hacerlos propios para poder acercarlos al alumnado. Este giro metodológico ha supuesto el detonante del presente planteamiento proyectual, que pretende aunar las reconsideraciones realizadas al respecto del actual sistema educativo.

Diseño y Desarrollo del Currículum (DDC): ha supuesto la base teórica sobre la que construir la programación, gracias a la profunda inmersión a través de la nueva legislación, por la que se han desentrañado sus elementos para ponerlos al servicio del docente y elaborar propuestas integradas y originales que motiven al alumnado y favorezcan el aprendizaje significativo desde perspectivas interdisciplinares.

Sociedad, Familia y Educación (SFE): desde SFE se ha destacado la importancia de la colaboración estrecha de toda la comunidad educativa como agentes que pueden trabajar en sintonía para conseguir el máximo beneficio para el alumnado. El contexto del que procede el alumnado es un aspecto fundamental que determinará en la mayor parte de los casos el comportamiento dentro del aula, por ello, han sido considerados diferentes estilos parentales, configuración contemporánea de las familias, y aspectos de igualdad y género, muy necesarios como valores transversales.

Tecnologías de la Información y la Comunicación: esta materia nos ha permitido acercarnos a las TIC desde una nueva perspectiva, reflexionando acerca de los usos actuales que poseen las nuevas tecnologías, las cuales inundan la vida cotidiana y ya tienen su eco en las aulas desde hace unos años, donde el docente es quien debe adecuar la metodología a emplear hacia un enfoque constructivista para que esta nueva y poderosa herramienta suponga un apoyo efectivo.

Segundo cuatrimestre:

Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa: esta asignatura ha resultado crucial a la hora de determinar la estructura formal de este proyecto, ya que ha supuesto un profundo análisis de los procesos innovadores y su importancia en el contexto que nos ocupa, algo que debemos implementar ya que los cambios son posibles si existe un verdadero ánimo por ello.

Aprendizaje y Enseñanza: asignatura abordada en la segunda mitad del Máster con las practicas ya iniciadas. Ha conseguido establecer conexiones entre el plano teórico y el práctico, abordando nuevas posibilidades metodológicas dentro del área y sus contenidos. Del mismo modo, considero fundamental la oportunidad brindada al poder tratar con profesores/as que trabajan diariamente en un Instituto, pues su discurso sincero, apasionado y libre de tapujos nos ha ayudado a descubrir que otras formas de enseñanza son posibles.

Música y Plástica. Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión: desde esta asignatura, de carácter optativo, hemos reafirmado la importancia de la interdisciplinariedad como práctica docente habitual, pues en la realidad los conocimientos no son estancos y deben circular para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Prácticas profesionales:

El elemento integrador que ha servido para aglutinar y poner en valor los conocimientos adquiridos durante el Máster de Formación del Profesorado ha sido sin duda el Practicum.

El Instituto en el que se han realizado las prácticas y en el cual hemos tenido la oportunidad de valorar su funcionamiento ha sido el IES Universidad Laboral, situado en Gijón, Asturias.

Desde la perspectiva que concede el tiempo he de reconocer que los comienzos no fueron fáciles. Pese a ello, siempre ha primado la voluntad de aprender y disfrutar del tiempo y espacio brindado por un centro con tanto potencial como este.

En nuestro caso tuvimos una acogida muy generosa tanto por parte de la Institución, del profesorado, tanto externo como integrante del departamento de Artes Plásticas, así como del personal no docente, y del alumnado en todos los niveles en los que hemos tenido oportunidad de participar.

Las prácticas han supuesto para mi mucho más de lo que en un principio esperaba, una eclosión a nivel personal y académico. Estos tres meses han constituido un reto en los que hemos debido poner en práctica todo aquello de lo que nos empapamos desde un punto de vista teórico y que gracias a las prácticas ha cobrado nuevos sentidos, así como nuevas competencias y destrezas personales.

Todo ello constituye un bagaje muy intenso que ahora nos pertenece.

Proyecto de
innovación educativa
vinculado a la
propuesta de
programación

El departamento como
entorno sistémico

Proyecto de innovación educativa vinculado a la propuesta de programación: El departamento como entorno sistémico

La propuesta aquí señalada sería extrapolable a todos los departamentos que quisieran anexionarse a ella, ya que pretende constituirse como una ideología de centro más que como un proyecto únicamente concerniente a un área, buscándose un mayor aperturismo para favorecer el intercambio de información y la multidisciplinariedad como fines últimos para lograr un mutuo enriquecimiento.

Análisis del problema y su enmarque contextual

Primeras apreciaciones dentro del aula:

Tomando como punto de partida las primeras apreciaciones en el aula basadas en la observación directa durante las prácticas realizadas, destacamos un alto índice de desmotivación por parte del alumnado hacia las asignaturas del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual a lo largo de la etapa de ESO. Los alumnos y alumnas constantemente han manifestado su descontento hacia las tareas que se están desempeñando y a menudo preguntan el por qué y para qué de su realización.

El alumnado desconoce la justificación de los ejercicios propuestos en clase al encontrarse exentos de un hilo conductor más allá de la producción de láminas con temáticas estancas y que, en la mayor parte de los casos, se repiten cíclicamente desde primero hasta cuarto. Del mismo modo, existe una base estructural pobre tanto a nivel teórico como manipulativo de la materia y su conexión con la historia pasada y actual.

El contexto de la investigación:

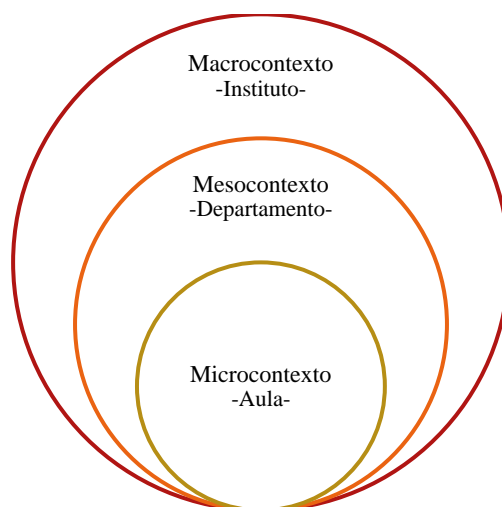


Ilustración 1: Contexto de la investigación

Macrocontexto: el Instituto de Enseñanza Secundaria Universidad Laboral

El Centro se encuentra emplazado en el Edificio INTRA - Avenida del Jardín Botánico Nº 1469 -, en los límites de los barrios de Somió, Cabueñes, y los de Deva y Cimadevilla.

El Instituto se encontraba ligado anteriormente a la antigua Universidad Laboral, localizada en el edificio histórico, ubicado en la calle Luis Moya Nº1, por el Decreto 5/2006, de 18 de enero [BOPA de 27 de enero]. El nuevo emplazamiento le otorga al Instituto una cercanía privilegiada al campus universitario de Viesques y demás instalaciones que resultan estimulantes para el alumnado en su tarea de planificación de futuro. La zona resulta amplia y despejada, con grandes zonas verdes y buenas comunicaciones al núcleo urbano de Gijón.

Como elementos identitarios del Centro, destacamos que, al tratarse de un centro público, en el que no predomina una ideología concreta, todos los valores, objetivos y prioridades vienen dictados por la propia Ley de Educación. Se puede decir que los principios educativos y objetivos pedagógicos contemplan los valores básicos de la cultura y la convivencia social.

Desde el Centro, se pretende, pues, garantizar una formación integral del alumnado, prestando especial atención al desarrollo de los valores humanos, intelectuales y morales, buscando el debido equilibrio entre ellos.

El Centro tiene como referencia una visión abierta de la realidad, con respeto a la pluralidad de conciencia. Se busca potenciar al máximo el desarrollo de los valores individuales y también los valores sociales, como la convivencia, el trabajo en equipo, la responsabilidad, reforzando la convivencia, el respeto, la igualdad de género en todos los niveles, etc.

Mesocontexto: El departamento de Artes Plásticas:

El departamento de Artes Plásticas está constituido por un equipo de 7 profesores procedentes de diversas ramas, lo que influye notablemente en el ejercicio de su profesión. A saber: licenciados en Bellas Artes, ingenieros industriales y aparejadores.

El profesorado viene trabajando su materia de manera individual, no existiendo un dialogo fluido a la hora de planificar las programaciones didácticas, lo que se traduce en carencias notables a la hora de aplicar los contenidos.

Apreciamos que el profesorado cuya formación es fundamentalmente técnica, prima el contenido de las asignaturas frente al método, alegando desconocimiento en el tema y falta de sensibilidad artística. Pese a ello, no existe una búsqueda de apoyo del profesorado experto en la materia.

Estas carencias en el ámbito plástico-manipulativo hacen que el enfoque ofrecido al alumnado sea de carácter eminentemente técnico, necesario y contemplado en el currículo, pero incompleto dadas las características de las materias a impartir.

Del mismo modo, consideramos que existe un estancamiento en la metodología aplicada, consistente en el reciclaje de material obsoleto y carente de estímulos, que resulta alejado de la realidad de los alumnos y alumnas y poco enriquecedor para el mismo docente en su práctica diaria.

Ante la desmotivación del alumnado en ESO no existen medidas especiales adoptadas por el profesorado, ya que es considerado de manera general un estado habitual del rango de edades comprendidas en el nivel.

Microcontexto: aula y alumnado:

El Instituto refleja a modo de microcosmos la realidad globalizada del momento con la incorporación de alumnado de diversa procedencia, si bien la mayoría procede de zonas próximas al Centro: Cabueñes, Deva, La Camocha y zonas limítrofes y del extrarradio de Gijón. En su mayoría han cursado los estudios previos en los centros adscritos, salvo los alumnos y alumnas del Bachillerato de Artes, cuya procedencia es más amplia.

Según refleja el Proyecto Educativo de Centro, el alumnado, en su mayoría, se encuadra en familias de configuración clásica, si bien existen algunos casos de familias monoparentales, familias desestructuradas o también ciertos casos procedentes de familias de acogida, representando, no obstante, un porcentaje muy bajo dentro de la población del Instituto.

A nivel de aula podemos constatar que los alumnos y alumnas del Instituto favorecen la creación de climas relacionales y de trabajo agradables. Los comportamientos adoptados por el alumnado corresponden al normal desarrollo personal y académico de las edades propias de cada ciclo, no apreciándose conductas disruptivas ni conflictivas reseñables. Sin embargo, como ya fue mencionado anteriormente, el nivel motivacional frente a la asignatura de Plástica resulta bajo conforme ascendemos de curso, lo que hace que los alumnos y alumnas mantengan un estado apático durante las sesiones.

Enmarque teórico y justificación del proyecto

Primeras aproximaciones

Es evidente que el aspecto motivacional del alumnado resulta esencial para el correcto desarrollo de la etapa educativa, ya que supone el elemento dinamizador y motor de la conducta humana. En los niveles observados, y concretamente dentro de las materias concernientes al departamento de Artes Plásticas, apreciamos un nivel motivacional bajo en la mayor parte del alumnado. Esto nos lleva a objetivar el concepto de motivación en el contexto que nos ocupa.

Son diversas las teorías que han tratado de dar respuesta al aspecto motivacional en el comportamiento humano, a las pulsiones y a los motivos de las mismas.

Los motivos de los sujetos incluyen los objetivos hacia los que se dirigen nuestras conductas, de ahí que las motivaciones expliquen por qué un organismo actúa de cierta manera en cierto momento, aportando el puente entre aprendizaje y realización (AAVV, 2009).

Maslow (1991) afirmaba que el ser humano se encuentra en un constante deseo de realización personal que nunca se encuentra satisfecho, excepto de una forma relativa, como si se tratase del peldaño de una escalera, es decir, las necesidades humanas se encuentran organizadas y relacionadas entre sí dentro de una jerarquía de predominio.

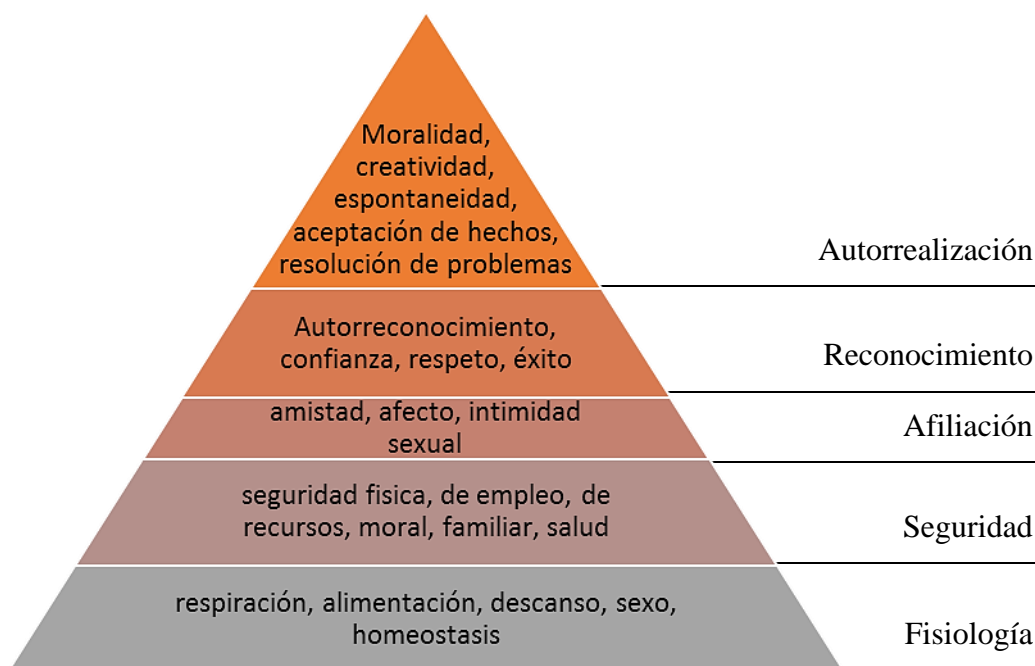


Ilustración 2: Pirámide de Maslow, 1991.

Distinguimos dos niveles fundamentales:

Nivel primario: dentro del cual se engloban necesidades tales como el hambre, la sed, el sueño, el deseo sexual, entre otros y que están relacionados con nuestras necesidades biológicas básicas. Se trata de necesidades básicas de supervivencia.

Nivel social: en este nivel distinguimos aspectos como la necesidad de reconocimiento, prestigio, pertenencia a un grupo, etc. Surgen por aprendizaje o interacción social.

Estas necesidades, al encontrarse jerarquizadas, deben ser satisfechas de forma ordenada para poder ascender. En palabras de Maslow (1991), si todas las necesidades están sin satisfacer, y el organismo, por tanto, está dominado por las necesidades fisiológicas, las restantes necesidades simplemente pueden ser inexistentes, permanecer latentes o ser desplazadas al fondo. La principal consecuencia de este enunciado es que la gratificación se convierte en un concepto tan importante como la privación en la teoría de la motivación, porque libera al organismo de la dominación de una necesidad relativamente más fisiológica, permitiendo, por tanto, que surjan otros fines más sociales.

En el ámbito educativo, estas teorías han de ser tenidas en cuenta para poder comprender el nivel en el que se encuentra nuestro alumnado, ya que, de otro modo, resultará imposible avanzar cuando las necesidades inferiores no se encuentran cubiertas.

En el contexto en el que trabajamos, con adolescentes de entre 12 y 16 años, hemos de ser conscientes de los numerosos estímulos, externos e internos, a los que nuestros estudiantes se encuentran expuestos, lo cual hace que las prioridades de las necesidades a satisfacer generalmente se encuentren en un estadio diferente al que pretendemos conseguir desde la Institución. El alumnado ya no se encuentra satisfecho con una educación que no busca puntos de conexión directa con el mundo que habitan.

Como docentes debemos tener muy presente nuestro papel como agentes de motivación externa, ya que como afirma Tapia (1999), la motivación nace de la curiosidad por lo mostrado y la percepción de su relevancia. Por tanto, cabe pensar que los alumnos y alumnas se desmotivan si no saben cómo aprender o si la metodología con la que se imparte no resulta atractiva, cercana o estimulante. Y es que la pedagogía que mayoritariamente hemos estado usando en nuestras escuelas se ha vuelto cada vez menos efectiva con los alumnos y alumnas (Prensky, 2011).

Así mismo, debemos tener en cuenta la percepción que el alumnado posee de asignaturas como Educación Plástica, ya que generalmente, se encuentran infravaloradas y arrinconadas dentro del plan de estudios, considerándose innecesarias y poco prácticas para el desarrollo del alumno/a, de modo que el interés depositado en el aprendizaje es escaso.

Bajo mi punto de vista, quizás seamos los docentes de Plástica quienes no hemos apostado por nuestra asignatura y quienes no hemos puesto en valor aquello que la fundamenta, que es educar la mirada de aquellos que hoy viven en la sociedad de la imagen y para la cual no poseen filtros ni cortafuegos que ponderen aquello que consumen visualmente.

Afortunadamente, estas cuestiones están siendo abordadas actualmente por las nuevas corrientes educativas, las cuales se están llevando a cabo con índices de éxito realmente elevados:

Marco teórico de referencia:

Actualmente existen numerosas corrientes educativas que centran sus objetivos en el aspecto motivacional de la enseñanza, reconsiderando las metodologías anquilosadas de antaño para innovar en aras de alcanzar un aprendizaje significativo, contextualizado y global. Todas ellas constituyen una realidad que está alcanzando cada vez a más escuelas hoy en día. Algunas de las más relevantes y que han sido tomadas como referente para la realización de este proyecto son:



Figura 1: de izq. a dcha. Kembel, Robinson, Acaso, Gardner y De Miguel.

- **George Kembel:** cofundador de la D.School de Stanford, de donde nació el proyecto School Retool¹, mediante el cual se pretende transformar la manera de enseñar de las escuelas actuales. Algunos de los axiomas del modelo ideado por el equipo fueron realmente novedosos, y se encuentran enfocados a la preparación integral del alumnado para enfrentarse a los retos que el mundo actual le plantee.

Entre ellos destacamos:

Conectar lo que está ocurriendo actualmente con el aprendizaje.

¹ Modelo D.school. School Retool: <http://www.schoolretool.org/>

Multidisciplinaria.

Aprendizaje por proyectos mediante propuestas que constituyan retos.

Dar a los estudiantes la posibilidad de dar a conocer su trabajo mediante galerías de aprendizaje y jornadas de puertas abiertas.

Fomentar la autoevaluación.

Animar a los estudiantes a enseñarse entre ellos.

Retroalimentación entre el profesorado mediante una red abierta.

Proporcionar a cada estudiante una labor diferenciada y adecuada primando la diversidad como cualidad favorable.

Etc.

- **Ken Robinson (2015):** Sostiene que se ponga fin a nuestro sistema educativo industrial anticuado y propone un enfoque altamente personalizado y orgánico que se basa en los recursos tecnológicos y profesionales propios de hoy para involucrar a todos los estudiantes, desarrollar su amor por el aprendizaje, y que puedan hacer frente a los retos reales del siglo XXI.

Acentúa la importancia de la creatividad, alegando que debiera tener la misma importancia y estatus que la alfabetización dentro de la educación.

Del mismo modo, argumenta que la inteligencia humana es diversa, dinámica y única, lo que le conecta con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, como más adelante se completará. De este modo, las capacidades intrínsecas y únicas de cada alumno y alumna deben ser potenciadas para alcanzar su completo desarrollo como individuos.

- **María Acaso (2013):** ha sido descrita como una de las actuales líderes en España y Latino América dentro de lo denominado como “Revolución Educativa” o, como ella misma denomina, *reduvolution*. Su principal línea de trabajo consiste en evidenciar la obsolescencia del sistema educativo actual y desarrollar prácticas educativas contemporáneas desde cinco marcos de acción, poniendo el acento en la metodología a aplicar independientemente del contenido a impartir:

1. Aceptar que lo que enseñamos no es lo que los estudiantes aprenden
2. Cambiar las dinámicas de poder

3. Habitar el aula: partiendo de un mobiliario alejado de la fábrica. A este respecto cabe señalar las aportaciones de Barret et al (2013) con respecto a la habitabilidad del aula y la importancia de la envolvente en el correcto desarrollo educativo.

4. Pasar del simulacro a la experiencia.

5. Dejar de evaluar y pasar a investigar.

- **Howard Gardner (2005):** Gardner define la inteligencia como la capacidad de ordenar los pensamientos y coordinarlos con las acciones, de tal modo que la inteligencia supone, por un lado, la capacidad de solucionar problemas que surgen en un ambiente cultural determinado, y por otro, la capacidad de generarlos, dando lugar a una competencia creativa. Ahora bien, para solucionar adecuadamente un problema es preciso concretar un objetivo, y después, generar un plan y unas estrategias para poder alcanzarlo. Por tanto, la inteligencia es un valor biopsicosocial que en ningún momento está predeterminado, sino que es un conjunto de potencialidades que cada ser humano posee; potencialidades entrenables y educables. Existen, por tanto, en todas las personas ocho inteligencias, desarrolladas de distinta forma y distinto grado:
Lingüístico-verbal; Lógico-matemática; Naturalista; Visual-espacial; Musical;
Cinestésica-corporal; Intrapersonal e Interpersonal.

La inteligencia no es única, y, lo que es más, se manifiesta de manera distinta en cada individuo. Esta teoría, sostenida por Gardner, invita a trabajar en el entorno escolar de un modo diferente al que viene existiendo, dejando lugar a la pluralidad y diversidad como elementos enriquecedores del grupo, y enfocando las tareas hacia la multidisciplinariedad y la cooperación del trabajo en equipo.

- **Mario de Miguel (2005):** define una serie de recomendaciones para el cambio metodológico en los procesos de enseñanza-aprendizaje, si bien son aplicables al marco universitario, resultan extrapolables a la enseñanza secundaria.

A modo de decálogo, las recomendaciones propuestas son las siguientes:

1. Un programa formativo debe centrarse en la adquisición de competencias básicas y específicas que sitúen a los estudiantes en las mejores perspectivas de desarrollo personal y profesional.
2. La planificación de la metodología del proceso de enseñanza-aprendizaje giran alrededor de las competencias establecidas.

3. La organización de la actividad docente debe contemplar modalidades diversas más allá de la simple dicotomía teoría/práctica.
4. La elección de los métodos de enseñanza debe fomentar como objetivo prioritario el trabajo autónomo del alumno.
5. Los sistemas y estrategias de evaluación deben cambiar, lo cual exige desarrollar instrumentación apropiada.
6. La incorporación de modelos didácticos centrados en la práctica y los proyectos es fundamental en el nuevo marco de estudios universitarios.
7. Educar en valores y actitudes desborda la propia técnica didáctica y nos sitúa en el terreno del crecimiento y desarrollo personal del profesorado.
8. El cambio metodológico supone pasar de un modelo autocrático y de excelencia individual al modelo de la colegialidad.
9. El cambio metodológico exige un esfuerzo del profesorado que debe ser incentivado mediante el reconocimiento tanto de los logros como de los esfuerzos.
10. El cambio metodológico comienza por un cambio en la cultura académica e implica una revisión de los principios y valores esenciales.

Todas ellas constituyen una verdadera declaración de intenciones de cambio dentro del panorama educativo, las cuales, como más adelante será indicado, trataremos de aplicar a nuestra propuesta.

Experiencias actuales: casos

Los últimos avances en pedagogía, psicología, neurociencia, etc. contemplados anteriormente están siendo incorporados como elementos innovadores en la práctica educativa de muchas escuelas enfocadas a la realidad del siglo XXI con índices de éxito altos.

Conocer estos antecedentes ha servido como detonante en la elaboración de la propuesta:

- **Changemakers schools**²: Se trata de una red a nivel mundial de 120 escuelas conectadas a través de Ashoka, autodenominada “la mayor red de Emprendedores Sociales del mundo”. Una organización global que lidera la apuesta por la innovación, construyendo una sociedad de *changemakers*.

² Changemakers schools: <http://spain.ashoka.org/escuelas-changemaker>

Estas escuelas están transformando hoy día la educación. En ellas priman valores y capacidades como la empatía, el trabajo en equipo, la creatividad, el liderazgo y la resolución de problemas entre otros; valores a los que otorgan el mismo estatus que a las demás competencias académicas tradicionales.

Esta red de escuelas, pretende erigirse como agentes de cambio social desde el ámbito educativo a partir de la formación en la resolución de problemas en un mundo tan cambiante como el que habitamos.

- **Red de centros del Sistema Amara Berri:** la red de centros del Sistema Amara Berri aboga por el establecimiento de proyectos globales dentro de los centros en aras de avanzar en las líneas propuestas para conformar un cuerpo cultural en el que todos los integrantes de la comunidad educativa tengan cabida y se sientan parte del mismo. Conciben “la mejora no solo como un fin sino también como un medio” (Martín, 2010).

Ya en 1999, el Centro Amara Berri era considerado como Centro de Innovación Educativa del Departamento de Educación de Gobierno vasco. En la actualidad, participan 20 centros de la Comunidad Autónoma Vasca y algunos de otras comunidades. Esta red se nutre internamente mediante el establecimiento de relaciones de intercambio y la generación de estilos culturales comunes, buscando desarrollar procesos tanto de aprendizaje como de pensamiento basado en competencias vitales que ayuden a un mejor desarrollo social y personal.

Del mismo modo, las materias son trabajadas de manera interrelacionada, huyendo de las unidades didácticas y los departamentos se articulan desde la pluralidad para actuar buscando estrategias inclusivas que persigan la autonomía del alumno/a como protagonista del proceso.

- **Proyecto Horizonte 2020³:** Desde la escuela privada también existen procesos de transformación radical, si bien se trata de escuelas con una marcada ideología confesional.

Tres colegios de la orden Jesuita en Cataluña han iniciado un proyecto que llevaba 8 años gestándose para convertirse en lo que es ahora. Ha requerido la participación de familias, profesorado entregado y por supuesto del alumnado, el cual ha sido situado en el centro del proyecto, convirtiéndolo en el protagonista del aprendizaje.

³ Proyecto Horizonte 2020: <http://h2020.fje.edu/es/>

Entre toda la comunidad educativa se han definido los elementos identitarios del centro y esperan que en 2020 funcione en los ocho colegios catalanes de la orden, que suman 13.000 alumnos y alumnas.

Nuevas metodologías han sido implementadas, de tal forma que se pretende aportar un enfoque multidisciplinar constante, existiendo de dos a tres profesores siempre en las aulas, diversificando la atención o personalizándola cuando sea necesario.

El trabajo por proyectos forma parte del aprendizaje por descubrimiento guiado, de tal forma que se persigue la autonomía del alumno, vinculando el proceso de aprendizaje con el mundo real.

El alumnado considera su propio aprendizaje más significativo y se encuentra más motivado que con las antiguas metodologías.

Diagnóstico de la problemática:

Tras asistir a las reuniones de departamento, tratar de manera individualizada con el profesorado implicado y apreciar la práctica diaria de la docencia de las materias en el aula, constatamos que la raíz de la problemática podría estar focalizada en un mal funcionamiento por parte del equipo docente a nivel departamental.

Una vez obtenidas las primeras impresiones sobre el problema desmotivacional tratado, se ha decidido corroborarlas mediante la realización de una encuesta anónima al alumnado. Esta encuesta, de 15 preguntas, trata de obtener una visión más realista del problema, a la vez que cuantificarlo y dilucidar sus causas. La encuesta realizada y los resultados pormenorizados que de ella se desprenden podrán ser consultados en el Anexo I del presente documento.

La encuesta se ha realizado teniendo en cuenta iba a ser entregada a los alumnos y alumnas de todo el ciclo de secundaria, desde primero a cuarto de la ESO, un total de 189 estudiantes, por lo que se ha tratado de dotarla de una apariencia sencilla, dando a las valoraciones unos códigos de señales fácilmente identificables para mostrar el grado de satisfacción de cada concepto.

Además, se dotó a las encuestas de un apartado de opiniones libres, para que el alumnado que quisiera expresase cualquier inquietud que no estuviese considerada inicialmente.

Tras recabar todos los resultados, se ha procedido a realizar una medición del grado de satisfacción del alumnado con la asignatura, del grado de relevancia que le asignan a la misma, de la utilidad que le encuentran y su motivación al respecto.

Conclusiones:

Parece claro, tras analizar todos los datos, que la satisfacción y la motivación del alumnado de Plástica se reduce conforme aumenta el nivel de ciclo, al tiempo que se reducen los indicadores de relevancia de la misma en su formación educativa.

Además, el tipo de trabajo, pautado en exceso, centrado en el desarrollo de láminas sin conexión entre ellas, sin posibilidad de desarrollar una metodología de trabajo que permita la comunicación entre profesorado y alumnado, y sin tener en cuenta los intereses de aquellos que son el objetivo de los conocimientos que queremos transmitir, puede fomentar la desidia de los estudiantes con respecto a aquello que tratamos de enseñarles.

Por tanto, si queremos paliar este desinterés generalizado entre el alumnado de Secundaria con respecto a las asignaturas relativas a la Plástica parece obvio que se necesita actuar de forma organizada durante toda su etapa formativa.

Por último, creemos que un indicador importante de la ausencia de motivación por parte del alumnado se aprecia de forma clara en el bajo número de alumnos y alumnas que optan por la asignatura de Plástica en 4º de la ESO, mientras que en primero podíamos encontrar a algunos alumnos que pedían que no desapareciese la asignatura en el segundo curso.

Detección de necesidades:

Finalmente, centramos la causalidad de la problemática en el desarrollo metodológico de la labor docente llevada a cabo por el departamento de Artes Plásticas, el cual, funciona de manera descohesionada y empleando unas metodologías anquilosadas y alejadas de la realidad del alumnado.

Enumeramos las principales carencias apreciadas:

- Falta de motivación evidente por parte del alumnado, la cual ha quedado de manifiesto en los resultados de la encuesta.
- Falta de comunicación y acuerdo entre el equipo docente.
- Inexistencia de acuerdos ni líneas metodológicas establecidas a nivel departamental: Los ejercicios a realizar se limitan a la cumplimentación de láminas que obedecen a un sistema de trabajo industrial y alejado de la realidad de los estudiantes.
- Contenidos desvitalizados: no poseen puntos de conexión con los estudiantes.

- Falta de interrelación entre las asignaturas impartidas a lo largo de ESO: Al no existir comunicación entre el equipo docente, a menudo caen en repeticiones de ejercicios en varios niveles, por lo que la realización de las tareas resulta tediosa y poco estimulante.
- Falta de multidisciplinariedad: los contenidos de Plástica no son trabajados desde otras materias, y viceversa, lo que favorecería una adquisición integrada de los conocimientos.

Proponemos:

- Una reconsideración de la metodología que se está llevando a cabo en las aulas.
- Buscar coherencia e intencionalidad a la hora de adecuar y concatenar el material curricular proporcionado al alumnado desde el departamento de Artes Plásticas.
- Tratamiento relacionado entre las asignaturas de Plástica y su interconexión con otras materias y la realidad. En busca de la interdisciplinariedad y la hibridación de los contenidos.

Objetivos:

Objetivo final o resultados esperados:

- Pretendemos mejorar el concepto que se tiene de la asignatura mediante su puesta en valor, desarrollo intencional y búsqueda de un aprendizaje significativo.

Objetivos específicos:

- Establecer actividades concretas para cada nivel y desarrollo del alumnado para generar bases sólidas sobre las que trabajar alejadas de la repetición.
- Establecer relaciones inter e intra departamentales intencionales para favorecer el intercambio de información y la puesta en común de objetivos.
- Implantación de nuevas metodologías de aula enfocadas al aprendizaje significativo en las que el alumno/a sea el protagonista.
- Reestructuración del currículo en aras de generar un hilo conector coherente entre contenidos.

Análisis de los objetivos, indicadores de logro y medidas:

Finalidad (objetivo general)	Indicadores de impacto	Medidas
Pretendemos mejorar el concepto que se tiene de la asignatura mediante su	Aumento de la motivación del alumnado.	Cuestionarios y encuestas

puesta en valor, desarrollo intencional y búsqueda de un aprendizaje significativo.	Reconocimiento de estatus de la asignatura Puesta en valor de la intencionalidad y relevancia de los contenidos. Creación de sinergias entre los docentes para trabajar de modo interdisciplinar.	hacia el alumnado y profesorado implicado.
Objetivos específicos del proyecto	Indicadores de logro de objetivos	Reuniones de control del equipo docente
Establecer actividades concretas para cada nivel y desarrollo del alumnado para generar bases sólidas sobre las que trabajar alejadas de la repetición.	Asentamiento de los contenidos de manera gradual y significativa. Establecimiento de actividades acordes a la etapa.	Monitorización constante del proceso mediante la participación del alumnado como eje del proyecto.
Establecer relaciones inter e intra departamentales intencionales para favorecer el intercambio de información y la puesta en común de objetivos.	Realización exitosa de actividades y proyectos multidisciplinares como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje global. Desarrollo una base sólida e interconectada en el alumnado que les permita saber para qué y por qué trabaja. Trabajo en equipo de los docentes Adhesión de demás departamentos a la propuesta.	Espacios de diálogo con el alumnado.
Implantación de nuevas metodologías de aula enfocadas al aprendizaje significativo en las que el alumno/a sea el protagonista.	Aumento de la autonomía, autogestión y autosuficiencia del alumnado. Mejora de destrezas y relación de los contenidos con el mundo que les rodea. Empoderamiento del alumnado. Ejecución exitosa de tareas. Incentivo de la autoevaluación del trabajo realizado por parte del profesorado y alumnado. Redistribución del aula para fomentar el trabajo cooperativo y la creación.	
Reestructuración del currículo en aras de generar un hilo conector coherente entre contenidos.	Mejora en la concepción de relevancia del material mostrado. Creación de programaciones cohesionadas y coherentes.	

Recursos:

Recursos materiales:

No serán necesarios recursos extraordinarios de carácter material, al margen de los propios de cada asignatura y para lo cual el centro se encuentra dotado sobradamente. Los recursos materiales particulares serán detallados en las programaciones didácticas de cada asignatura, como ejemplificaremos en el apartado “Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares” de la programación planteada.

Recursos humanos:

Los recursos a tener en cuenta para el correcto desarrollo del proyecto serán de carácter humano fundamentalmente, necesarios para sentar unas bases sólidas que favorezcan el diálogo y el acuerdo entre el equipo docente del departamento y entre otros departamentos, así como otorgar un mayor protagonismo al alumnado dentro del proceso de toma de decisiones.

Participantes:

Profesorado integrante del departamento de Artes Plásticas

Alumnado implicado que curse las materias a transformar.

Profesorado de otros departamentos que deseen adherirse al proyecto.

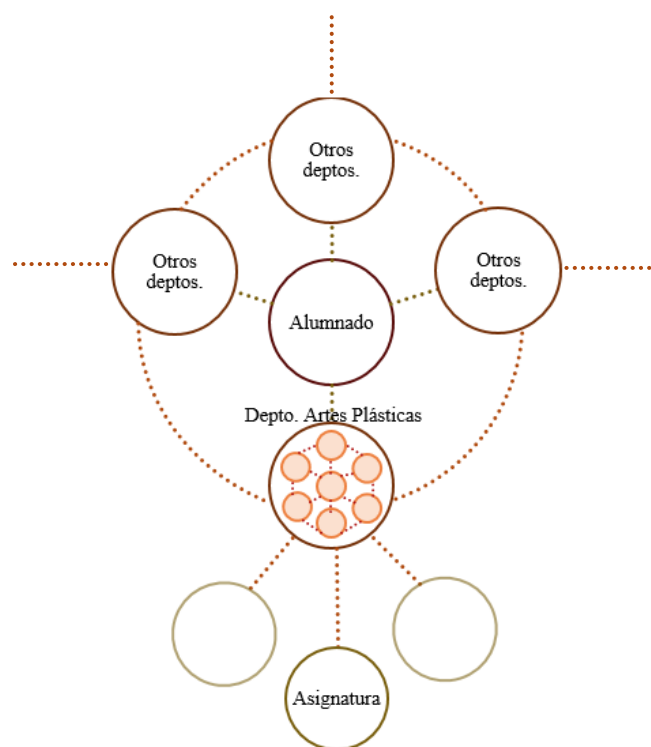


Ilustración 3: diagrama de sistema en red de las conexiones relacionales propuestas

Desarrollo y método:

Temporalización:

Proponemos la realización de una prueba piloto cuya duración será de 4 años con un mismo curso/grupo. De tal manera que permita comenzar desde primero de ESO hasta llegar a cuarto y evaluar el éxito o el fracaso de la innovación. Del mismo modo, se podrán establecer momentos de sondeo a lo largo del curso escolar.

Las fases que articularán el proceso serán tres: fase de diseño, fase de desarrollo y fase de evaluación/supervisión.

1. Fase de diseño:

Acuerdo con los participantes - Elaboración conjunta de tareas - Distribución

El desarrollo de un trabajo en equipo requiere de unos objetivos y responsabilidades que desemboquen en un planteamiento metodológico común. Es por ello que se requerirá de la participación de todos los integrantes del departamento, así como de los estudiantes y de todos aquellos departamentos que deseen anexionarse a la propuesta.

Este proyecto pretende tener un carácter global, por tanto, implicará la realización de una reflexión de los elementos que lo vertebran, ya que debe aglutinar una propuesta de carácter estructural entendida desde la interrelación y la pluralidad de todos los integrantes.

Nivel departamental: Las fases a continuación reflejadas requerirán de la participación de todo el equipo para su correcta evolución, haciéndose indispensable su desarrollo en paralelo, ya que de otro modo erraríamos en nuestros planteamientos al hacerlos desde una única parcela.

La planificación de actividades ha de estar relacionada en primer lugar desde el currículo y su correcta conexión entre sus elementos, en segundo lugar, con el resto de asignaturas para trabajar de un modo interdisciplinar, y en tercer lugar en relación a lo trabajado en cursos anteriores como base fundamental para construir y alcanzar niveles superiores.

Analizamos los pasos a dar:

En primer lugar, se pretende revisar las programaciones que cada docente haya elaborado hasta la fecha a fin de valorar de manera conjunta las acciones y metodologías llevadas a cabo.

En segundo lugar, se pondrán en común las directrices a seguir para establecer una cultura metodológica consensuada, que responda a las exigencias del panorama actual, como se ha referido en el apartado correspondiente al marco teórico de referencia.

Se busca una reestructuración del currículo desde la propia asignatura, siendo necesaria una búsqueda de conexiones entre los contenidos, creando un hilo argumental concatenado y coherente que incluso aglutine varios contenidos a trabajar de manera transversal.

Posteriormente se diseñarán los proyectos y actividades a abordar desde distintas materias fomentando el aprendizaje multidisciplinar y completo siempre que sea posible, pues no todos los contenidos se prestan a ello.

Una vez concretado el nivel inferior se procederá a planificar las actividades a impartir en relación a los niveles superiores del ciclo.

En el ámbito de la Plástica, el currículo consta de contenidos muy similares a lo largo de la etapa, es por ello que habrá que adecuar las actividades al nivel evolutivo del alumno/a, tratando de suprimir las barreras entre la escuela y aquello que ocurre fuera de ella, evitando la repetición sistemática de ejercicios en todo momento.

Nivel alumnado: Conocer los intereses y necesidades del alumnado será esencial para la elaboración de las nuevas metodologías a impartir. Pretenderemos situar al alumno/a en el centro del proyecto, como parte integrante del mismo en el proceso de toma de decisiones y elaboración de contenidos.

2. Fase de desarrollo:

Realización de las tareas y puesta en marcha de actividades integradas.

La introducción de determinados contenidos en el currículo y su separación por asignaturas en ocasiones hace que se pierda la perspectiva de aquello que queremos trasladar, ya que en el mundo globalizado en el que vivimos, los hechos no se producen de manera aislada, sino interrelacionada y atienden a determinadas causas. Es por ello que desde el área de Plástica pretendemos integrar de nuevo estos contenidos para acercar al alumnado a la realidad de la que es parte.

En este caso, y para ejemplificar el desarrollo a seguir para la planificación de una asignatura en su conjunto, referimos la programación proyectada a tal efecto en el apartado “Propuesta de programación docente” del presente documento.

3. Fase de evaluación/supervisión:

Dadas las características de la innovación propuesta, resultaría deseable establecer una monitorización del proceso en todo momento para ajustar, en la medida de lo posible, las acciones a llevar a cabo. Esta monitorización podría llevarse a cabo mediante reuniones quincenales de departamento, a coincidir con los demás participantes de otros departamentos a fin de otorgar al proyecto de un carácter reflexivo y autorregulado en la planificación de acciones.

Se fomentarán espacios de dialogo con el alumnado para facilitar el intercambio constante de información y mejorar las propuestas educativas en base a esta participación. Retroalimentación permanente.

Durante el desarrollo del proyecto se pretenden realizar tres momentos de control para la evaluación del mismo.

Al inicio del proyecto: análisis de la situación, detección de necesidades y puesta en marcha del plan.

A mitad de curso: se valorará si los objetivos fijados están siendo llevados a cabo, podrán introducirse las mejoras apreciadas en las reuniones departamentales y las aportadas por el propio alumnado.

A final del curso se realizará una asamblea de los participantes para evaluar el trabajo realizado y aportar las mejoras pertinentes para el curso próximo a fin de valorar la permanencia del proyecto.

		Reuniones periódicas	Momentos de control
Curso académico	1 ^{er} trimestre	Quincenales	Sesión de apertura: previa al inicio del curso
	2 ^o trimestre	Quincenales	Sesión de control. Correcciones y mejoras
	3 ^{er} trimestre	Quincenales	Asamblea de evaluación general

Tabla 1: cronograma fase evaluación/supervisión

Efectos y resultados:

Principales cambios y efectos en la mejora de la enseñanza y de la organización que se prevé deriven de la innovación:

Esperamos un cambio motivacional por parte del alumnado, que consideramos mejorará su percepción de la asignatura al encontrarse imbricados todos sus contenidos de manera intencional y justificando su relevancia en el desarrollo de la persona.

Del mismo modo, percibimos la innovación como una oportunidad de mejora en las relaciones intra e interdepartamentales, lo que propiciará el diseño de actividades y proyectos multidisciplinarios como parte de un proceso enseñanza-aprendizaje global, el cual consideramos, resultará más significativo, conectado al mundo en que vivimos, y acorde a las expectativas del alumnado para cada etapa, asentando los contenidos de manera gradual.

Así mismo, las nuevas metodologías proyectuales pretenden empoderar al alumnado, aumentando su autonomía, autogestión y autosuficiencia, destrezas necesarias en la relación con el mundo que les rodea.

Además, los nuevos sistemas de autoevaluación refuerzan el deseo de convertir al alumnado en protagonista del proyecto, buscando generar procesos metacognitivos que les permita conocer y controlar su propia actividad cognitiva.

Dificultades que pueden ser encontradas:

Consideramos la posibilidad de que alguno de los docentes que forman el departamento no quiera anexionarse a la propuesta. En este caso, se plantea una estrategia de diálogo, mediante la cual se procedería a la explicación de cómo afecta este sistema, y demostrar que no implica un gran trabajo extra para el profesorado individualmente, sino como departamento. No obstante, si esta vía fallase, se contemplaría la posibilidad de llegar a trabajar sin el docente, ya que en la fase piloto podría no llegar a ser un elemento condicionante.

Del mismo modo, el sistema debería ser fácil de adaptar a los nuevos profesores, previendo un movimiento de los mismos debido a los sistemas de interinidad.

Perspectivas de continuidad:

La propuesta aquí reflejada pretendería constituir un elemento de continuidad permanente dentro del centro, por lo que si la prueba piloto resulta positiva se podría proceder a su implantación de manera continuada.

Propuesta de
programación docente

Cultura Audiovisual I

Propuesta de programación docente: Cultura Audiovisual I

Prólogo: La importancia de la Cultura Audiovisual en nuestras vidas



Figura 2: Banksy. TV heads

*La educación es gris como un delantal.
Lo cultural, coloreado como nuestra pantalla.*
(Debray, 1996)

En primer lugar, cabe definir qué es la Cultura Audiovisual. Debemos partir de las aproximaciones que realizan los principales autores de esta tendencia que podríamos denominar Educación Artística para la Comprensión de la Cultura Visual, tal y como titula Hernández (1996) una de sus publicaciones. Destacamos los nombres de Paul Duncum (2001), Fernando Hernández (2005) y María Acaso (2006) dentro del panorama.

Hernández (2005) defiende la Cultura Visual como un constructo global de las representaciones visuales del presente y del pasado y las posiciones visualizadoras de los sujetos. Se trata de una visión en red que se transforma bajo cada mirada, que posee un estatus cambiante y provisional dada la constante reformulación de los medios visuales contemporáneos.

Duncum va un paso más allá y nos acerca allá donde pretendemos llegar, alegando que los actos comunicativos no dependen solo de los medios visuales contemporáneos, ya que “excluye observar la vida cotidiana de manera directa” (2001, p.105). La Cultura Visual es más que visualidad pura, ya que entiende los procesos comunicativos como la interacción entre diversos lenguajes, tales como la música, la gestualidad, los efectos de sonido, etc., y también las imágenes. Esta perspectiva, afirma, ha de ser entendida desde la multidisciplinariedad.

María Acaso proporciona una definición de Cultura Visual que pretende englobar las dos anteriores, la cual se ha completado añadiendo el prefijo “audio”, ya que, en la sociedad

actual, el lenguaje visual viene generalmente siempre acompañado del componente sonoro, completando su significado: “conjunto de representaciones (audio)visuales que forman el entramado que dota de significado al mundo en el que viven las personas que pertenecen a una sociedad determinada. La cultura (audio)visual es el conjunto de productos (audio)visuales que pueblan nuestra cotidianidad y dan origen a la identidad del individuo contemporáneo” (Acaso, 2006a).

Vivimos en un mundo cambiante y global donde los elementos audiovisuales han ido progresivamente dotándose de importancia y significado, impregnando nuestra vida cotidiana.

Bien es cierto que este es un proceso que ha sufrido un largo recorrido histórico, si bien una vez se produjo su eclosión, ha resultado imparable. Tanto es así que autores como Giovanni Sartori (2012) afirman la existencia de una nueva especie evolutiva, el *homo videns*, una criatura que mira pero que no piensa, que ve pero que no entiende; un *ciego vidente* en palabras de Freedman (2006).

El proceso de cambio comienza desde la infancia, donde los medios de comunicación unidireccionales, tales como la televisión o Internet, nos educan y adoctrinan antes de aprender a leer o escribir, de tal manera que los estímulos ante los cuales responde el sujeto cuando es adulto son casi exclusivamente audiovisuales: pensamos y soñamos mediante imágenes que no nos pertenecen, mediante vivencias que no hemos tenido, etc. Sumado a esto, en palabras de Dondis “la mayor parte de lo que sabemos y aprendemos, compramos y creemos, identificamos y deseamos, viene determinado por el predominio del lenguaje-imagen sobre la psiquis humana” (2003, p.19).

Estos medios se han erigido como los principales agentes educativos de nuestro tiempo, ante los cuales debemos reaccionar y establecer filtros, ya que siempre se nos ha enseñado que “una imagen vale más que mil palabras”, que una imagen mostrada *es* la realidad. La capacidad de selección y desentrañamiento de este nuevo lenguaje no es una capacidad innata al ser humano; debe ser desarrollada, aprendida.

Es por ello, que desde las instituciones y más concretamente desde el Área de Plástica debemos trabajar en el aprendizaje y desarrollo de una actitud crítica y fundamentada ante el constante bombardeo recibido a través de los medios. Desde las Artes Plásticas debemos dirigir nuestros objetivos a formar a todo nuestro alumnado desde cursos tempranos, no solo hacia los que poseen inclinaciones claramente artísticas, sino hacia el

grueso del grupo, pues como proclama Acaso (2009), algunos de los estudiantes se convertirán en constructores de productos audiovisuales, pero todos, absolutamente todos, son y serán espectadores.



Figura 3. Elaboración propia

La programación a continuación reflejada viene imbricada a la propuesta de innovación docente, pretendiendo con ella ejemplificar y materializar los cambios metodológicos planteados para todo un curso en una asignatura concreta: Cultura Audiovisual I, asignatura de primero de Bachillerato en la modalidad de Artes.

Durante la etapa de ESO, y en base a la propuesta de innovación, se pretenderá que el alumnado vaya adquiriendo los conocimientos y competencias necesarios, puesto que se trata de un aprendizaje continuo, que finalmente les formará para desenvolverse en el mundo que les rodea, un mundo cada vez más (audio)visual.

La asignatura escogida ha sido considerada como concreción de todos esos contenidos asimilados anteriormente a partir de los cuales procederemos a construir en un nivel superior de complejidad.

Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación asociados al curso elegido:

Partimos del Currículo de Bachillerato para la materia escogida que viene determinado por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, y el Decreto

42/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo del Bachillerato en el Principado de Asturias.

En primer lugar, se ha procedido a reestructurar los contenidos del currículo atendiendo a criterios temáticos para generar un hilo conductor que nos permita llevar a cabo la metodología proyectual concatenada que pretendemos durante el curso. Se busca un aprendizaje que parta de lo simple y esencial hasta alcanzar elementos complejos e interrelacionados.

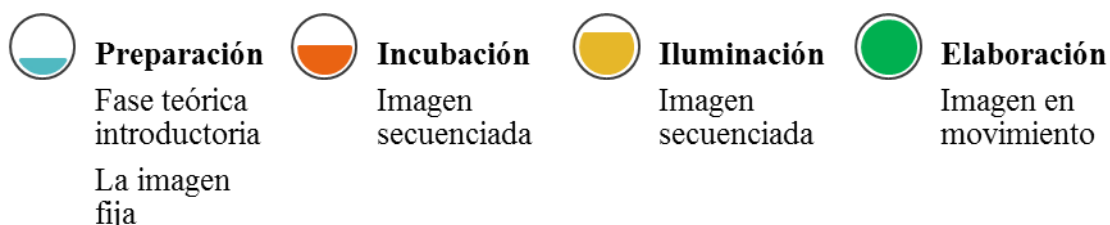
El currículo estructura los contenidos en torno a 4 bloques lineales:

1. Imagen y significado
2. La imagen fija y su capacidad expresiva
3. La imagen en movimiento y su capacidad expresiva
4. Narrativa audiovisual

Ha sido necesario reordenar los bloques de contenido facilitados para generar nuevas fases dentro del proyecto. La nueva nomenclatura atiende a las distintas fases del proceso creativo, dentro de cual pretendemos sumergirnos. Estas fases, cabe mencionar, no hacen referencia directa al contenido a tratar en cada una de ellas, sino que pretende remarcar el carácter procesual dentro del proyecto global, que solo finalizará al terminar el tercer trimestre, donde integraremos todo lo aprendido anteriormente:

1. Preparación
2. Incubación
3. Iluminación
4. Elaboración

A modo de esquema organizativo de los contenidos presentamos el siguiente gráfico:



En las tablas que a continuación aparecen partimos de los contenidos y criterios de evaluación planteados desde el currículo y su ordenación inicial hasta la nueva ordenación propuesta para el proyecto. Las fases finales obedecerán a un código de color que las identificará desde el currículo original. A saber: Preparación (azul), incubación (naranja), iluminación (amarillo), elaboración (verde), tal y como se refleja en el gráfico anterior.

Bloques	Fases			Contenidos según currículo
1				- La imagen representada: funciones y forma.
				- Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte.
				- Los medios audiovisuales y sus características principales.
				- Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los new media. Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen.
				- Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes.
				- La comunicación gestual y la comunicación no verbal.
2				- Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas.
				- El encuadre en la imagen fija.
				- La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales.
				- La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político.
				- La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco.
				- La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz.
				- Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes.
				- La función ilustradora de la imagen (imagen y texto).
				- La composición de imágenes fijas. Ritmo visual.
				- La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guion de la historieta. Elaboración de historias gráficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad.
				- Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica.
				- Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.
				- Tratamiento de imágenes digitales.
				- Propiedad intelectual de las imágenes, límites éticos y legales.
3				- Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento.
				- La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación.
				- La relación de aspecto (aspect ratio) y la anamorfosis.
				- Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D.
				- Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales.
				- Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time.
				- Trucajes cinematográficos: efectos ópticos, mecánicos, infográficos, de sonido, etc.
4				- La puesta en escena: interpretación, vestuario, decorados, maquillaje, etc.
				- La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia.
				- Los planos de imagen. Los movimientos de cámara.
				- El diálogo en el cine: plano y contra plano.
				- El plano secuencia.

				- Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. La elipsis.
				- Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guion técnico. El Storyboard.
				- El montaje audiovisual.
				- Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación.
				- Narrativa de los productos interactivos.
				- Videojuegos. Tipología e interactividad.

Tabla 2: contenidos según currículo

	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Fases		
Bloque 1	Explicar las diferentes funciones de la imagen representada: simbólica, religiosa, lúdica, decorativa, jerárquica, educativa, etc.	Analiza diferentes imágenes de la historia del arte y explica la función a las que estaban destinadas.			
	Reconocer y diferenciar las principales formas de representación icónica: simbolismo, realismo, expresionismo, naturalismo, idealismo, abstracción.	Compara imágenes de la historia del arte, por ejemplo: hieratismo egipcio, helenismo griego, simbolismo románico, dramatismo barroco, realismo decimonónico, etc., y establece sus diferencias formales.			
	Analizar las características principales de la fotografía, el sonido, el cine, la televisión y los productos digitales en internet.	Analiza las similitudes en los tratamientos formales entre el arte tradicional y la fotografía. Compara el tratamiento formal de la pintura y la fotografía del siglo XIX: retrato, paisaje, eventos históricos, etc.			
	Valorar la importancia de la evolución de los medios y lenguajes audiovisuales en los diversos medios de comunicación en las sociedades actuales y la interrelación creativa que brindan las Tecnologías de la Información y la Comunicación.	Explica las principales características de los sistemas audiovisuales, sus relaciones y diferencias. Establece las diferencias entre imagen y realidad y sus diversas formas de representación. Analiza los avances que se han producido a lo largo de la historia en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y en la evolución estética de los mensajes audiovisuales.			

		Valora los diferentes contenidos multimedia y new media en la representación de la realidad.			
Bloque 2	Reconocer las propiedades diferenciadoras de la imagen fotográfica.	Establece las diferencias entre imagen posada, instantánea, y captura del movimiento.			
	Analizar las composiciones fotográficas, valorando la disposición de los elementos dentro del espacio físico de la imagen.	Realiza fotografías de: primeros planos, plano detalle, panorámicas, picados y contrapicados; analizando los resultados obtenidos y valorando su correspondencia gráfica con trabajos similares de artistas conocidos.			
	Analizar la capacidad expresiva de la imagen en blanco y negro y su utilización como alternativa a la fotografía en color.	Analiza la obra gráfica de fotógrafos que trabajen en blanco y negro: Martín Chambi, Irvin Penn, Cecil Beaton, Ansel Adams, etc. Realiza dos tratamientos de elaboración digital a una misma composición: en B/N y color. Analiza el diferente resultado estético y semántico.			
	Analizar la composición del color a través del sistema RGB.	Analiza el sistema RGB de construcción del color. Compara la obra de los principales fotógrafos y artistas en el tratamiento del color: Ernst Haas, Andy Warhol, Howard Schatz, Ouka Lele, y otros posibles.			
	Analizar el uso del color en la imagen fija: saturación, matiz, inversión, etc.	Realiza composiciones en color, mediante tratamiento digital, altera el cromatismo, analizando los diferentes resultados obtenidos.			
	Identificar los patrones icónicos de la fotografía como instrumento de difusión de la injusticia social.	Analiza la obra y la trascendencia social de los trabajos de: Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Kevin Carter, Manuel Pérez Barriopedro, Cristina García Roderó, Gervasio Sánchez, etc.			
	Analizar las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos, la imagen oficial a través de escultura o pintura valorando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.	Realiza una composición analizando las diferentes formas de expresar el poder político a través de los tiempos: faraones, emperadores, reyes, presidentes, etc. Analizando las similitudes entre la imagen clásica y la fotográfica.			

	Exponer y comentar las claves plásticas de la obra de los fotógrafos y las fotografías de moda.	Explica las claves plásticas y compositivas de la obra fotográfica y/o videográfica de Mario Testino, Jaime de Laiguana y Eugenio Recuenco, entre otros posibles.			
	Reflexionar acerca de la relación imagen-realidad surgida en la obra gráfica de Chema Madoz.	Comenta la creación plástica de Chema Madoz, analizando el juego entre la realidad y la percepción paradójica de esta en su obra.			
	Analizar las distintas funciones de la imagen fija empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de imágenes digitales.	<p>Analiza los elementos espaciales, características básicas, significado y sentido empleados en la lectura de imágenes fijas.</p> <p>Analiza las funciones del ritmo en la composición de imágenes fijas.</p> <p>Valora los distintos usos de la imagen fotográfica en los medios de comunicación y en los nuevos medios.</p> <p>Reconoce y valora que se respete la autoría en la elaboración y distribución de fotografías por internet.</p> <p>Analiza los sistemas actuales digitales de captación y tratamiento fotográfico.</p>			
Bloque 3	Analizar la técnica de exposición de imágenes fijas para simular movimiento. Desde el principio del cine, pasando por la televisión, hasta la imagen digital actual.	Diferencia las principales características técnicas de los sistemas cine, PAL y NTSC en la reproducción de imágenes.			
	Analizar las distintas funciones y las características comunicativas de la imagen en movimiento empleadas para satisfacer las necesidades expresivas de la sociedad actual, aplicándolas en la elaboración de producciones digitales sencillas.	<p>Analiza los elementos espaciales y temporales, las características básicas, el significado y el sentido en la lectura de imágenes en movimiento.</p> <p>Identifica y analiza los elementos expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.</p>			
	Diferenciar la calidad de la imagen en cuanto a resolución, brillo, luminosidad,	Valora la función de la iluminación como componente expresivo en la construcción del plano de imagen.			

	etc. obtenida por diferentes medios digitales.	Identifica los distintos sistemas técnicos de captación y edición digital en producciones audiovisuales. Analiza las características de los sistemas de captación y proyección de imágenes en 3D.				
	Analizar las características técnicas necesarias para la creación de los efectos: cámara rápida, lenta y bullet time.	Analiza piezas videográficas o cinematográficas en las que se apliquen efectos de movimiento (intencionados o técnicos).				
	Valorar los resultados expresivos obtenidos al alterar la velocidad de reproducción de las imágenes en movimiento.	Realiza diferentes modificaciones en piezas videográficas: alterando la velocidad de reproducción y los parámetros relacionados con el tamaño de imagen y analiza el resultado obtenido.				
Bloque 4	Relacionar la construcción del plano de imagen y su capacidad narrativa.	Relaciona los elementos formales del plano y su consecuencia narrativa.				
	Diferenciar los principales tipos de plano de imagen.	Analiza en una obra cinematográfica la construcción narrativa de los planos y la secuencia. Comenta a partir de una obra cinematográfica, la construcción del plano contraplano en un diálogo. Explica la complejidad técnica de la construcción de un plano secuencia, utilizando, entre otras piezas posibles: La soga de Alfred Hitchcock; Sed de mal de Orson Welles; Soy Cuba de Mijaíl Kalatózov.				
	Analizar la importancia narrativa del flash-back en la construcción narrativa cinematográfica.	Comenta la trascendencia narrativa del flash-back en obras cinematográficas de relevancia. Analiza el significado narrativo del flash-back en series para televisión.				
	Identificar en obras cinematográficas de relevancia su estructura narrativa.	Analiza la estructura narrativa de obras significativas de la historia del cine.				
	Reconocer las diferencias existentes entre la realidad y la representación que nos ofrecen las imágenes en	Identifica y analiza los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones				

movimiento, analizando los aspectos narrativos de los productos audiovisuales y aplicando criterios expresivos.	<p>audiovisuales y los aplica en la valoración de diversos productos: película cinematográfica, programa de televisión, entre otros.</p> <p>Especifica la tipología de género, la intencionalidad comunicativa y los códigos expresivos empleados en la realización de películas y programas de televisión, a partir de su visionado y análisis.</p>				
Identificar y analizar los elementos técnicos, expresivos y estéticos utilizados en las producciones audiovisuales.	Analiza producciones multimedia interactivas y new media, identificando las características de los distintos productos y sus posibilidades.				
Identificar las posibilidades de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como internet.	Identifica y explica las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación, con especial atención a los medios de comunicación de libre acceso como internet.				

Tabla 3: criterios de evaluación y estándares

Fases	Contenidos
Preparación	<ul style="list-style-type: none"> - La imagen representada: funciones y forma. - Evolución de la construcción de imágenes fijas a lo largo de la historia del arte. - Los medios audiovisuales y sus características principales. - Evolución de los medios y lenguajes audiovisuales. El lenguaje de los new media. Comparativa histórica de los hitos de la fotografía, el cine, la televisión, la radio, el multimedia y los nuevos medios. El mundo audiovisual como representación del mundo real. Funciones de la imagen. - Trascendencia de la valoración expresiva y estética de las imágenes y de la observación crítica de los mensajes. - Características propias de la imagen fotográfica, en relación a otras imágenes fijas. - El encuadre en la imagen fija. - La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales. - La fotografía como instrumento de denuncia social y su uso como imagen del poder político. - La fotografía de moda. Condicionantes plásticos y económicos. La obra gráfica de: Mario Testino, Jaume de Laiguana, Eugenio Recuenco, etc. - La realidad paradójica. La obra gráfica de Chema Madoz. - Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. - La composición de imágenes fijas. Ritmo visual. - La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guion de la historieta. Elaboración de historias graficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. - Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. - Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes.

	<ul style="list-style-type: none"> - Tratamiento de imágenes digitales. - Propiedad intelectual de las imágenes, límites éticos y legales. - Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. - La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación. - La relación de aspecto (aspect ratio) y la anamorfosis. - Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D. - Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales. - Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time. - Truajes cinematográficos: efectos ópticos, mecánicos, infográficos, de sonido, etc. - La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. - Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. - El diálogo en el cine: plano y contra plano. - El plano secuencia. - Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. La elipsis. - Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guion técnico. El Storyboard. - Géneros cinematográficos. Géneros televisivos. Cine de ficción y documental. Cine de animación. - Narrativa de los productos interactivos. - Videojuegos. Tipología e interactividad.
Incubación	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación gestual y la comunicación no verbal. - El encuadre en la imagen fija. - La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales. - Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. - La función ilustradora de la imagen (imagen y texto). - La composición de imágenes fijas. Ritmo visual. - La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guion de la historieta. Elaboración de historias graficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. - Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. - Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. - Tratamiento de imágenes digitales. - La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación. - La puesta en escena: interpretación, vestuario, decorados, maquillaje, etc. - Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. La elipsis. - Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guion técnico. El Storyboard.

Iluminación	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación gestual y la comunicación no verbal. - El encuadre en la imagen fija. - La fotografía en blanco y negro y en color. Características principales. - Elementos expresivos y usos de la imagen fija. Los códigos que configuran los diferentes lenguajes. - La composición de imágenes fijas. Ritmo visual. - La narración mediante imágenes fijas (carteles, historieta gráfica, presentaciones). El guion de la historieta. Elaboración de historias graficas mediante imágenes de uso público. La fotografía en la publicidad. - Sistemas de captación de imágenes. La cámara fotográfica. - Las técnicas digitales en el diseño, manipulación y creación de imágenes. - Tratamiento de imágenes digitales. - Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. - La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación. - Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time. - Trucajes cinematográficos: efectos ópticos, mecánicos, infográficos, de sonido, etc. - La puesta en escena: interpretación, vestuario, decorados, maquillaje, etc. - La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. - Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. - El dialogo en el cine: plano y contra plano. - El plano secuencia. - Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. La elipsis. - Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guion técnico. El Storyboard. -El montaje audiovisual.
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> - La comunicación gestual y la comunicación no verbal. - Fundamentos perceptivos de la imagen en movimiento. La ilusión de movimiento. - La composición expresiva del cuadro de imagen en el cine y en televisión. La función de la iluminación. - La relación de aspecto (aspect ratio) y la anamorfosis. - Características técnicas de la imagen cinematográfica y videográfica, la imagen televisiva y de los audiovisuales. El 3D. - Sistemas de captación de imágenes en movimiento. Sistemas tradicionales analógicos y modernos sistemas digitales. - Las características expresivas de la velocidad de reproducción de imágenes: El cine mudo. La cámara lenta. El bullet time. - Trucajes cinematográficos: efectos ópticos, mecánicos, infográficos, de sonido, etc. - La puesta en escena: interpretación, vestuario, decorados, maquillaje, etc. - La narración de la imagen en movimiento. El plano y la secuencia. - Los planos de imagen. Los movimientos de cámara. - El dialogo en el cine: plano y contra plano. - El plano secuencia. - Las relaciones espacio temporales en la narración audiovisual. El flash-forward y el flash-back. La elipsis. - Literatura y guion cinematográfico. La sinopsis. La escaleta. El guion literario. La secuencia. El guion técnico. El Storyboard. - El montaje audiovisual.

Tabla 4: Reordenación de los contenidos. Fases

1. **Competencia Digital:** el alumnado desarrollará esta competencia al emplear las herramientas digitales e informáticas y ponerlas al servicio de su creatividad, previa búsqueda, selección y tratamiento de la información para su posterior transformación.
2. **Comunicación Lingüística:** a trabajar de manera escrita al desarrollar ideas y conceptos para la realización de guiones escritos, de manera oral para la puesta en común y debate acerca del trabajo realizado, así como el comentario del material expuesto en el aula. Del mismo modo, constituirá el vehículo mediante el cual el alumnado obtendrá la información de diversas fuentes documentales previa a su procesamiento (lectura de textos complementarios, reseñas, códigos publicitarios, etc.).
3. **Competencia Matemática y Competencia Básica en Ciencia y Tecnología:** a emplear mediante el cálculo de Timing para la narración secuenciada, diseño y desarrollo de escenografías, utilización de elementos tecnológicos en las producciones creativas, etc.
4. **Aprender a Aprender:** desarrollada en todos los bloques. Primero debemos ser conscientes de nuestras carencias para construir bases sólidas, atendiendo a un proceso progresivo de aprendizaje consciente y significativo que parta de la autoevaluación y monitorización del recorrido.
5. **Competencias Sociales y Cívicas:** a trabajar en todos los bloques dadas las características del proyecto, a trabajar siempre en grupo, respetando la diversidad de opiniones como elemento enriquecedor y constructivo.
6. **Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor:** autoafirmación, valentía, riesgo, apostar por las propias ideas y llevarlas a cabo hasta el final del proceso.
7. **Conciencia y Expresiones Culturales:** a desarrollar en todos los bloques dadas las características de la asignatura y el proyecto.

Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:

De acuerdo con los criterios de evaluación de la materia, referidos anteriormente y los indicadores que los complementan en el curso elegido, y con las directrices fijadas en la concreción curricular.

Procedimientos de evaluación

Procedimientos de evaluación del alumnado se basarán en tres momentos:

Al inicio de cada trimestre: se solicitará que los y las alumnas efectúen una evaluación anticipada, por medio de la cual convertiremos al estudiante en responsable de su propia calificación, ayudándole a aprender a valorar su propio trabajo de manera justa y consecuente de acuerdo a las metas prefijadas por ellos y ellas mismos. Incentivamos la motivación intrínseca. Del mismo modo, los criterios de calificación serán consensuados y establecidos desde la colectividad, como más adelante será reflejado.

En el transcurso del trimestre: El docente realizará a lo largo de todo el curso una monitorización constante del proceso de aprendizaje, valorando como herramienta fundamental la observación directa en el aula.

Al final del trimestre se planteará una doble evaluación. Por un lado, la del alumnado y por otro la del docente:

-Coevaluación compartida entre grupos. En base a los cuadernos de bitácora y la experiencia compartida en el aula, los grupos deberán evaluarse entre sí a fin de enriquecer el proceso de aprendizaje.

-Evaluación docente: el docente, aquí planteado como guía en el proceso, deberá realizar una autoevaluación a la que se sumará la evaluación que el alumnado efectúe sobre su labor cuya finalidad será la de retroalimentar el proceso.

Instrumentos de evaluación:

Observación directa: En primer lugar, destacamos la observación sistemática del aula como instrumento fundamental en el proceso evaluativo del alumnado, que se realizará, como antes se mencionó, de manera constante en aras de monitorizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuaderno de campo: Complementario a la observación directa por parte del docente, se podrá implementar el uso de un cuaderno de campo que recoja de manera fiel aquello que sucede en el aula. Recogerá apreciaciones, impresiones, etc., de modo análogo al que los alumnos y alumnas efectuarán desde su punto de vista en el cuaderno de bitácora.

Cuaderno de bitácora: Paralelo a todo el proceso, se pretenderá que los alumnos y alumnas elaboren un cuaderno de bitácora en versión web, a través de herramientas tipo Blogger, donde dejen constancia de los procesos seguidos en la asignatura, anotaciones,

impresiones, etc., de manera que finalmente constituya una herramienta de valoración para la coevaluación grupal. Del mismo modo, supondrá un banco de información colectivo del que beber para tomar referentes, inspiración, etc., durante todo el proceso. Finalmente recogerá los proyectos realizados por el alumnado a fin de otorgarles visibilidad hacia la comunidad educativa.

Trabajo realizado por el alumnado: tras tener en cuenta los anteriores instrumentos de evaluación se procederá a evaluar el trabajo realizado por el alumnado, teniendo presente que el resultado es solo una fase más dentro de un proceso formativo complejo.

Criterios de calificación:

El docente, en su papel de guía, podrá plantear al inicio del curso ciertos parámetros a tener en cuenta de cara a la obtención de la calificación final. Estos ítems serán acordados previamente con el alumnado, a modo de contrato, a fin de compartir la responsabilidad de la calificación final, obtenida tras valorar todos los instrumentos señalados con anterioridad.

Los trabajos finales serán ordenados en función del cumplimiento de las siguientes directrices, siendo 10 puntos la suma de todos ellos:

- Realización de las propuestas proyectuales siguiendo las pautas planteadas y empleando las técnicas adecuadas a los trabajos encomendados.
- Creatividad.
- Originalidad de propuestas.
- Esfuerzo, constancia y empeño en la realización de las obras finales y en el proceso de realización.
- Participación en clase y aportación en la construcción de la web.
- Aportación del material necesario para el correcto desarrollo de las sesiones.
- Respeto hacia la convivencia dentro del aula, aplicable a momentos de debate y normal transcurso del día a día.
- Los integrantes del grupo deben: trabajar de manera autónoma y en equipo cooperativamente según sea requerido.
- Limpieza y pulcritud ortográfica en las propuestas.
- Entrega en los plazos establecidos.

La calificación final tendrá un carácter grupal, fundamentada en las bases del aprendizaje cooperativo de Johnson, Johnson y Holubec (1999), mediante el cual un único miembro del grupo no puede tener éxito si todos los demás no lo tienen, de manera que la responsabilidad es compartida. Cada integrante ha de ser responsable tanto de su propio aprendizaje como del de los demás. Las calificaciones no serán individualizadas, pero sí el seguimiento de cada alumno y alumna dentro del grupo, considerando el grado de aprovechamiento de cada uno.

Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares

Metodología:

Tras el periodo de prácticas en el IES, se ha podido constatar la existencia de un estancamiento en la práctica pedagógica actual, lo cual ha servido de detonante para realizar una reconsideración de las metodologías empleadas hasta la fecha.

Como anteriormente ha sido referido, un nuevo modelo de alumnado puebla las aulas, por lo que las metodologías a aplicar dentro de las mismas han de ser acordes a este cambio.

En primer lugar, conviene tener en cuenta que nos encontramos ante una materia que combina elementos teóricos y prácticos de un modo sistemático y constante, por lo que ha sido necesaria una toma de decisiones metodológicas que articulasen todo el proceso.

Todo ello se concreta en:

Claves metodológicas empleadas a lo largo del proceso [extraídas de Mario de Miguel (2005)]

Metodologías activas centrada en el alumnado

Metodologías dialógicas: Seminarios-talleres: construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes.

Trabajo en equipo: hacer que los estudiantes aprendan entre ellos como motor del proceso.

Trabajo autónomo: desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.

Clases prácticas

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Durante las 4 fases se pretenden emplear metodologías activas, por medio de las cuales el docente actuará como guía del proceso para así catalizar el desarrollo intra e inter grupal del grupo de aula, ya que como argumenta Freedman “es muy improbable que el proceso

de aprender a crear arte visual y responder adecuadamente a sus complejidades, ocurra sin un guía. A menos que las personas reciban instrucción, seguramente nunca llegarán más allá de la superficie de las imágenes y de los objetos diseñados que ven cada día” (2006, p.19).

Se procurará compartir el poder con el alumnado, de tal forma que sean ellos y ellas mismos quienes sean responsables de su propio proceso de aprendizaje pretendiendo con ello incentivar el espíritu crítico, la iniciativa, el desarrollo de la imaginación y soluciones creativas dentro del marco del trabajo cooperativo de manera responsable.

El material proporcionado partirá de la participación activa de los alumnos y alumnas, completado por el docente en aras de canalizar el proceso hacia un mayor aperturismo y diversos enfoques, tratando de impedir caer en el mero “hacer por hacer”, sin un objetivo pedagógico y formativo claramente delimitado.

Todas las sesiones finalizarán mediante una puesta en común, que asiente los contenidos trabajados y establezca las bases de las siguientes.

Recursos generales:

- Cañón proyector
- Ordenadores
- Conexión a internet
- Editor de textos
- Editor de imagen
- Editor de video
- Impresora
- Escáner
- Cámaras fotográficas
- Trípodes
- Focos para iluminación
- Material para decorados
- Maquillaje para caracterización
- Vestimenta
- Material fungible: papel, cartulinas, lápices, celo, etc.

Partiendo de estos cimientos se procederá a desglosar cada fase y las actividades a desarrollar en cada una de ellas:



Primer trimestre: preparación

El primer trimestre del curso escolar será enfocado a planear por todos los contenidos, algunos simplemente presentados (los cuales aparecen atenuados en los gráficos), haciendo un mayor hincapié sobre la imagen fija. Consideramos que la asignatura a proyectar consta de una carga teórica importante por lo que deberemos dosificarla y asentarla durante todo el trimestre para posteriormente trabajar con soltura en las fases siguientes.

El objetivo a perseguir durante todo el trimestre será el de *educar la mirada*, extraído de Arnheim (1999), quien alega que, si la percepción es pensamiento, se puede aprender a pensar y a percibir. La mirada inteligente está en el ojo de quien mira.

Por qué nos vamos a centrar en la imagen fija:

Como ha sido mencionado anteriormente durante el prólogo introductorio, consideramos el advenimiento de un nuevo ser humano evolucionado, un nuevo modelo de alumnado que se encuentra impregnado del llamado Lenguaje Visual y Audiovisual, pero que carece de “filtros” ante semejante bombardeo diario. Desde la asignatura pretenderemos invertir este proceso, dando el poder al espectador, analizando los procesos de comunicación y proclamando el valor del receptor en la construcción del mensaje, ya que como afirma Acaso (2006b), es quien dota de significado al mismo.

La imagen siempre ha existido como medio fundamental de comunicación desde el origen de la civilización humana, las imágenes de caza primitivas, pasando por las imágenes religiosas adoctrinadoras del pueblo llano hasta hoy en día, donde el avance radica en la forma en la que las imágenes se transmiten, de manera constante, gratuita, a gran velocidad y cargadas de significación.

La creación de imágenes, en otro tiempo patrimonio exclusivo de artistas adiestrados y con talento, hoy, gracias a la increíble capacidad de la cámara, es una opción abierta a cualquier persona interesada en aprender un reducido número de reglas mecánicas (Dondis, 2003).

Hoy, las Redes Sociales, son el claro ejemplo de lo que Dondis vaticinaba. Se han convertido en un fenómeno de masas, donde prima el Lenguaje Visual y Audiovisual,

haciendo que nos hallemos inmersos en un mundo basado en la estética. Vivimos las experiencias de la vida de manera incompleta si no se exhiben las reproducciones visuales de dicha experiencia: Si no existe en las redes, no ha ocurrido. Hemos llegado al punto en el que, como indica Mirzoeff (2003), la cultura visual no depende de las imágenes en sí mismas, sino de la tendencia contemporánea a plasmar la vida en imágenes, a visualizar la existencia.

Teniendo como precedente este panorama pretendemos realizar un recorrido que parta desde las pinturas rupestres hasta los actuales sistemas de intercambio de información: desde la imagen fija, el Gran Arte, la publicidad y su poder de fascinación, manipulación de imágenes, vínculos poder-arte-moda, pasando por los instrumentos de simulación del movimiento a la captación de movimiento real, videojuegos interactivos, realidad virtual, etc. de tal manera que, tal y como representa el pictograma de este bloque, la entrada de cine: veamos, escuchemos, nos formemos, analicemos y finalmente desentrañemos el lenguaje que nos rodea, diluyendo la barrera entre escuela y realidad. Para finalmente volver a mirar al mundo, ahora dotado de nuevos significados.

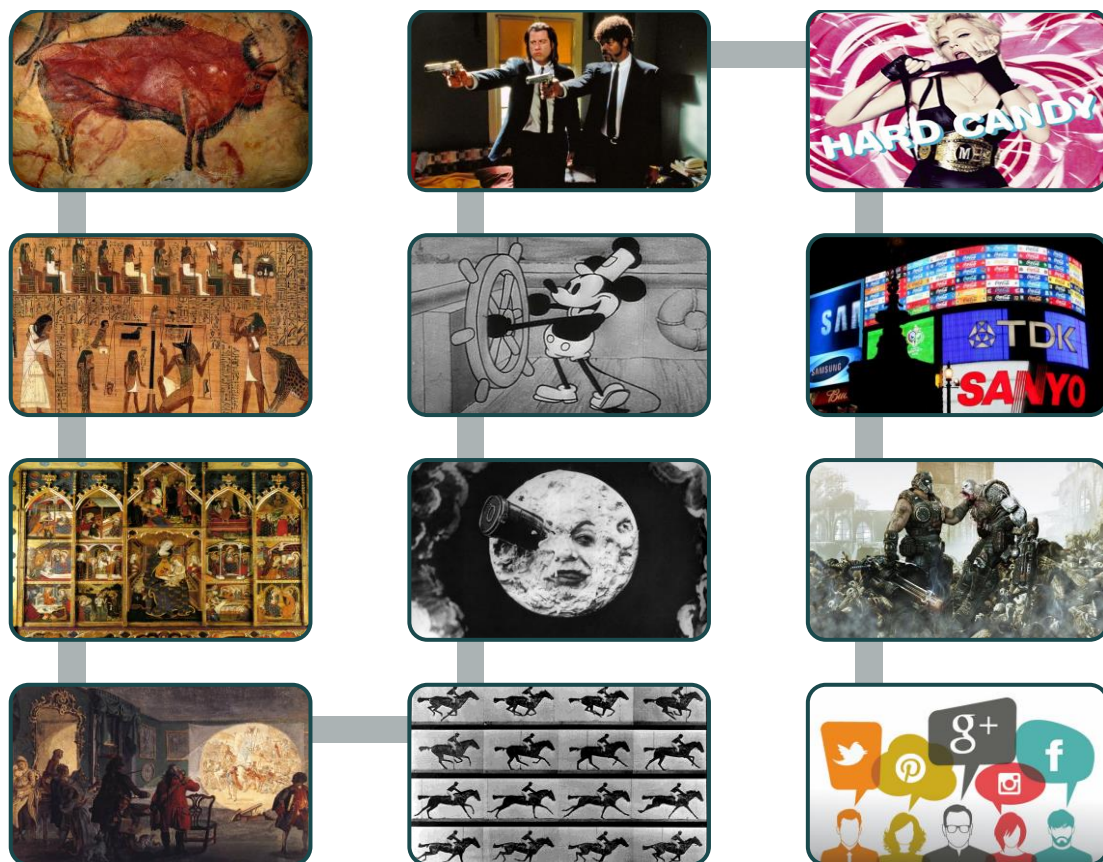
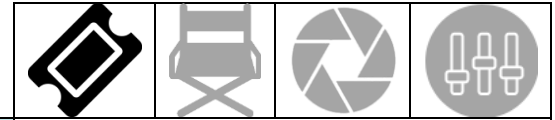


Figure 4: posible recorrido visual



Fase 1: PREPARACION		Temporalización: primer trimestre
Contenidos y competencias		
F1		
Criterios de evaluación		
F1		
Propuesta de actividades		
<p>Inicio del curso: planteamiento de objetivos Evaluación inicial: charla-debate situación actual. Recogida de referentes, preferencias, opiniones etc.</p> <p>Recorrido histórico: Perspectiva interdisciplinar en colaboración con Fundamentos del Arte I.</p> <p>Creación colectiva de un banco online de recursos por épocas y estilos que servirán de referente posterior. Por grupos, el alumnado trabajará e investigará de forma guiada pero autónoma acerca de los distintos periodos evolutivos del lenguaje audiovisual, exponiendo en clase sus conclusiones y compartiendo con el grueso del grupo sus impresiones y material seleccionado para su visualización en el aula. De manera complementaria, para enriquecer el discurso, se facilitará el visionado de material audiovisual comentado para analizar sus características técnicas: tipos de plano, estilos, géneros, técnicas, narración... A fin de acercarnos a la fase siguiente se realizarán dos talleres puente: Realización de juguetes ópticos: zootropo. Taller de flip-book alternativo mediante escaneo de 16 motivos secuenciados.</p>		<p style="text-align: center;">Metodología</p> <p>Metodologías activas: Metodología dialógica Clase invertida Trabajo en equipo y autónomo</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Recursos</p> <p>Cañón proyector Ordenadores con acceso a Internet Impresora Escáner Material fungible: papel, celo, rotulador, lápices, etc. Tijeras</p>

Superada la fase apreciativa pasaremos a la fase productiva y constructiva. Pretenderemos transmitir la base de lo que supone la realización de un proyecto artístico desde sus inicios, su justificación, conexiones internas, implicaciones, procesualidad y finalidad.

El segundo trimestre será dividido en dos partes, de tal forma que resulten complementarias. Durante estas dos fases nos centraremos en la imagen secuenciada como escalón que sucede a la imagen fija en la escala de la evolución de los sistemas de captación de imágenes, que culmina con el movimiento real.

En las fases siguientes predominará el Aprendizaje Basado en Problemas, donde se evaluará lo aprendido a partir del planteamiento de proyectos a resolver aplicando lo aprendido en el proceso sumatorio. Con ello se pretende preparar al alumnado para trabajar en un mundo global y en una sociedad donde predominan la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo.



Segundo trimestre (parte I): incubación

A lo largo de este trimestre nos convertiremos en directores de nuestro proceso creativo, abordando una etapa productiva y eminentemente práctica, tal y como indica el pictograma que introduce esta fase.

Perseguimos asentar y aplicar lo trabajado en la primera fase, empleando la imagen secuenciada como elemento expresivo. Durante la fase de Incubación se pretenderá potenciar las capacidades de trabajo en grupo de un modo cooperativo para lograr las metas fijadas. Del mismo modo, se procurará desarrollar las habilidades comunicativas del alumnado, conjugando imagen y texto, a la par que se convertirán en intérpretes de la escena, donde primará el lenguaje gestual.

Esta primera fase constará de dos proyectos:

- Creación de una fotonovela: la fotonovela constituye un recurso expresivo de carácter sencillo que interrelaciona imagen y texto, posibilitando a nuestro alumnado investigar a través de los códigos tanto visuales como lingüísticos y

encontrar nuevas posibilidades de autoexpresión a la vez que conformamos un juicio crítico ante este lenguaje.

Este proyecto supondrá un acercamiento al lenguaje procedente del cómic y las antiguas aucas y aleluyas, que con un encuadre similar al de los fotogramas de una película generará nuevos ritmos y formas de expresión dentro de la narración sujetos a la creatividad y originalidad grupales.

- Planteamiento de un corto empleando la técnica de Stopmotion: el segundo proyecto a abordar durante esta fase verá su culminación en la segunda mitad del trimestre. Durante la primera parte, trabajaremos los principios fundamentales del cine de animación, basado en la persistencia retiniana, por la que la imagen fija cobra vida gracias a este fenómeno.

Este proyecto, de mayor complejidad que el anterior, requerirá de una preparación previa o preproducción, partiendo de un guión literario hasta el guión gráfico o Storyboard, que contendrá toda la información necesaria para su puesta en escena.

El alumnado deberá “ver” su corto antes de realizarlo, preguntándose a sí mismos:

Cuál es el argumento, qué personajes aparecen, qué hacen y qué dicen, en caso de que el dialogo esté indicado, dónde se sitúan los personajes, dónde sucede el conflicto, qué iluminación emplearemos, qué tipos de plano serán necesarios, qué tipo de decorados, maquillaje y vestuario serán precisos, etc.



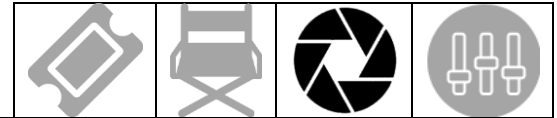
Segundo trimestre (parte II): iluminación

Un paso más allá.

Durante esta fase, que abarcará la segunda mitad del segundo trimestre, realizaremos el corto de Stopmotion planteado en la primera mitad del trimestre, para lo cual lo fundamental será la captación de las secuencias mediante la cámara fotográfica, como referencia el pictograma de la fase, y su posterior montaje.

Al contrario que el proyecto anterior, donde el ritmo era otorgado por la relación entre el espacio representado y el tiempo invertido en leer las viñetas, en este proyecto, avanzaremos hacia la simulación del movimiento, donde el ritmo vendrá dado por la secuenciación o encadenamiento (en este caso digital) de las imágenes.

Durante el montaje, otorgaremos una especial importancia a la sincronización imagen-sonido como complemento esencial de la narración.



Fase 3: ILUMINACION					Temporalización: segundo trimestre (II)
Contenidos y competencias					
	Bloque 1		Bloque 2		Bloque 3
				Bloque 4	Competencias
F3					
Criterios de evaluación					
	Bloque 1		Bloque 2		Bloque 3
				Bloque 4	
F3					
Propuesta de actividades					
<p>Durante la segunda mitad del trimestre retomaremos el proyecto de Stopmotion iniciado en la fase anterior, de manera que materializaremos aquello que planteamos en el guión gráfico o Storyboard.</p> <p>El proyecto pasará por dos momentos diferenciados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboración de decorados y elementos móviles Realización de fotografías Montaje de fotogramas y adición de sonido Edición de video Subida al cuaderno de bitácora <p>Requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Duración: 2 minutos mínimo Elección del género libre: publicitario, documental, arte-protesta, etc. Técnicas a escoger entre las visionadas en el aula: recortes, objetos moldeables, dibujo tradicional, etc. <p>Trabajo en grupo, mínimo 2 personas, máximo 5.</p>					Metodología
					<p>Metodologías activas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo: reparto de funciones Clases prácticas ABP
					Recursos
					<p>Material para la realización de escenografías</p> <ul style="list-style-type: none"> Escáner Impresora Cámara fotográfica Trípode Focos Ordenador + editor de imagen y video Material fungible: papel, celo, rotulador, lápices, etc.



Tercer trimestre: elaboración

Finalmente dedicaremos el tercer trimestre al movimiento y su captación.

Televisión, cine, grabaciones amateurs a partir de los teléfonos móviles personales, etc., de todos ellos se desprende la necesidad de esta asignatura, pues suponen la culminación del desarrollo humano en cuanto a técnica se refiere en el ámbito comunicativo. Todas estas herramientas posibilitan hoy en día la creación de material audiovisual que pueden ser subidos a la red sin esfuerzo y con total gratuidad.

Buscamos un aprendizaje a partir de la manipulación de los medios que tenemos a nuestra disposición. Se trata de un ejercicio de suma, en el que deberemos verter aquello que hemos ido consolidando en fases anteriores.

Proyecto a realizar:

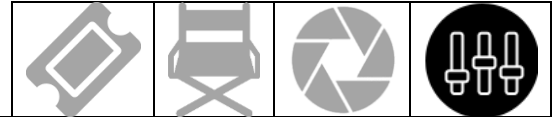
Realización de un videoclip musical: Para la realización del proyecto grupal trabajaremos desde la distribución de tareas o role-playing, mediante el cual cada uno de los integrantes desempeñará un papel determinado dentro de la producción. A saber: guionista, productor, director, cámara, técnicos de efectos especiales, técnicos mezcladores y operadores de sonido, director artístico, peluqueros, maquilladores, actrices y actores, especialistas, figurantes, editores, etc.

La creación de una producción audiovisual completa requiere de la participación de todos los miembros y el correcto desenvolvimiento de los mismos dentro de su papel para alcanzar de un modo exitoso los objetivos y metas acordados.

Dentro del proceso, remarcaremos el momento del montaje, donde el corto puede cobrar un nuevo valor expresivo.

Los proyectos realizados deberán poseer una justificación que los sostenga al margen de la estética escogida, pues importa el proceso y la intencionalidad para la cual han sido creados.

Devolvamos al mundo, transmitamos, hagamos el proceso bidireccional.



Fase 4: ELABORACION	Temporalización: tercer trimestre
----------------------------	--

Contenidos y competencias

	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4	Competencias
F4					

Criterios de evaluación

	Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3	Bloque 4
F4				

Propuesta de actividades

Para el tercer trimestre se propone la realización de un videoclip musical, cuya temática será libre, que englobe todo lo aprendido durante los trimestres anteriores. En este proyecto deberemos volcar nuestra capacidad creadora, iniciativa y habilidades de trabajo en grupo (4-5 personas).

El proyecto a desarrollar constará de una serie de pasos, tal y como se ha venido trabajando en las fases anteriores.

A saber:

1. Elección de la pista musical
2. Desarrollo de la idea
3. Guión literario
4. Guión gráfico: Storyboard completo (tipos de plano, encuadres, movimientos de cámara y personajes, etc.)
5. Distribución de roles: director, productor....
6. Ensayos: coreografía
7. Puesta en escena final
8. Captación de video
9. Edición y montaje
10. Subida a la web/cuaderno de bitácora del curso.

Metodología
<p>Metodologías activas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo: reparto de funciones Clases prácticas ABP Role-playing
Recursos
<ul style="list-style-type: none"> Cámara Trípode Ordenador + programa de edición de video Maquillaje y vestimenta Focos para iluminación Material fungible: papel, celo, rotulador, lápices, etc.

Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado y, en su caso, las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidades educativas especiales, o con altas capacidades intelectuales.

Las medidas de este tipo han sido contempladas desde una perspectiva integradora, ya que se ha considerado contraproducente tanto para el normal desarrollo de la asignatura como para el desenvolvimiento del alumnado con necesidades educativas especiales, el compartimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje al margen del grupo de aula. Vivimos en un mundo globalizado donde no existe tal separación, por tanto, en aras de diluir la frontera escuela-realidad, procederemos a atender la diversidad del alumnado sin crear diferencias, apoyando las capacidades y potencialidades de cada individuo desde la teoría de las inteligencias múltiples que defiende Gardner (2005). La inteligencia humana es diversa y se manifiesta en los individuos de manera diferente, por ello, constituye la clave del éxito en la resolución de problemas desde un punto de vista grupal, pues favorecerá la aparición de múltiples rutas de resolución, algo que sin duda buscamos en nuestro proceso de enseñanza aprendizaje.

Por sus contenidos y la metodología empleada, la asignatura favorecerá una flexibilización en función de los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, valorando como elemento enriquecedor la pluralidad dentro del aula y dentro de cada grupo de trabajo, pues cada miembro podrá ser consciente tanto de sus fortalezas a aportar como de sus debilidades, que serán suplidas por el equipo.

En caso de alumnado con discapacidad se procedería a realizar una adaptación curricular que permitiese un acercamiento a la asignatura desde otras perspectivas.

Alumnado con discapacidad sensorial:

Discapacidad auditiva (Hipoacusia): debido al carácter marcadamente visual de la asignatura, la parte sonora podría quedar relegada a un segundo plano, existiendo un refuerzo en imagen, códigos visuales, forma y lenguaje.

Discapacidad Visual: para el alumnado con discapacidad visual (ceguera y baja visión) habremos de trabajar de un modo más preciso y personalizado durante las fases prácticas (2-4) en las que se procederá a la realización de animaciones táctiles, que refuercen la imagen secuenciada a través de los volúmenes junto con el sonido.

Para el resto de discapacidades se considera que no afectarían al normal desempeño de la asignatura.

Para el alumnado repetidor, si lo hubiera, se partirá de lo detectado en el curso anterior, teniendo en cuenta las dificultades encontradas que motivaron la no superación de la asignatura, para así reforzar sus puntos débiles y potenciar sus destrezas.

Propuesta de actividades complementarias y, en su caso, extraescolares relacionadas con la asignatura.

Desde el Departamento de Artes Plásticas dentro del cual se encuentra la asignatura a cursar, se promoverán actividades que permitan al alumnado conocer y valorar los medios de comunicación de la propia comunidad autónoma, así como eventos culturales de diversa índole que tengan lugar a lo largo del curso escolar y que puedan llegar a suponer un elemento motivador que promueva la participación del grupo.

Por ello algunas de las actividades propuestas para enriquecer el discurso de la asignatura serán:

Primer trimestre:

Asistencia al Festival de Cine de Gijón

Segundo trimestre:

Asistencia a exposiciones: fotografía, muestras musicales, etc. (Sujeto a calendario y disponibilidad)

Visita a medios audiovisuales locales (TPA)

Tercer trimestre:

Colaboración y participación en “Laboral Cineteca”



De manera transversal a los tres trimestres se pretende que el alumnado realice parte del trabajo de manera autónoma fuera del aula, en aras de favorecer la llamada *clase invertida*, para lo cual el aprendizaje colectivo partirá de un aprendizaje individual, desde el que se procederá a construir, interactuar y dinamizar las propuestas.

Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y el desarrollo de la programación docente.

Los indicadores de logro que a continuación se refieren pretenden constituir un elemento de autoevaluación que suponga una retroalimentación del proceso educativo, mediante la puesta en valor y manifestación de los logros y carencias apreciados durante el curso para efectuar las propuestas de mejora pertinentes en lo sucesivo.

Parámetros de valoración	Grado de consecución			
	1	2	3	4
Resultados académicos en términos de calificación porcentual por curso y grupo.				
Resultados de la evaluación efectuada por el alumnado en relación a la asignatura cursada.				
Adecuación de los materiales, recursos didácticos vitalizados, y distribución, en su caso, de espacios y tiempos a la secuenciación de contenidos.				
Contribución de los métodos pedagógicos y medidas de atención a la diversidad aplicadas a la mejora de los resultados obtenidos.				
Valoración de los criterios de calificación				
Valoración del grado de implicación del alumnado en relación a la autoevaluación inicial anticipada.				
Adquisición de competencias				
Trabajo interdisciplinar				
Resultados del programa de recuperación de alumnado con materias pendientes				

Escala de logro: (1) baja; (2) regular; (3) bueno; (4) alto.

Actividades para la recuperación y para la evaluación de las materias pendientes, de acuerdo con las directrices generales establecidas en la concreción curricular.

Actividades de recuperación de evaluaciones suspensas:

Para recuperar una evaluación suspensa, los alumnos y alumnas deberán realizar una prueba objetiva de recuperación que se planteará en el período destinado a ello. En este caso, para aprobar deberán obtener un mínimo de 5 puntos.

La prueba consistirá en un ejercicio práctico a realizar en dos sesiones de aula que condense los contenidos teóricos abordados durante la evaluación pertinente. La temática y técnica a emplear serán planteadas por el docente.

En la tercera evaluación, es decir, en junio, los y las alumnas que no hayan superado dos o más evaluaciones deberán realizar una prueba objetiva de todo el contenido del curso. Si sólo han suspendido una evaluación, se examinarán únicamente de ésta. Al igual que en las evaluaciones parciales, para aprobar deberán obtener un mínimo de 5 en la prueba práctica y entregar los trabajos que tuvieran pendientes del curso.

En septiembre, el alumnado con la materia suspensa en su totalidad, deberá realizar un examen en la fecha que Jefatura de Estudios destine para ello. Para aprobar, deberá obtener un mínimo de 5 puntos y entregar un trabajo práctico realizado durante el verano, cuyas directrices serán fijadas en junio.

Criterios de calificación	Puntuación
Realización de la propuesta proyectual siguiendo las pautas planteadas y empleando las técnicas adecuadas.	3
Creatividad y originalidad en la propuesta.	2
Limpieza y pulcritud ortográfica en la propuesta.	2
Esfuerzo y empeño en la realización del ejercicio.	2
Entrega en el plazo establecido.	1
	Total: 10

Evaluación de las materias pendientes:

La evaluación de las materias pendientes se organizará según el calendario general de evaluaciones que establezca el Centro para cada curso, de manera que coincida con las evaluaciones parciales.

El alumnado con la materia pendiente del curso anterior, deberá realizar los trabajos propuestos para cada trimestre, junto con la realización de la prueba objetiva al final de cada uno de ellos.

Actividades que estimulen el interés por la lectura y la capacidad de expresarse correctamente en público, así como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Justificamos la estimulación de estas medidas a través de las actividades planteadas a lo largo de las 4 fases que abarca la programación y dadas las características de la asignatura. De tal manera que, el interés y el hábito lector del alumnado será fomentado mediante la utilización de diversas fuentes documentales tanto impresas como digitales en la búsqueda de información e investigación. Las fuentes habrán de ser gestionadas, contrastadas y seleccionadas a fin de obtener aquello que precisamos, todo ello bajo la tutela del docente que podrá encauzar o aportar nuevas rutas a las búsquedas.

Durante los constantes debates en el aula y puesta en común de contenidos pretendemos favorecer la capacidad del alumnado para expresarse correctamente y con soltura en público, generando espacios agradables en los que la participación y la diversidad de opiniones constituya el eje vertebrador de las sesiones.

Los procesos de comunicación en los que intervienen los medios audiovisuales no pueden entenderse hoy en día sin el uso de las TIC, por tanto, es inexcusable su empleo en el transcurso de la asignatura.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán empleadas a través de una doble vertiente:

En primer lugar, como vía de obtención de información a través de medios digitales como Internet. En segundo lugar, por medio de la utilización de las mismas para el desarrollo de las producciones audiovisuales, puestas al servicio de la creatividad de cada alumno y alumna. Del mismo modo, las producciones audiovisuales generadas por el alumnado serán publicadas a través de plataformas web tipo Blogger que potenciarán su visibilidad hacia la comunidad educativa y el intercambio de datos.

Conclusiones

Los nuevos paradigmas educativos demuestran que existe una verdadera necesidad de cambio dentro del panorama educativo. Los alumnos y alumnas que hoy en día pueblan las aulas no son los mismos que los de hace unos años, por lo que las metodologías a aplicar dentro del aula han de ser acordes a sus receptores, algo que en la mayor parte de los casos no se está produciendo, existiendo un estancamiento en la práctica pedagógica actual.

Afortunadamente, y como ha quedado mencionado anteriormente, existen escuelas que sí están poniendo en práctica nuevas metodologías y pedagogías, y están tratando de transformar la educación desde sus centros, apostando por el alumnado como eje motor, empoderándolo y diluyendo las barreras entre la escuela y el mundo, en definitiva, expandiendo la educación.

Bien es cierto, que la educación merece ser reconceptualizada, pues poseemos la información necesaria para aplicar el cambio, y esta es una tarea común. Otra educación es posible, una educación basada en apostar por las personas, donde el aula no es una habitación con sillas sino un lugar donde aprender, porque en ocasiones la vida tiene mucho que ofrecernos y un alumno o alumna puede tener mucho que decir. Este cambio, ha de partir desde la colectividad, entendida como red de sistemas, no desde la individualidad, buscando trabajar hacia objetivos comunes articulados desde la cooperación y la colaboración entre docentes.

Del mismo modo, resulta necesario un trabajo transversal por parte del profesorado, que no puede encerrarse únicamente en su asignatura sin tener en cuenta el resto de las realidades que afectan al alumnado. En la vida, los conocimientos no tienen sentido de forma independiente, y tampoco deberían tenerla en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este aspecto, parece importante tener en cuenta que el alumnado hoy en día recibe una gran cantidad de información y autoaprendizaje, y es labor de la comunidad educativa el encauzar estos conocimientos y lograr que los alumnos y alumnas se sientan cómodos en el sistema educativo, especialmente en una etapa formativa como es el final de la enseñanza obligatoria. Los alumnos y alumnas más motivados serán capaces de mejorar su rendimiento educativo, y, por ende, de mejorar sus perspectivas de futuro.

A modo de cierre, presentamos la siguiente reflexión:

Las materias, las asignaturas, las disciplinas, son ventanas a partir de las cuales
enmarcar y salir al mundo.

Deberían estar dispuestas en patio, mirando unas a otras y centradas en un interés
común. Ahora mismo se disponen en fachada, mirando más allá de la realidad del
edificio y están cerradas, aislando el interior de lo que se considera intemperie.

Bibliografía

- AAVV (2009) El gran problema de la motivación en las aulas: formas de motivar. Reforzadores en la educación secundaria obligatoria. En *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Federación de Enseñanza de CCOO de Andalucía [en línea] noviembre de 2009, nº5 [Fecha de consulta: 20 de abril de 2016]. Disponible en <http://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6274.pdf>
- Acaso, M. (2006a). El lenguaje visual. Barcelona: Paidós.
- Acaso, M. (2006b). Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a ver la televisión y otras imágenes. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Catarata
- Acaso, M. (2013). Reduvolution. Madrid: Paidós.
- Arnheim, R. (1999). Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora. Madrid: Alianza.
- Barrett, P., Zhang, Y., Moffat, J., & Kobbacy, K. (2013). A holistic, multi-level analysis identifying the impact of classroom design on pupils' learning. *Building and Environment*, 59, 678-689.
- De Miguel Díaz, M. (Dir); Alfaro Rocher, I.J.; Apodaca Urquijo, P.; Arias Blanco, J.M.; García Jiménez, E.; Lobato Fraile, C. y Pérez Boullosa, A. (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el marco del EEES. Oviedo. Universidad de Oviedo: Servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Debray R. (1996). El estado seductor. Buenos Aire: Manantial.
- Dondis D. A. (2003). La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- Duncum, P. (2001). Visual culture: Developments, definitions, and directions for art education. *Studies in art education*, 42(2), 101-112.
- Freedman, K. (2006). Enseñar la cultura visual. Barcelona: Octaedro.
- Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Paidós ibérica, 2005.
- Hernández, F. (1996). Educación artística para la comprensión de la cultura visual. *Quriculum*, 12.

- Hernández, F. (2005). De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual. *Educação & Realidade*, 30(2), 9-34.
- Johnson, D. W., Johnson, R.T. y Holubec. E.J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós.
- Martín González, E. (2010). Sistema Amara Berri. Un proyecto global para el desarrollo de competencias. En *CEE Participación Educativa. Experiencias* [en línea] noviembre de 2010, nº15. pp. 170-182 [Fecha de consulta: 5 de mayo de 2016]. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/revista-cee/pdf/n15-martin-gonzalez.pdf>
- Maslow, A. H. (1991). Motivación y personalidad. Ediciones Díaz de Santos
- Mirzoeff, N. (2003). Cultura visual. Barcelona: Paidós.
- Prensky, M. (2011) Teaching digital natives. Partnering for real learning.
- Proyecto educativo de centro (aprobado en el curso 2008-2009) últimas modificaciones junio de 2015. IES Universidad Laboral. Gijón.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education. Penguin.
- Sartori, G. (2012). Homo Videns: la sociedad teledirigida. Taurus.
- Tapia, J. A. (1999). Motivación y aprendizaje en la enseñanza secundaria. En *Psicología de la instrucción: la enseñanza y el aprendizaje en la educación secundaria* (pp. 105-140). Horsori

Legislación citada:

- Decreto 42/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo del Bachillerato en el Principado de Asturias.
- Decreto 5/2006, de 18 de enero [BOPA de 27 de enero].
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 10 de diciembre de 2013, núm. 295, pp. 97858-97921.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Enlaces web citados:

- Changemakers schools. <http://spain.ashoka.org/escuelas-changemaker> [Fecha de consulta: 3 de mayo de 2016]
- Laboral Cineteca. <http://www.laboralcineteca.es/> [Fecha de consulta: 18.05.2016]
- Proyecto Horizonte. 2020 <http://h2020.fje.edu/es/> [Fecha de consulta: 18 de abril de 2016]

Anexo I. Resultados de la encuesta

Se han obtenido los datos de un total de 189 alumnos y alumnas, distribuidos de la siguiente forma:

	A	B	C	D
4º ESO	13			
3º ESO	24	23	20	18
1º ESO	21	23	24	23

Para facilitar la comprensión de estos resultados, procedemos a enumerar las preguntas realizadas al alumnado:

1. Estoy satisfecho/a con la asignatura
2. El profesor o profesora explica con claridad la materia
3. Lo aprendido en esta asignatura se puede aplicar a la vida real
4. Esta asignatura es tan importante como las demás
5. La disposición del aula es adecuada para trabajar en Plástica (colocación de las mesas, etc.)
6. Los trabajos tratan sobre temas actuales de interés
7. ¿Deberían serlo?
8. Los objetivos de la asignatura y de cada trabajo son claros
9. Esta asignatura mejora mi formación educativa
10. Alguna vez he aplicado los conocimientos de esta materia en mi día a día
11. Se tienen en cuenta mis preferencias a la hora de elegir los temas a trabajar
12. Se colabora con otras asignaturas durante el curso
13. Considero adecuados los trabajos realizados al nivel en el que estoy
14. Estoy motivado/a con esta asignatura
15. Me gusta realizar ejercicios independientes en cada clase

Valores:



V1 Nada de acuerdo V2 Poco de acuerdo V3 De acuerdo V4 Totalmente de acuerdo

Resultados globales:

Comenzaremos estudiando los resultados globales, e iremos adentrándonos más a fondo, estudiando cada curso (no grupo) de forma independiente:

Pregunta	V1	V2	V3	V4
1	8	26	94	61
2	7	32	86	64
3	35	76	57	20
4	23	67	59	40
5	5	15	63	106
6	17	71	64	36
7	12	16	82	74
8	2	33	83	70
9	20	66	70	30
10	60	48	54	26
11	60	73	35	20
12	72	69	34	8
13	7	27	77	78
14	24	39	68	58
15	32	45	53	58

Tabla 7: resultado numérico global

En esta primera tabla podemos apreciar, mediante un código de colores, cuáles han sido las opciones más votadas en cada respuesta. Además, se ha creído conveniente anotar mediante un diagrama de barras la satisfacción total del alumnado:

Pregunta	V1	V2	V3	V4	Satisfacción
1	4%	14%	50%	32%	70%
2	4%	17%	46%	34%	70%
3	19%	40%	30%	11%	44%
4	12%	35%	31%	21%	54%
5	3%	8%	33%	56%	81%
6	9%	38%	34%	19%	54%
7	7%	9%	45%	40%	73%
8	1%	18%	44%	37%	73%
9	11%	35%	38%	16%	53%
10	32%	26%	29%	14%	41%
11	32%	39%	19%	11%	36%
12	39%	38%	19%	4%	29%
13	4%	14%	41%	41%	73%
14	13%	21%	36%	31%	62%
15	17%	24%	28%	31%	58%

Tabla 8: análisis porcentual de resultados globales

Apreciamos, en una primera impresión, como el alumnado está en desacuerdo, de forma masiva (alrededor de un 70% responde negativamente) con las preguntas 11 y 12, que se

refieren a la comunicación, tanto profesor-alumno como de entre esta asignatura y el resto.

Además, podemos ver como los porcentajes bajan de forma notable en las preguntas relacionadas con la importancia de la materia y su aplicabilidad (3, 4, 9 y 10), junto con la pregunta relacionada con la actualidad de los temas tratados (6).

También se aprecia como la motivación, si bien parece mantenerse positiva (14), tiene un valor mucho menor del esperado, y como la realización de los trabajos independientes no causa un agrado excesivo entre el alumnado (15).

Podemos apreciar que la baja motivación (un 62%, con más de un 36% en el nivel V3) no tiene que ver con los conceptos de satisfacción con la asignatura, la claridad de los objetivos o el nivel de los mismos, o el profesorado (preguntas 1,2,8,10), que se mantienen en valores bastante elevados (siempre por encima del 70%). Parece lógico, por tanto, suponer que esta falta de motivación tenga que ver más con los conceptos marcados más negativamente, como son la poca importancia que se le da a la asignatura y la ausencia de comunicación.

Una vez estudiado el caso general, vamos a entrar en detalle en los distintos niveles, para ver cómo estos mismos factores van variando a lo largo del recorrido educativo del alumnado.

Resultados obtenidos por niveles:

Grupos 1º ESO

En este caso partimos de un total de 97 respuestas, distribuidas de la siguiente forma:

Pregunta	V1	V2	V3	V4
1	4	5	41	41
2	0	7	35	49
3	19	31	29	11
4	8	32	25	26
5	4	9	24	54
6	6	29	28	27
7	5	8	29	46
8	1	15	32	42
9	8	26	33	21
10	30	24	24	13
11	23	31	22	14
12	40	31	10	5
13	4	9	35	43
14	10	14	30	37
15	11	20	21	39

Tabla 9: resultado numérico 1ºESO

Con estos datos, realizamos un análisis análogo al general:

Pregunta	V1	V2	V3	V4	Satisfacción
1	4%	5%	45%	45%	77%
2	0%	8%	38%	54%	82%
3	21%	34%	32%	12%	45%
4	9%	35%	27%	29%	59%
5	4%	10%	26%	59%	80%
6	7%	32%	31%	30%	61%
7	6%	9%	33%	52%	77%
8	1%	17%	36%	47%	76%
9	9%	30%	38%	24%	59%
10	33%	26%	26%	14%	41%
11	26%	34%	24%	16%	43%
12	47%	36%	12%	6%	26%
13	4%	10%	38%	47%	76%
14	11%	15%	33%	41%	68%
15	12%	22%	23%	43%	66%

Tabla 10: análisis porcentual 1ºESO

Podemos apreciar que en este caso la motivación se mantiene en niveles aceptables (cerca del 70%). Además, los valores de satisfacción con el tipo de trabajo (15) y la actualidad de los temas (6) superan el 60%.

Estos alumnos y alumnas están realmente satisfechos con la asignatura, los objetivos y el profesor (1, 2,8), superando un 75% de satisfacción.

Sin embargo, vemos como en este curso la percepción de la importancia de la asignatura, tanto a nivel general como de mejora de la propia formación educativa (4,9) roza el 60%, no así la de su utilidad (3,10), que baja del 50%.

También se aprecian los factores de falta de comunicación (11-12), especialmente entre asignaturas, que apenas supera el 25%.

Podríamos decir, a la vista de estos resultados, que los alumnos más jóvenes de las asignaturas del área de plástica están altamente motivados y satisfechos con la asignatura, y la consideran importante en términos relativos, si bien no la encuentran útil.

Grupos 3º ESO

En este caso partimos de un total de 85 respuestas, distribuidas de la siguiente forma:

Pregunta	V1	V2	V3	V4
1	3	14	49	19
2	5	17	48	15
3	15	41	22	7
4	13	30	28	14
5	1	5	30	49
6	9	37	31	8
7	7	8	45	25
8	0	14	45	26
9	10	38	29	8
10	27	24	23	11
11	32	36	11	6
12	25	35	21	3
13	2	14	37	32
14	12	21	32	20
15	18	21	29	17

Tabla 11: resultado numérico 3ºESO

Con estos datos, realizamos un análisis análogo al anterior:

Pregunta	V1	V2	V3	V4	Satisfacción
1	4%	16%	58%	22%	66%
2	6%	20%	56%	18%	62%
3	18%	48%	26%	8%	42%
4	15%	35%	33%	16%	50%
5	1%	6%	35%	58%	83%
6	11%	44%	36%	9%	48%
7	8%	9%	53%	29%	68%
8	0%	16%	53%	31%	71%
9	12%	45%	34%	9%	47%
10	32%	28%	27%	13%	40%
11	38%	42%	13%	7%	30%
12	30%	42%	25%	4%	34%
13	2%	16%	44%	38%	72%
14	14%	25%	38%	24%	57%
15	21%	25%	34%	20%	51%

Tabla 12: análisis porcentual 3ºESO

Conforme subimos de nivel, la motivación se reduce de forma ostensible (hasta el 57%), al tiempo que desciende el gusto por el tipo de trabajo.

La importancia que le dan estos alumnos y alumnas a la asignatura y a su importancia en la formación educativa se reduce hasta el 50%, logrando apenas el aprobado, mientras que la utilidad de la misma se reduce ligeramente (en torno al 5%)

Además, podemos apreciar como la satisfacción con la asignatura y el profesorado desciende hasta niveles en torno al 65%, desde el 75% de primero.

Dado que el resto de conceptos se mantienen de forma más o menos estable, y la drástica bajada en la importancia que se le da a la asignatura es el principal factor observado, podemos relacionar la falta de motivación del alumnado y la falta de relevancia que encuentran en los contenidos, y observamos como esto afecta a la opinión de los alumnos y alumnas sobre la asignatura y el profesorado. Parece claro, por tanto, que en este nivel los estudiantes opinan que una asignatura como esta no les aporta un conocimiento importante (bajada de 10 puntos porcentuales respecto a los resultados de 1º y obteniendo una calificación de indiferencia), por lo que su motivación por la misma es mucho menor de lo esperado.

Grupo 4º ESO

Este es un caso especial, pues la asignatura es una optativa en este curso, y el número de alumnos y alumnas que la cursan es bastante reducido (15, de los cuales 13 participaron en la encuesta):

Pregunta	V1	V2	V3	V4
1	1	7	4	1
2	2	8	3	0
3	1	4	6	2
4	2	5	6	0
5	0	1	9	3
6	2	5	5	1
7	0	0	8	3
8	1	4	6	2
9	2	2	8	1
10	3	0	7	2
11	5	6	2	0
12	7	3	3	0
13	1	4	5	3
14	2	4	6	1
15	3	4	3	2

Tabla 13: resultado numérico 4ºESO

Con estos datos, realizamos un análisis análogo a los anteriores, aunque con una menor población:

Pregunta	V1	V2	V3	V4	Satisfacción
1	8%	54%	31%	8%	46%
2	15%	62%	23%	0%	36%
3	8%	31%	46%	15%	56%
4	15%	38%	46%	0%	44%
5	0%	8%	69%	23%	72%
6	15%	38%	38%	8%	46%
7	0%	0%	73%	27%	76%
8	8%	31%	46%	15%	56%
9	15%	15%	62%	8%	54%
10	25%	0%	58%	17%	56%
11	38%	46%	15%	0%	26%
12	54%	23%	23%	0%	23%
13	8%	31%	38%	23%	59%
14	15%	31%	46%	8%	49%
15	25%	33%	25%	17%	44%

Tabla 14: análisis porcentual 4ºESO

Este caso, como comentamos, es bastante especial, pues hemos de tener en cuenta que son alumnos y alumnas que han elegido la asignatura de forma deliberada, en lugar de obligatoria. Sin embargo, vemos como la motivación baja por primera vez del 50%.

Es muy notorio observar que, a pesar de que este grupo sí considera más aplicable lo aprendido en la asignatura en la vida real (3,10) la importancia que le dan a la misma es la menor hasta ahora (44%), al tiempo que consideran que la asignatura, el profesor y los objetivos no están adaptados a su actualidad ni son claros, ni consideran que el tipo de trabajo sea el adecuado.

Por tanto, una vez más, podemos observar como la importancia de la asignatura y su peso en la formación académica se unen para descender la motivación del alumnado, incluso cuando la selección de la misma se basa en la predisposición de los propios estudiantes hacia la materia.

En este caso concreto vemos como la bajada de todos los indicadores es muy notable, obteniendo incluso muchas de las preguntas (2,4,11,12) un 0% en el nivel V4, que expresaría el apoyo del alumnado a los métodos. Curiosamente, estas preguntas se relacionan con la comunicación con el profesor (2,11) y con la importancia relativa de la asignatura y su relación con el resto del currículo (4,12).

Al mismo tiempo podemos observar como la pregunta sobre si los contenidos deberían tratar temas actuales (7) obtiene todos los votos positivos, sin ningún voto en los valores V1 y V2, lo que nos hace pensar que tal vez el alumnado demanda unos contenidos más adaptados a sus inquietudes.

Análisis de opiniones libres por cursos:

1º ESO

Tiene que ser menos exigente con la asignatura ya que hay gente a la que se le da muy mal y lo tienen/tenemos difícil para aprobar						
Que fuera menos estricto con la asignatura, más benévolo						
Podríamos hacer trabajos colectivos						
Me gustaría que fuera menos exigente el/la profesora						
Debería haber más clases de dibujo artístico que de técnico						
Debería haber más arte creativo que arte técnico, y poder expresarse a su manera						

Que no quiten la asignatura en 2º						
Que dejen más tiempo para acabar los trabajos						
Que haya más juego libre						
Las mesas se mueven mucho y los grifos no cierran bien						
Que las clases sean más modernas						
Me gustaría que hubiese más dibujo libre						

Hacer trabajos libres una vez al mes						
Hacer más trabajos libres						
Que nos pregunten más a todos lo que queramos hacer (no sólo a los listos) o hacer cosas que nos gusten						

En primero de la ESO, las quejas más habituales entre el alumnado son relativas a la poca libertad de trabajo, unidas a la exigencia del profesorado. Otro tema recurrente es el exceso de dibujo técnico en detrimento de la variante artística de la asignatura.

Desde un punto de vista que tenga en cuenta su edad, es fácil interpretar que los alumnos y alumnas consideran excesivamente pautado el trabajo en una asignatura como plástica, encontrándose con un formato de ejercicios que convierte las tareas en meras repeticiones de ejercicios sin ningún hilo conductor.

3º ESO

Me parece que se deberían hacer más ejercicios que desarrollasen la creatividad, en vez de estar tan pautados

La única opinión vertida entre los alumnos y alumnas de este curso es concerniente, de nuevo, al excesivo pautado de los ejercicios desarrollados durante las clases.

4º ESO

Menos láminas o un poco más de tiempo, estoy esclavizado			
Que las láminas sean más fáciles y claras			

Una vez más, las quejas depositadas son relativas al sistema de trabajo, al exceso de láminas que no permite a los alumnos y alumnas realizar unos trabajos que ellos consideran más adecuados a la asignatura.