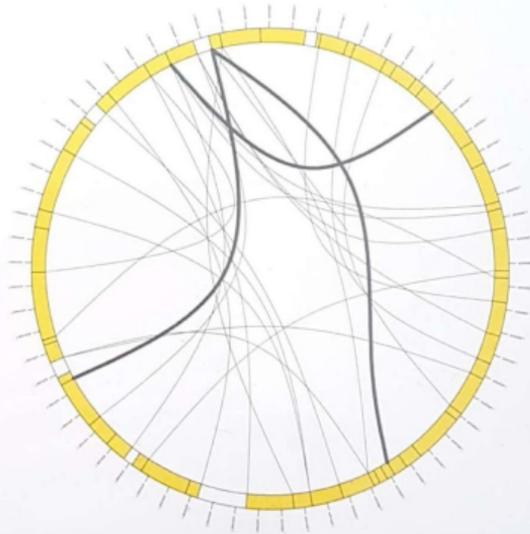




Universidad de Oviedo
Facultad de Formación del Profesorado y Educación

Fecha: Mayo 2013

Nº de tribunal: **32**



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

Autorización del director. Firma

Título: **Un Camino de Baldosas Amarillas**

Autor: Cristina Romero Suárez

Director: Juan Carlos San Pedro Veledo

ÍNDICE GENERAL:

	Página
INTRODUCCIÓN	6
PRIMERA PARTE	7
1. INFORME	7
1. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE EL PRÁCTICUM	7
2. ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL CURRÍCULO OFICIAL	10
3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN	13
SEGUNDA PARTE	14
2. PROPUESTA DE INNOVACIÓN	14
1. PROBLEMÁTICA	14
1.1. Diagnóstico inicial	14
1.2. Ámbitos de mejora	14
1.3. Descripción del contexto en el que se realiza la innovación	15
2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS	19
3. MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA	20
4. DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN	24
4.1. Plan de actividades y agentes implicados	24
4.2. Materiales de apoyo y recursos necesarios	24
5. FASES, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	26
TERCERA PARTE	27
3. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	27
1. CONTEXTO DEL GRUPO	27
2. JUSTIFICACIÓN	28
3. COMPETENCIAS BÁSICAS	30
4. OBJETIVOS	31
4.1. Objetivos de etapa	31
4.2. Objetivos de área	32
4. CONTENIDOS	33
5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN	35
6. CRITERIOS DE SELECCIÓN, DETERMINACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS	39
7. UNIDADES DIDÁCTICAS	41
8. TEMPORIZACIÓN	58
9. METODOLOGÍA	59
10. RECURSOS, MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	60
11. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	61
12. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS	62
13. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	63
5. BIBLIOGRAFÍA	64
6. ANEXOS	66

ÍNDICE DE TABLAS:

	Página
Tabla 1. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.1	43
Tabla 2. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.2	45
Tabla 3. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.3	46
Tabla 4. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.4	47
Tabla 5. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.5	49
Tabla 6. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.6	51
Tabla 7. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.7	52
Tabla 8. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.8	53
Tabla 9. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.9	54
Tabla 10. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.10.	56
Tabla 11. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.11	57

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1. Preocupación por mantener las formas en clase	8
Figura 2. Camino de aprendizaje	13
Figura 3. Organigrama del IES Aramo	16
Figura 4. Mapa de la taxonomía de Bloom para la era digital.	22

INTRODUCCIÓN

Todos los que hemos cursado este Máster, hemos sido alumnos antes de distintos Centros durante algún tiempo. Como estudiante, uno es sólo parcialmente consciente de lo que la función docente supone, los Centros, en los que se cursan estudios, se perciben desde el punto de vista del estudiante, con bastante desconocimiento de toda la labor que hay detrás para hacerlos funcionar.

Tiempo después me encontré, con la ilusión de ejercer como docente y sin la formación específica para poder dedicarme a ello. Así llegué a este Máster, del que tengo que reconocer, la parte que me ha resultado más interesante han sido las prácticas. Las realicé en el IES Aramo de Oviedo, y me parecen el complemento ideal a las clases teóricas, seminarios y tutorías del Máster. Han sido un nuevo acercamiento a los Centros de secundaria en la actualidad, a los que con un poco de suerte, podremos incorporarnos pronto como docentes.

En mi caso, el Centro de prácticas es el mismo en el que cursé mis estudios de lo entonces se llamaba BUP. Ha resultado curioso volver a las mismas salas, pasillos y aulas, mirando con nuevos ojos el Centro que ha evolucionado desde que me sentaba en sus pupitres.

PRIMERA PARTE

I. INFORME

I.1. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN SOBRE EL PRÁCTICUM

Tras el primer cuatrimestre de teoría del Máster, las prácticas las realicé en el IES Aramo de Oviedo. Una experiencia que me permitió ver las posibilidades de intervención para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Estas prácticas han dado pie a la innovación y programación que planteo.

El Aramo es uno de los ocho centros de enseñanza secundaria de Oviedo, está situado en la calle Coronel Aranda. El edificio es un bloque de cuatro plantas, en forma de "u" con un gran patio central, que tras varias reformas tiene ahora en su ala suroeste el aula de la ESO. Cuenta con un total de 894 alumnos, y 91 profesores de 20 departamentos diferentes, entre los que se encuentra el departamento de Artes Plásticas.

Los órganos del Centro son:

El Equipo Directivo, formado por el director, jefatura de estudios y el secretario (coordinador de las prácticas del máster en el IES).

El Consejo Escolar, con representantes de familiares, estudiantes, administración, del Claustro, Ayuntamiento de Oviedo, jefe de estudios, director y secretario. A cuyas reuniones pude asistir en varias ocasiones.

El claustro de profesores.(91 docentes en total)

Además los órganos de coordinación docente: Comisión de Coordinación Pedagógica, Departamento de Orientación, Departamentos Didácticos y Departamento de Actividades Extraescolares.

El Departamento de Artes Plásticas cuenta con 18 programaciones, entre las que se encuentran las de EPV y Dibujo Técnico. Las unidades didácticas que llevé al aula fueron precisamente de estas asignaturas.

El alumnado y sus familias tienen características socioeconómicas y culturales medias, salvo una pequeña porción que procede de otros países (PEC IES ARÁMO, 2012).

Durante las prácticas, estuve sobretodo en contacto con el alumnado de dos grupos de 1º de la ESO, dos grupos de 1º de BACHILLERATO y un grupo de 2º de BACHILLERATO. Las unidades didácticas que desarrollé durante el prácticum fueron: una en EPV de 1º de la ESO sobre la luz y otra en 2º de BACHILLERATO para la asignatura de Dibujo Técnico II, sobre abatimientos. Las preparé coordinándolas con mi compañero de prácticas y con el profesor, para adecuarlas a la marcha del curso y al alumnado de esos grupos en concreto. En las sesiones en las que estuve presente impartidas por mi tutor de prácticas, la metodología empleada consistía en clases teóricas expositivas al grupo clase, seguido de actividades para

poner en práctica lo explicado (en 2º de BACHILLERATO) y en 1º de la ESO se centraban directamente en trabajos individuales en los que se les explicaba brevemente algunos principios a lo largo de las sesiones. El trabajo en equipo y la intervención del alumnado en las clases era muy escaso, aunque el clima en el aula era bueno, con momentos realmente distendidos en todos los grupos. Durante estas sesiones pudimos observar lo positivo que resultaba el trabajo en pequeños grupos en 1º de la ESO y su efectividad. En las sesiones en las que variamos ligeramente la metodología para hacerla más participativa, pudimos observar como estudiantes que se mostraban desmotivados y ausentes se incorporaban mejor a la marcha de la clase. En las sesiones de la ESO, en las que trabajaron en grupo, la actitud de los estudiantes mejoró notablemente. Sin embargo, en el grupo de 2º de Bachillerato detectamos un mayor nivel de competitividad e individualismo. Este fue el detonante para elegir un nivel de 1º de la ESO para realizar la programación e innovación. Me pareció interesante que los métodos y manera de enfrentarse al temario no han variado demasiado respecto a lo que recordaba y las pequeñas variaciones causan poco efecto en la respuesta del alumnado. Si bien se cuenta con muchos más medios que entonces.

La programación de 1º de la ESO, del IES Aramo está muy estructurada, organizando los contenidos en una secuencia concreta para todos los cursos EPV. Fija un libro de referencia de la editorial McGraw Hill que siguiendo el currículo de la materia plantea 3 bloques en el primer trimestre: bloque 1 " Observación", bloque 2 "Experimentación y descubrimiento". En el segundo trimestre plantea dos bloques: bloque 3 " Entorno audiovisual y multimedia" y bloque 4" Expresión y creación". En el tercer trimestre se trataría el bloque 5 denominado " Lectura y valoración de los referentes artísticos". Las orientaciones metodológicas van en la dirección de gradación de la dificultad de menos a más, aprovechar los recursos del Centro, incluidas la nuevas tecnologías, así como un ambiente que acomode los distintos ritmos de aprendizaje. Para el grupo bilingüe la metodología era ligeramente diferente, más activa centrada en sus experiencias y aficiones, con actividades más abiertas, reflexiones y discusiones para incorporar el vocabulario específico.

Pese a todo, la sensación de que el alumnado se preocupa (Figura 1) más en mantener las formas que en aprender durante la parte expositiva de las sesiones, me llevó a buscar como mantener la atención e interés de los estudiantes.



Figura 1. Preocupación por mantener las formas en clase (Quino)

El currículo de EPV se sigue a rajatabla, resultando ligeramente rígido y fragmentado. Saltando de unos temas a otros sin continuidad en las actividades. he intentado aprovechar la

flexibilidad que este currículo permite para realizar una programación diseñada para los grupos de 1º de la ESO de este centro.

Las prácticas me dieron la oportunidad de conocer la realidad de este Centro concreto en la actualidad, con su contexto, alumnado, estructura, documentos y actividad cotidiana, con un enfoque diferente y de una manera más consciente gracias a lo tratado en las distintas asignaturas del Máster. Además, estas prácticas me permitieron reflexionar y poner en práctica, durante las dos unidades didácticas realizadas, los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas del Máster.

La asignatura de *Aprendizaje y desarrollo de la personalidad*, me ha ayudado a comprender mejor al alumnado, desde el punto de vista psicológico, cognitivo y social, tan importante en el proceso enseñanza-aprendizaje, así como conocer algunas maneras de favorecer el buen comportamiento, centrar la atención del alumnado y mantener su motivación en el aula.

Las asignaturas de *Aprendizaje y enseñanza: Dibujo y Complementos de la Formación Disciplinar: Dibujo*, me ha ayudado a comprender la importancia de estructurar adecuadamente los contenidos adecuándolos a cada nivel, como organizar las unidades didácticas y programar de manera coherente las actividades, todo dentro del marco normativo de las asignaturas de la especialidad de Dibujo.

La asignatura de *Diseño y Desarrollo del Currículum*, me ha ayudado a comprender cómo preparar unidades didácticas y programaciones, así como sensibilizarme a la forma de ponerlas en marcha durante las sesiones teniendo en cuenta en todo momento al alumnado.

La asignatura de *Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa*, me ha ayudado a comprender la posibilidad de detectar ámbitos de mejora y poder así colaborar a la mejora de la enseñanza.

La asignatura de *Lengua Inglesa para el aula Bilingüe*, me ha ayudado a comprender, la importancia de la comunicación con el alumnado y como la falta de vocabulario o de registro inadecuado pueden distorsionar la marcha de la sesión.

La asignatura de *Procesos y Contextos Educativos*, me ha ayudado a comprender mejor la estructura que conforma el Centro con sus peculiaridades y organización, valorando la labor realizada por los distintos órganos. Además me ha permitido valorar la participación de toda la comunidad educativa en el proceso enseñanza -aprendizaje, así como reconocer las relaciones que aparecen entre los componentes del grupo clase, ayudándome a establecer un mejor clima en el aula y a llevar a cabo medidas adecuadas de atención a la diversidad.

La asignatura de *Sociedad, Familia y Educación* me ha servido para comprender la incidencia que tiene la participación de las familias en la educación, así como la importancia de mantener una buena comunicación entre la familia y el Centro, en ambas direcciones, para mejorar la eficacia de la enseñanza.

La asignatura de *Tecnología de la Información y la Comunicación*, me ha ayudado a comprender la necesidad de la utilización de las nuevas tecnologías que existen a nuestra disposición, para incorporarlas al proceso educativo y las oportunidades que éstas nos ofrecen.

I.2. ANÁLISIS Y VALORACIÓN DEL CURRÍCULO OFICIAL

El currículo oficial de Educación Plástica y Visual de la ESO establece que:

"La Educación plástica y visual tiene como finalidad conseguir que las alumnas y los alumnos adquieran las capacidades perceptivas y expresivas necesarias para comprender esa realidad e interpretar y valorar, con sensibilidad y sentido estético, las imágenes y hechos plásticos que configuran el mundo que les rodea; a partir del conocimiento y utilización de alguno de los recursos propios de los lenguajes plásticos tradicionales (dibujo, pintura, escultura y grabado) y de aquellos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación (fotografía, vídeo, cine y medios informáticos) que requieren otras habilidades para su aplicación práctica. Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultura" (Decreto 74/2007, BOPA de 12 de julio de 2007).

Para el desarrollo integral del alumnado es importante todo lo que le rodea, el entorno inmediato, el patrimonio natural del Principado de Asturias , con sus playas, montañas, ríos y bosques, así como la herencia cultural, artística y arquitectónica del Principado, que desde la EPV se aprende a apreciar y valorar. Además gracias a los medios de comunicación e internet, el alumnado dispone ahora de una ventana por la que asomarse al mundo, pudiendo conocer culturas y lugares muy lejanos en el tiempo y el espacio, resultando para ello imprescindible poder interpretar los códigos visuales. Desde la EPV se estudia el mundo que nos rodea y cómo ese mundo se refleja en los objetos, obras y hechos artísticos, a través de los distintos lenguajes plásticos, valorando sus cualidades sensibles, formales y expresivas. Además se ponen en funcionamiento la percepción, el pensamiento y la memoria visual, la creatividad, la imaginación, la inteligencia espacial y la sensibilidad estética, que en el futuro serán de gran utilidad al alumnado tanto si se dedican a las artes visuales, como a otros campos del conocimiento.

Del mismo modo que en el lenguaje verbal , en el lenguaje visual existen elementos básicos de este lenguaje que se organizan siguiendo una serie de normas que se han de conocer para poder expresar lo que se desea, o interpretar lo que se presenta, de manera efectiva (Dondis, 1973). Ambos lenguajes se pueden aprender, de ahí la importancia de la Enseñanza Plástica y Visual (EPV).

"...El desarrollo artístico-tal y como he argumentado- no es la consecuencia simple de la constitución genética preprogramada. No funciona como la determinación genética de la altura, que con una alimentación mínima alcanza resultado. El aprendizaje artístico es complejo y está fuertemente influenciado por las condiciones del entorno en el que tiene lugar. La habilidad para percibir lo cualitativamente sutil, comprender el contexto en el que las obras de arte han sido producidas y comprender las interacciones entre ambos, la capacidad para utilizar habilidades altamente refinadas en la creación de formas visuales artísticas no son logros simples o fáciles. Cuando se les abandona a sus propios recursos, los niños muestran una gran ingenuidad para configurar las formas que dan cuerpo a ciertas ideas. Sus logros , aunque

reales, quedan bastante lejos de lo que es posible conseguir con una adecuada enseñanza." (Eisner,1995).

Es precisamente con los elementos y normas, propios del lenguaje visual, con lo que se trabaja en EPV. A lo largo de la ESO el currículo de EPV está organizado estableciendo una secuencia de complejidad creciente en los sucesivos niveles (1º,3ºy 4º), fijando los objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Los contenidos se agrupan formando bloques que se especifican para cada nivel. En 1º el currículo se centra más en el análisis, observación y comprensión, en adquirir vocabulario plástico y comenzar a componer con él. "Saber ver" presente en los bloques 1,3 y 5 y "Saber hacer" (bloques 2,3 y 4): *"Para que sea posible una interrelación de las alumnas y los alumnos con su entorno que les permita conocerlo, comunicarse, crear y mejorarlo, se establecen los contenidos de la Educación plástica y visual en dos niveles de comunicación: saber ver para comprender y saber hacer para expresarse"* (Decreto 74/2007, BOPA de 12 de julio de 2007). Tercero se basa en los contenidos de 1º ampliando conocimientos en ambos aspectos. En 4º se cambia la estructura resultando más especializada y estableciendo la base para el dibujo técnico. En toda la ESO existe una flexibilidad a la hora de organizar la secuencia de los contenidos: *"Cada centro docente, en base al principio de autonomía pedagógica y teniendo en cuentas sus características particulares y realidad educativa, organizará y concretará estos contenidos, prestando atención a las orientaciones metodológicas establecidas en este currículo y facilitando la adquisición de las competencias básicas"* (Decreto 74/2007, BOPA de 12 de julio de 2007).

Los distintos bloques de contenidos en 1º y 3º de la ESO son:

Bloque 1: Observación, relacionado con la representación visual : tipologías, finalidades y características.

Bloque 2: Experimentación y descubrimiento, relacionado con el lenguaje de la imagen, códigos específicos de representación, la luz y el color, el proceso expresivo(características y factores) y el proceso de representación a partir de aspectos del lenguaje de la imagen

Bloque 3: Entorno visual y multimedia, relacionado con los contextos de aplicación del lenguaje de la imagen, géneros, el cómic, la imagen digital, la sociedad de la imagen y la cultura visual y el análisis crítico de los mensajes visuales.

Bloque 4: Expresión y creación, relacionado con los materiales artísticos, el problema de la motivación, el pensamiento y la actividad artística, el proceso creativo, las técnicas artísticas y el apunte.

Bloque 5: Lectura y valoración de referentes artísticos, relacionado con análisis formal de la realidad sensible y cultural, el proceso de apreciación y crítica estética, y el patrimonio artístico y cultural.

En 4º la EPV es una asignatura optativa y se estructura de la siguiente forma:

Bloque 1: Procesos creativos de la creación artística.

Bloque 2: La expresión plástica y visual.

Bloque 3: Las artes gráficas y el diseño.

Bloque 4: La imagen y sonido.

Bloque 5: Descripción objetiva de formas.

Estos bloques son mucho más específicos ya que el currículo concibe la EPV para este nivel de forma más especializada.

I.3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN

La propuesta de innovación que planteo está relacionada directamente con las prácticas realizadas, lo que durante las mismas pude observar y advertir. Está enfocada a la organización de la programación en una dirección concreta estableciendo una meta que será compartida con el alumnado desde el primer día. Se trata de un proyecto para dar continuidad y unidad a la EPV, motivando el interés del alumnado para que disfrute aprendiendo y pueda percibir las relaciones que existen entre los conceptos en las distintas unidades didácticas, no sólo dentro de la EPV, sino también con otras materias y el mundo en el que se mueven.

El cómo se va a llevar a la práctica quedará establecido en la metodología, en la que el trabajo cooperativo será fundamental, además se utilizarán diferentes estrategias relacionadas con las necesidades, habilidades e intereses del alumnado al que va dirigida la programación: 1º de la ESO.

El título de mi propuesta de innovación es: **"Un Camino de Baldosas Amarillas"**.



Figura 2 Camino de aprendizaje (El mago de Oz)

SEGUNDA PARTE

II. PROPUESTA DE INNOVACIÓN: "UN CAMINO DE BALDOSAS AMARILLAS"

II.1. PROBLEMÁTICA

II.1.1 Diagnóstico inicial

En las prácticas realizadas en el IES Aramo, estuve presente e impartí sesiones de EPV en 1º de la ESO. Durante estas sesiones me llamaron la atención algunos aspectos de las intervenciones del alumnado, sus producciones y preguntas.

Algunos de estos aspectos, que enuncio a continuación, me ayudaron a realizar el diagnóstico que da pie a esta innovación:

- el alumnado no está acostumbrado a intervenir en las discusiones en el aula, y asocia estas intervenciones a la evaluación,
- realiza lecturas muy superficiales de las imágenes,
- muestra reticencia a expresar sus ideas, experiencias previas o emociones,
- relaciona ideas y conceptos tratados en sesiones anteriores con dificultad,
- está desmotivado por la distancia entre lo que ocurre en las sesiones y sus intereses y preocupaciones,
- muestra además, falta de madurez y poco interés a la hora de incorporar a sus producciones lo aprendido.

Analizando lo observado, los comentarios del tutor y el equipo docente en diferentes ocasiones, se puede concluir que existe una excesiva parcelación de los conceptos tratados en EPV que dificultan el aprendizaje del alumnado. En el anexo I se reflejan algunos ejemplos del material de recogida de información y evaluación previa.

II.1.2. Ámbitos de mejora

Mi innovación pretende mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado desde la EPV de 1º de la ESO, involucrando no sólo al Departamento de Artes Plásticas y al profesorado de EPV de 1º, 3º y 4º de la ESO, sino también al resto de departamentos didácticos a los que pertenecen los miembros del equipo docente de los grupos de dichos niveles. Se trata de mejorar la transferencia del alumnado y disminuir al máximo la parcelación de conceptos, por lo tanto, disminuir la distancia que perciben los alumnos y alumnas entre lo que ocurre en las distintas materias y entre lo que ocurre dentro y fuera del Centro. Se cuenta con las familias para que apoyen la labor realizada en el Centro, fomentando la participación en las actividades complementarias y extraescolares del alumnado, valorando la importancia de la asignatura y reforzando la motivación del alumnado. También se actúa en la programación de EPV de 1º ESO apoyada en el PEC, armonizándola con la del resto de materias del nivel, dotándola de mayor unidad y continuidad. Se trataría además de transmitir al alumnado la finalidad de todas las actividades que se realizan a lo largo del curso hacia un objetivo final, que dé unidad a la secuencia de unidades didácticas, para que no perciban la asignatura tan

fragmentada. El establecer un objetivo final compartido con el alumnado, facilita que incorporen en un trabajo final todo lo aprendido anteriormente, crean "piezas" a lo largo de las diferentes sesiones sabiendo que les servirán para construir su trabajo resumen del curso. Percibir esta finalidad afectaría además a su motivación, actitud de investigación y creatividad. La metodología empleada en las sesiones cobra especial relevancia a la hora de conseguir enrolar al alumnado en la innovación propuesta. Se plantea una metodología activa, en la que el trabajo cooperativo mejore el clima del aula, ponga en valor la diversidad, favorezca el desarrollo psicológico, cognitivo y social y fomente la relación positiva del alumnado. El rol del docente de EPV se ajustaría a esta metodología y realizaría la supervisión activa del proceso de aprendizaje y las interacciones entre los alumnos.

II.1.3. Descripción del contexto en el que se realiza la innovación

El IES Aramo, ubicado en el centro de Oviedo calle General Aranda, es uno de los ocho centros públicos de educación secundaria del Municipio. Se fundó en 1938, a lo largo del tiempo fue cambiando de nombre y de localización (Instituto Femenino de Enseñanza Media, Instituto Femenino de Bachillerato, Instituto de Bachillerato Aramo) actualmente se conoce como Instituto de Educación Secundaria Aramo. El edificio con su configuración actual es fruto de sucesivas reformas y ampliaciones, localizándose las aulas de ESO en la parte más moderna. Estas aulas cuentan con pizarras digitales, cañones y conexión a internet. Es un Instituto mixto con alumnado de familias de nivel sociocultural medio y algunos procedentes de otros países la mayoría hispanoparlantes. Sus alumnos proceden de entornos urbanos y zonas rurales limítrofes. En este centro se han impartido clases siguiendo diferentes leyes educativas a lo largo de los años. En 1997 se incluyen en el centro las enseñanzas de formación profesional de la familia Profesional de comunicación, Imagen y Sonido. El porcentaje de alumnado en las diferentes etapas es aproximadamente 40% ESO, 40% Bachillerato y 20% en Ciclos Formativos. En el día a día del Centro se cuida la armonía entre todos los niveles y los recreos están planteados para que los alumnos de ESO, Bachiller y Ciclos Formativos no coincidan en el patio, lo que también facilita el control de acceso. Las características de las familias favorecen la buena comunicación y colaboración con el Centro, así como el seguimiento de los progresos y actuaciones de los estudiantes. El PEC además de centrarse en la calidad de la enseñanza incide en la atención a los comportamientos que pueden arraigar a esas edades (12 a 20 años) a través de los temas transversales. Toda la comunidad educativa está involucrada en la formación del alumnado y, consciente de ello, el Centro incluye aportaciones del Claustro, Junta de Delegados, Ampa, Asociación de alumnos y Consejo Escolar. Destacan como opciones relevantes de la concepción educativa del Instituto Aramo las siguientes:

- *"Cuidar la calidad de la enseñanza, considerando que el aprendizaje en sentido amplio (ser educado) y el conocimiento (estar instruido y ser competente) son fundamentos sólidos para conducirse personal y socialmente.*
- *Velar por los derechos y deberes de todos los miembros de la comunidad educativa y por el cumplimiento de las normas de convivencia en el centro, considerando que la educación para la convivencia es uno de los objetivos básicos e irrenunciables de la acción educativa.*
- *Ampliar y diversificar las actividades educativas de carácter complementario y extraescolar, especialmente en el tratamiento de los temas transversales y en el*

desarrollo de las actividades del programa de apertura del centro a la comunidad. En este contexto de apertura y de enriquecimiento se encuadran las actividades vinculadas a proyectos europeos y de desarrollo de las lenguas extranjeras.” (PEC IES ARAMO, 2012)

Hemos podido observar que las familias tienen gran interés en el programa bilingüe, aunque en ocasiones trasluce que consideran los grupos bilingües los "mejores". Por ello, prefieren que sus hijos/as estén en estos grupos, más que por lo que el programa en sí pueda aportar. Aunque la mayoría valora la importancia de los idiomas para el futuro profesional.

Organigrama del Instituto

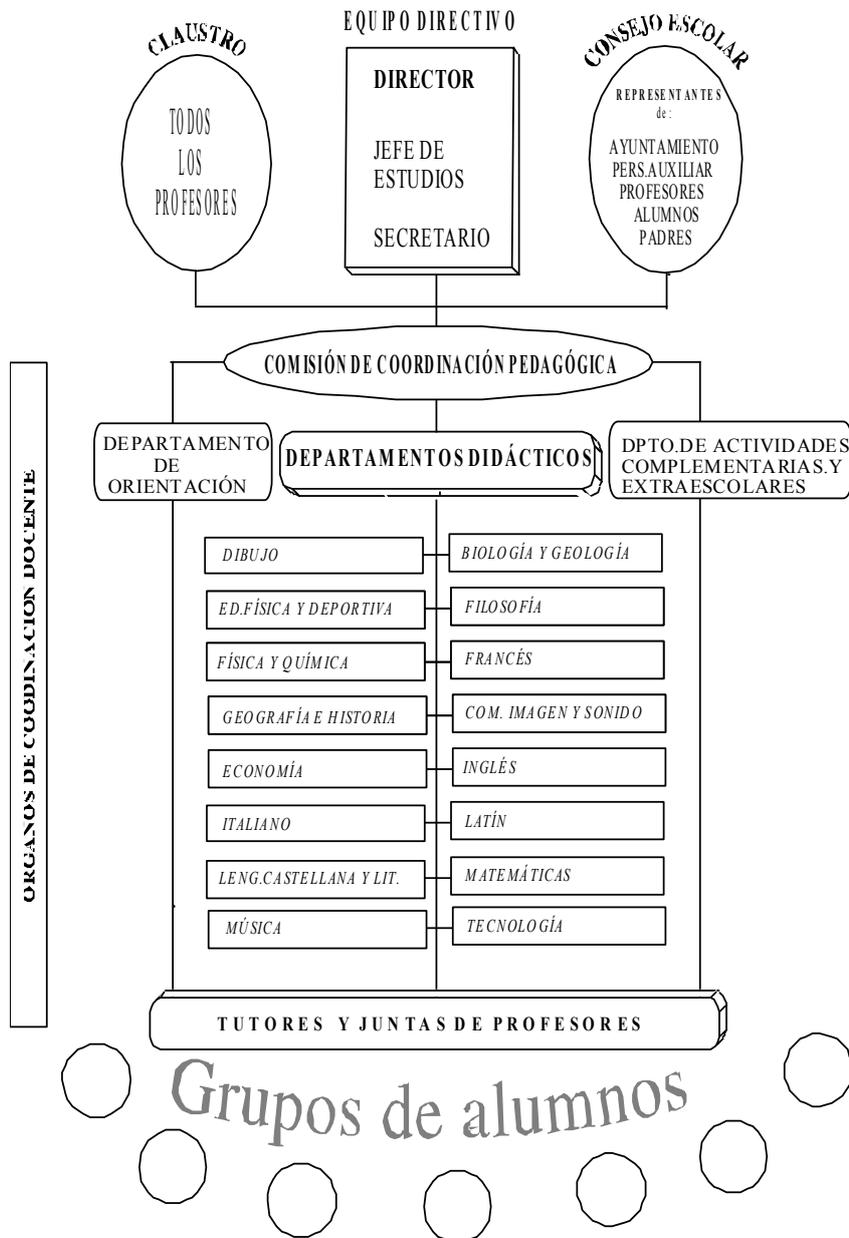


Figura 3. Organigrama del IES Aramo (Extracto del PEC 2012 IES ARAMO)

El Centro IES Aramo de Oviedo cuenta con la siguiente oferta formativa:

Modalidades de Bachillerato:

Ciencia y tecnología, Humanidades y Ciencias sociales, Artes: Art. Plásticas, Imagen y Diseño, y Art. Escénicas, Música y Danza.

Modalidad de Formación Profesional de Grado Medio:

Técnico de laboratorio de imagen. 1º (1Gr.) 2º (1 Gr.) Dentro de la Familia profesional de Comunicación, Imagen y Sonido.

Formación Profesional de Grado Superior:

Técnico Superior de Imagen, 1º(2Gr.) 2º(2Gr.) Técnico de laboratorio de imagen. 1º (1Gr.) 2º (1 Gr.)Dentro de la Familia profesional de Comunicación, Imagen y Sonido.

Otros Proyectos que se desarrollan en el Centro:

- Sección bilingüe (Inglés); implantación en el curso 2006-07.
- Materias no lingüísticas de la sección bilingüe (2012-13):
 - 1º ESO (3 gr.): C. Sociales y Música.
 - 2º ESO (2 gr.): C. Sociales, Música y Tecnologías.
 - 3º ESO (2 gr.): Física y Química y Tecnologías.
 - 4º ESO (1 gr.): Empresa Joven Europea (EJE) y Física y Química
- Plan de Convivencia del Centro.
- Plan de integración de las Nuevas Tecnologías como herramienta para la práctica docente.
- Plan Lingüístico del Centro.
- Programa de Apertura de centros a la comunidad y de actividades complementarias y extraescolares.
- Programa de apertura a la comunidad “Aulas sin fronteras” (cursos 2002-03 a 2012-13).
- Numerosas actividades complementarias y extraescolares en la Programación General Anual.
- Programa de Asturias en la red, de Nuevas Tecnología de la Información y la Comunicación. (Implantación en el curso 2002-03)
- Aulas modelo de TIC y otras instalaciones y servicios.
- Coordinador de Nuevas Tecnologías.

Programas de Atención a la Diversidad:

- Aula y Tutoría de Acogida al alumnado extranjero en ESO, nivel 3.
- Grupos flexibles y refuerzos en ESO.
- Diversificación, en 3º y 4º de ESO.
- Programa de coordinación con la Casa Juvenil de Sograndio, para internos en edad de escolarización obligatoria (Implantación en el curso 1999-2000)

Programas europeos:

- LEONARDO para la realización de prácticas del alumnado de FP de Grado Medio.
- ERASMUS para la realización de prácticas del alumnado de FP de Grado Superior.

Las aulas de ESO y Dibujo cuentan con medios, mobiliario e iluminación adecuados.

El Aramo es un IES con larga trayectoria donde se han ido puliendo las labores administrativas, docentes, de coordinación, organización y gestión a lo largo de los años. Es una máquina compleja, con infinidad de mecanismos que, aunque difícil de orquestar, funciona pese a las presiones que en este momento impone el sistema.

II.2. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS

La innovación propuesta parte de la necesidad de mejorar la formación integral del alumnado.

Los objetivos generales que pretendo son:

1. El desarrollo del pensamiento crítico del alumnado y la creatividad.

Los objetivos intermedios para alcanzar los generales son:

1. Disminuir la parcelación de conceptos.
2. Mejorar la transferencia.
3. Dotar de unidad y continuidad a la EPV.
4. Facilitar el aprendizaje mejorando el clima del aula y la motivación del alumnado.
5. Favorecer la adquisición de competencias básicas y específicas de EPV.
6. Promover la participación del alumnado en las sesiones expositivas.
7. Estimular al alumnado para que exprese ideas, dudas y emociones.
8. Mejorar la autoestima.

Para ello indispensable disipar la fragmentación de la materia EPV en la ESO (niveles 1º,3º y 4º) diseñando una programación coherente con unidad y continuidad, formada por partes concatenadas en una secuencia clara unificadora.

En este trabajo fin de Máster me centro en el nivel de 1º de la ESO.

La programación y metodología propuesta se desarrolla teniendo en cuenta al alumnado, con el que tuve la ocasión de interactuar durante las prácticas, como pieza clave.

Este alumnado de 1º de la ESO, con sus hábitos, carencias, habilidades, intereses y motivaciones, ayuda a establecer unas pautas para la elección de la metodología que se plantea en la programación.

En dicha programación, se secuencian las unidades didácticas y se sitúan las actividades dentro de "Un Camino de Baldosas amarillas" hacia una última actividad final. Se propone motivar y estimular al alumnado en la construcción de su aprendizaje dotando de sentido y finalidad a lo que ocurre en el aula. De manera que lo aprendido durante el curso sirve para el desarrollo de esta actividad final, en la que cada persona podrá valorar a donde le ha llevado su trabajo a lo largo de todo el año.

El cómo se va a poner en marcha queda fijado en la metodología activa, apoyada en estructuras cooperativas, que pretende incidir en el clima del aula, promoviendo la interacción, la responsabilidad, valorando e integrando la diversidad presente en el grupo clase y jugando con las inteligencias múltiples, la expresión de emociones, ideas y disfrutando del proceso de aprendizaje activo. Las estrategias que se seguirán en las sesiones irán variando para favorecer el desarrollo de las distintas habilidades y competencias.

II.3. MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

A la hora de plantear esta innovación he tenido en cuenta a varios autores y algunas de sus ideas aplicables al contexto en el que se plantea la innovación: EPV de la ESO en el IES Aramo de Oviedo durante el curso 2012-2013.

El alumnado:

Lowenfeld y Brittain en su publicación *Creative and Mental Growth* (1987), describen las características de las producciones de los niños/as en cada etapa, lo que ayuda a la hora de conocer mejor al alumnado de la ESO. Lowenfeld y Brittain describen cómo aparece una distinción en las relaciones sensoriales de los niños/as ante sus producciones gráficas. Localizan dos tipos creativos diferentes, que se empiezan a detectar en la etapa del Pseudonaturalismo y se confirman en la etapa de la Decisión. Distinguen el tipo háptico, que interactúa con los objetos del mundo a través de sus sensaciones táctiles y musculares, traduciendo sus experiencias cinestésicas y táctiles en visuales (relacionado con el expresionismo), del tipo visual, que contempla las cosas desde el exterior, considerando primero el conjunto y a continuación los detalles para finalmente sintetizar sus impresiones, un observador atento (relacionado con el impresionismo). Las etapas de Lowenfeld y Brittain están relacionadas con las etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (Beilin 1992). En sus estudios Piaget caracteriza la etapa de las operaciones formales de Piaget (a partir de los 11 años) como la etapa en la que se puede alcanzar, en mayor o menor medida, la capacidad de pensar en forma abstracta, considerar situaciones hipotéticas y entender los problemas complejos que involucran procedimientos intelectuales. Son pues éstas algunas de las cuestiones a tener en cuenta a la hora de preparar la programación de EPV en cada uno de los diferentes niveles. En mi caso me he centrado en 1º de la ESO.

La adecuación de los planteamientos para el desarrollo de la programación no puede dejar de lado las capacidades del alumnado. En palabras de H. Gardner *"Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia. Éste es el desafío educativo fundamental"*.

Gardner formula en 1987 su teoría de las inteligencias múltiples, en la que señala que no existe una única inteligencia, sino que cada individuo tiene 7 diferentes que trabajan juntas. Estas inteligencias son: la inteligencia lingüística, la lógico-matemática, la corporal y cinética, la visual y espacial, la musical, la interpersonal (inteligencia social) y la intrapersonal (reacciones, emociones y vida interior). Estas dos últimas inteligencias, la interpersonal y la intrapersonal están ligadas a la inteligencia emocional, término que se refiere a: *"la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás y con nosotros mismos. Se trata de un término que engloba habilidades muy distintas aunque complementarias a la inteligencia académica, la capacidad exclusivamente cognitiva medida por el cociente intelectual..."* (Goleman, 1998).

Se debe, por tanto, tener en cuenta la importancia de las emociones, no sólo para ser capaz de gestionarlas y expresarlas, sino también en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que los seres humanos aprendemos mejor en ambientes en los que nos sentimos bien, nos sentimos confiados y tenemos emociones positivas.

El alumnado de la ESO, nacido después de los años 80, tiene una serie de rasgos particulares de las generaciones que han nacido en la era digital.

Marc Prensky (2001) acuñó el término nativos digitales e inmigrantes digitales. El alumnado de 1º de la ESO, es nativo digital, y como tal tiene una serie de características determinadas, unos intereses, formas de comunicarse, de comportarse y aprender. Entre otras muchas de sus características se pueden reconocer: la tecnófila, absorben con rapidez multimedia de imágenes y videos, igual o mejor que los textos, esperan respuestas instantáneas, están comunicados permanentemente y crean sus propios contenidos. Han crecido con las nuevas tecnologías, navegan con fluidez, captan manipulan y envían información digital. Son además multitarea, les encanta hacer varias cosas a la vez, y afrontan varios canales de comunicación simultáneos, prefieren las imágenes al texto, el juego al trabajo en serio. Como contrapartida pierden productividad, al abrir muchos frentes a la vez, tienen períodos muy cortos de atención tendiendo a cambiar rápidamente de tema o tarea, hacen lecturas más superficiales de la información y su predisposición a utilizar las nuevas tecnologías para aprender hace que se distancien del sistema educativo que se practica, generalmente, en los centros. Estas son algunas de las características generales que tengo en cuenta, si bien, cada persona es un caso particular, dependiendo de sus condicionantes (sociales, culturales, físicos, psicológicos, etc).

El Aprendizaje:

En la percepción, procesado de la información que captamos a través de los sentidos, se produce una selección que depende de los estímulos y de las características personales, los estímulos agradables y las experiencias nuevas favorecen la atención. E. Dale (Wikipedia, 2013) reflejó la relación entre el tipo de experiencias y la permanencia en la memoria de las mismas. En su cono de la experiencia, Dale explica cómo cuanto más activa sea la participación del alumnado, tanto mejor permanecerá la experiencia fijada en su memoria. De acuerdo con la teoría Constructivista de Vygotsky (2008), rememorando lo aprendido el individuo va construyendo el conocimiento nuevo.

El aprendizaje significativo favorece la relación entre los conocimientos previos, ya presentes en la estructura cognitiva del individuo, y los nuevos estableciendo retroalimentación entre ambos, para la construcción del conocimiento cada vez más amplio y rico. Este tipo de aprendizaje conduce a la transferencia (teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1963)).

Con este tipo de aprendizaje se desarrolla la metacognición del individuo relacionando también emociones, creencias y sensaciones propias. El aprendizaje activo potencia la autonomía, ya que invita a que el individuo construya mediante la relación y comparación conocimiento nuevo.

Al ser expuesto a nuevas emociones y contenidos la persona va incorporando, en ocasiones por descubrimiento propio, a su estructura mental nuevos conocimientos, perfeccionando la habilidad de aprender a aprender, revisando, mejorando y ampliando su red conceptual. Así se construye un proceso de reflexión, cuestionando condicionamientos previos y favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico.

"El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica. El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un exámen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. El sentido lo da la relación del nuevo conocimiento con: conocimientos anteriores, con situaciones cotidianas, con la propia experiencia, con situaciones reales, etc. " (León, 2010).

Teniendo en cuenta que nuestros alumnos y alumnas son nativos digitales, la taxonomía del aprendizaje no puede quedar restringida al ámbito cognitivo. En la Taxonomía de Bloom (Figura 4) para la era digital de Andrew Churches (2008), pone el acento en la importancia de desarrollar las habilidades del pensamiento desde las de orden inferior hacia las de orden superior, entre las que se encuentra la creatividad. Esto no implica que los estudiantes empiecen en el nivel taxonómico más bajo, sino que pueden empezar en cualquier nivel ya que los anteriores estarán cubiertos también en la tarea que se les proponga.

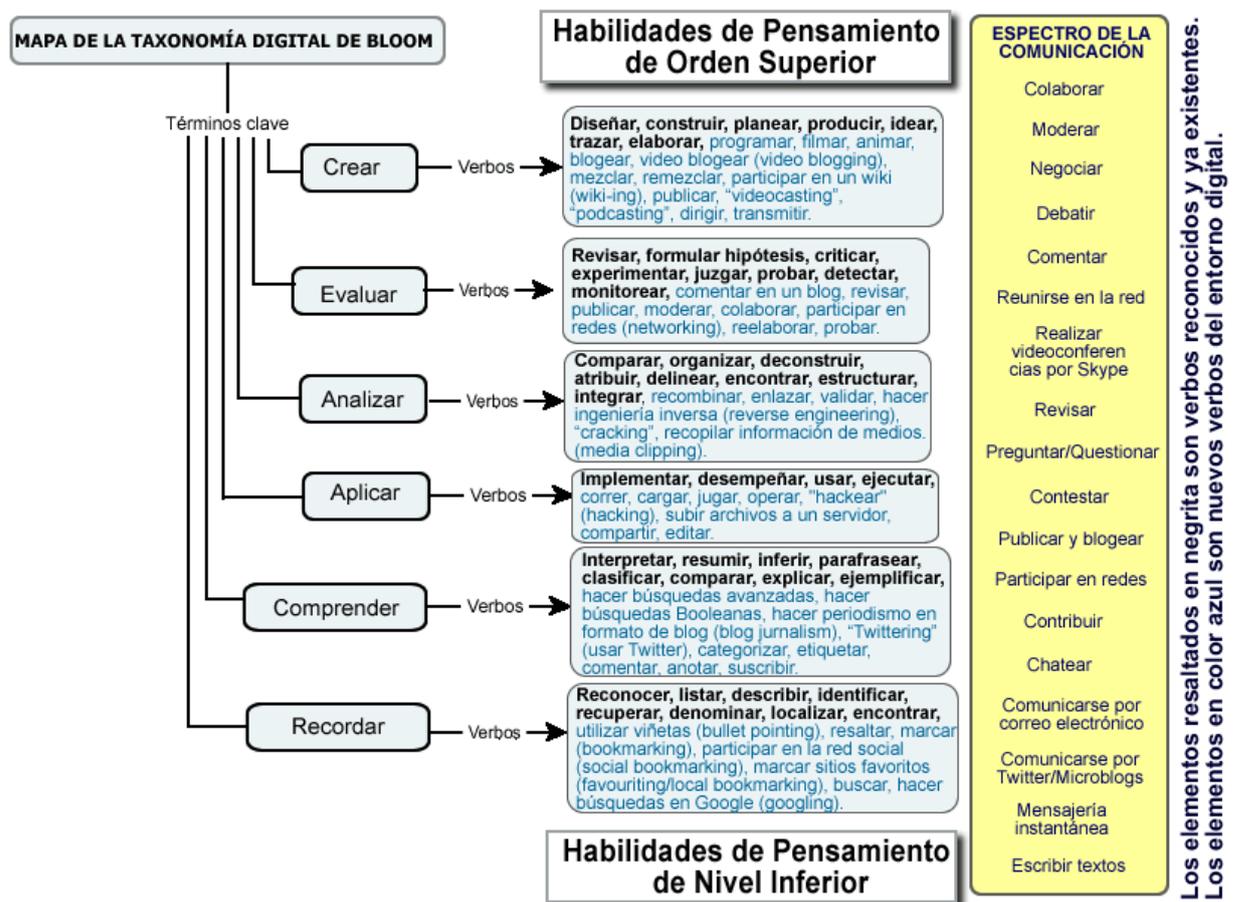


Figura 4. Mapa de la taxonomía de Bloom para la era digital. (<http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>).

"Aun cuando recordar lo aprendido es el más bajo de los niveles de la taxonomía, es crucial para el aprendizaje. Recordar no necesariamente tiene que ocurrir como una actividad independiente, por ejemplo aprender de memoria hechos, valores y cantidades. Recordar o retener se refuerza si se aplica en actividades de orden superior." (Churches, 2008)

Neurológicamente, todos procesamos la información de maneras diferentes. Los seres humanos recibimos información simultáneamente a través de los sentidos, generalmente predominan unos sobre otros, decimos así que somos más auditivos, visuales o cinestésicos. El aprendizaje multisensorial tiene en cuenta que los sentidos son los medios por los que obtenemos la información. Los sentidos que considera son: vista, oído, olfato, tacto y gusto, además incluye los sentidos propioceptores: cinestésico, vestibular y visceral. Este tipo de aprendizaje integra los recursos mentales y físicos del ser humano. Resulta cuanto menos interesante poner en juego los distintos sentidos no sólo la vista y el oído.

Aprovechando el número de alumnos y alumnas por aula podemos poner en marcha estrategias que favorezcan la interacción para el desarrollo del alumnado. El aprendizaje cooperativo es una metodología activa que permite que el alumnado organizado en pequeños grupos interactúe y cada alumno/a maximice su propio aprendizaje y el de los demás. *"El éxito de cada alumno depende de que el conjunto de sus compañeros alcancen las metas fijadas". (De Miguel Diaz, 2005, pp 72).*

S. Kagan plantea una serie de estructuras (secuencias didácticas) basadas en cuatro principios: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la participación igualitaria y la Interacción simultánea. Con estas estructuras se crea un clima social positivo, se motiva la participación del alumnado, se promueve el desarrollo del carácter, las habilidades del pensamiento, las inteligencias múltiples, la inteligencia emocional y el aprendizaje cooperativo. Estudios correlativos sobre los métodos de aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista (Johnson et al., 1989) muestran que la cooperación, comparada con los métodos competitivo e individualista, da lugar a: mayor rendimiento, mayor posibilidad de retención, motivación intrínseca, motivación para lograr un alto rendimiento, nivel superior de razonamiento, pensamiento crítico, mejora la relación entre los alumnos, las relaciones solidarias, valoración de la diversidad, el ajuste psicológico general, desarrollo social, integración, autoestima y capacidad para enfrentar la adversidad y tensiones.

II.4. DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN

La innovación la planteo para la materia de EPV en la ESO. Como ya he mencionado me centro en 1º de la ESO, puesto que es el curso de la ESO en el que participé durante las prácticas. Se diseña una programación coordinada con departamento de Artes plásticas y los departamentos de Biología y Geología, Educación Física y Deportiva, Lengua Castellana y Literatura, Inglés, Matemáticas y Música. Resulta también importante la colaboración y coordinación de las actividades Extraescolares y Complementarias.

Se trata de aplicar el trabajo colaborativo en la mayoría de las actividades que a lo largo del curso se desarrollarán en EPV en 1º de la ESO. Estas actividades tienen marcada una finalidad establecida desde el primer día: la creación de un ser fantástico. Organizados en pequeños grupos los alumnos y alumnas emprenderán una aventura con la que irán entrando en contacto con los diferentes contenidos, realizando actividades, debatiendo ideas, compartiendo opiniones y experiencias. Una aventura a lo largo de un camino marcado, en el que el alumnado encontrará además, dificultades y dudas que se resolverán entre todos: " Un Camino de Baldosas amarillas". Lo interesante no es tanto el producto final como el proceso, que disfruten de la aventura.

II.4.1. Plan de actividades y agentes implicados

La innovación necesita la cooperación de una serie de agentes motivados para llevarla a cabo y coordinar el progreso de la innovación. Toda la comunidad educativa se verá afectada por esta innovación. El departamento de Artes Plásticas tendrá que consensuar su actuación y redactar las programaciones de 1º,3º,y 4º de EPV de la ESO de manera ordenada y armónica, apoyada en la filosofía propuesta en la que el trabajo cooperativo tiene especial relevancia. Teniendo en cuenta el PEC, las Programaciones de EPV pasarán a formar parte de la PGA. Todo el profesorado, puesto que forma el equipo docente de los grupos, podría que realizar para el mejor desarrollo de la innovación, una labor de coordinación entre todas las programaciones de los diferentes niveles, para en determinados momentos, tratar simultáneamente en varias asignaturas los mismos conceptos, organizando actividades complementarias conjuntas. También se hará una labor de coordinación con el departamento de orientación y el de Actividades Extraescolares. Es preciso contar con un alumnado motivado y participativo , por lo que se fomentará la comunicación del Centro con las familias en ambas direcciones con la creación de un blog para la asignatura.

II.4.2. Materiales de apoyo y recursos necesarios

Los materiales que se utilizarán a lo largo del curso serán:

Ordenadores portátiles (compartidos por varios grupos, disponibles en el Centro)

Ordenador de mesa, conexión a internet y proyector (disponibles en las aulas de la ESO)

Cámara digital

Equipo de iluminación

Pequeña colección de libros y revistas (disponibles en el Centro)

Papeles diversos

Lápices de grafito, de colores, rotuladores, ceras, témperas, carboncillos

Compás, plantillas, regla

Carpetas y cuadernos

Pinceles

Tijeras

Plastilina

Pegamentos (cola blanca, pegamento de barra)

Cartón

Corcho

Materiales reciclados (que el alumnado traerá para participar en actividades puntuales)

También se hará uso del escáner y la fotocopidora

Las sesiones se celebrarán en su mayoría en el aula de la ESO, salvo que las técnicas o materiales a utilizar requieran desplazarse a otros espacios (Gimnasio, Patio, Museos, Jardín

Botánico, Aula de dibujo artístico (A-215 del IES)

II.5. FASES SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

La primera fase será desarrollada en el Centro con las labores de coordinación, preparación de programaciones y documentos institucionales.

La segunda se realizará durante el curso 2012-2013. En EPV se impartirán en las diferentes sesiones las unidades didácticas siguiendo lo establecido en la programación, con actividades complementarias compartidas por varios departamentos didácticos. Se hará un seguimiento de la innovación a lo largo de las sesiones, tutorías, en las reuniones de coordinación departamento, equipos docentes y jefes de departamento. Estas reuniones servirán para monitorizar la innovación, para ver cómo influye el camino trazado (la sucesión de unidades didácticas) con su recorrido (aplicando el trabajo cooperativo en las sesiones) en la mejora del proceso de aprendizaje, cómo la unidad con la que perciben la EPV aumenta y facilita la transferencia. Además de mejorar o corregir algunos aspectos de la misma que se crean convenientes. La observación del alumnado, sus progresos, actitudes y participación durante las sesiones en EPV y otras materias, así como la evolución de sus producciones plásticas y su autoevaluación permitirán llevar un seguimiento de la innovación y su influencia en el alumnado.

Se espera obtener una mayor integración y utilización de todos los conceptos tratados a lo largo del año, así como un aumento de las habilidades sociales, de transferencia y de creatividad del alumnado.

En equipo con el departamento de orientación se prepararán además los test que se consideren apropiados para medir la memoria-atención, concentración, el razonamiento y el pensamiento divergente asociado a la creatividad (ver anexo I). Dichos tests se realizarán al principio y final de curso, en los grupos de primero de la ESO para poder evaluar los resultados de la innovación. Esta propuesta sería fácilmente adaptable y extrapolable a tercero de la ESO. A la luz de los resultados y la eficacia que demostrara la innovación en estos grupos, se podría plantear la continuación en los sucesivos niveles y en otras materias de la ESO. Estableciendo una filosofía cooperativa en las sesiones con el alumnado y en la organización del curso con el equipo docente.

TERCERA PARTE

III. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

III.1. CONTEXTO DE GRUPO

Esta programación se diseña para el alumnado de 1º de la ESO de Educación Plástica y Visual del IES Aramo de Oviedo para el curso 2012-2013. Como se ha comentado en la primera parte del TFM, se trata de uno de los ocho IES de Oviedo. El alumnado de 1º de la ESO del Aramo, está organizado en grupos mixtos, entre los que hay un pequeño número de estudiantes inmigrantes de origen hispano y africano, integrados y competentes en castellano. Una pequeña parte del alumnado repite curso y cuenta con refuerzo en Lengua y Matemáticas. En general, es un alumnado heterogéneo y despliega buenas capacidades para el trabajo en equipo.

III.2. JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta que vivimos una época donde las imágenes nos rodean, en los medios de comunicación hay cada vez mayor predominio de la imagen sobre el texto. La interpretación de estos mensajes está ligada al conocimiento visual y creativo. Para el alumnado es necesario contar con la formación adecuada para poder decodificar los mensajes. Se trata además de ser consciente de la intención con la que se han creado esas imágenes, desarrollar la capacidad crítica en un mundo más accesible, en éste se conoce y vive cada vez más, desde las pantallas de televisión, teléfonos, tabletas, cine y ordenadores.

Las características psicopedagógicas del alumnado del IES Aramo han sido tenidas en cuenta para preparar esta programación, ya que tratamos con nativos digitales con un grado de madurez, intereses, habilidades y dificultades concretas, además de una heterogeneidad en la forma y ritmos de aprendizaje. La metodología y estrategias que se plantean (aprendizaje cooperativo y multisensorial y el mundo de la fantasía) tratan de integrar a todo el alumnado, considerando que la diversidad es riqueza. En su mayoría el alumnado de la ESO del IES, utiliza constantemente estas tecnologías antes mencionadas, aunque algunos estudiantes, por razones socioculturales, no tienen acceso a este tipo de dispositivos, por lo que a la hora de realizar actividades ligadas a las tecnologías, éstas se planifican para ser realizadas con dispositivos disponibles en el Centro o en los lugares que se visiten durante las actividades complementarias. Pero no por ello se renuncia a la utilización de las TICs en la materia.

Desde el punto de vista epistemológico, la educación plástica y visual, dentro de la educación artística, está relacionada con el lenguaje del arte, la historia del arte, la estética, la teoría de la imagen y la comunicación, la teoría del arte y la iconicidad con autores como Arheim (1986), Gombrich (1979) o Panofsky (1973) entre otros, que inciden en el pensamiento visual, relaciones entre ciencia y arte, o la psicología de la representación pictórica. Autores como Vigotsky (2008) y Piaget (Beilin, 1992) establecen bases psicopedagógicas mientras que Lowenfeld y Brittain (1987), Dondis (1973) y otros, se centran en sus escritos en la didáctica de las artes plásticas (dibujo, color, diseño, medios audiovisuales o el comic).

La creatividad es una faceta clave dentro de esta disciplina. En EPV cada individuo dará sus propias respuestas a las distintas situaciones que vaya encontrando a lo largo del curso y podrá contrastarlas con las de sus compañeros. Este tipo de experiencia les permite comparar lo que pretenden expresar y lo que expresan, además de comprobar lo que saben leer o interpretar en las obras de los demás, centrándose más en los procesos de creación e interpretación que en el resultado y favoreciendo el desarrollo personal.

Los bloques de contenidos que establezco en la programación están organizados de acuerdo a la propuesta de innovación ("Un camino de baldosas amarillas"), que planteo. Pensando en ir tratando los contenidos desde las partes hacia el todo. En el primer bloque se comienza por la materia base: los sentidos. Los contenidos parten de situarnos en la nada, ausencia de luz, para poco a poco ir observando, apreciando, diferentes aspectos sobre los que se puede actuar, con los que se puede jugar para expresar, mediante la producción de obras plásticas. Por último, me centro en la comunicación, la expresión e interpretación, ofreciendo para ello la posibilidad de utilizar los distintos recursos habilidades y capacidades que han desarrollado y

realizado anteriormente. Esta vez enfatizando la búsqueda de expresión, poniendo en juego la creatividad y las habilidades adquiridas, subrayando la continuidad y unidad de la EPV.

De esta forma los estudiantes descubrirán, al incorporar lo tratado a lo largo del curso, como sus producciones plásticas alcanzan con mayor efectividad sus metas expresivas utilizando el lenguaje plástico y visual.

En cuanto al marco disciplinar, la programación de 1º de la ESO de EPV toma como referencia la Ley orgánica 2/2006 (BOE 4 de mayo de 2006) y el Real Decreto 74/2007 (BOPA14 de julio de 2007), currículo de la ESO del Principado de Asturias.

III.3. COMPETENCIAS BÁSICAS

En la programación se contribuirá a la adquisición de las ocho competencias básicas, que a continuación se enumeran:

1. Competencia en comunicación lingüística. La EPV contribuye al favorecer la comprensión oral y escrita, introduciendo vocabulario específico de la materia, preparando fichas, organizando discusiones orales y exposiciones al grupo clase.
2. Competencia matemática. Se contribuye desde la EPV, al jugar con la representación y percepción del espacio, las formas y la geometría.
3. Competencia en el conocimiento del medio y la interacción con el mundo físico. La EPV al tratar imágenes del entorno físico, visual y multimedia, el tratamiento de la información.
4. Tratamiento de la información y competencia digital Se contribuye al desarrollo de esta competencia desde el análisis de la información en los medios (televisión, cine, prensa).
5. Competencia social y ciudadana. En la EPV se trabaja en grupos ayudando al desarrollo de esta capacidad , mediante el trabajo cooperativo en equipo.
6. Competencia cultural y artística. Al trabajar con diferentes técnicas, códigos, y utilizar referentes culturales y artísticos continuamente, además de las visitas al patrimonio asturiano que se organizan, para el alumnado aprenda a apreciar, producir y expresar.
7. Competencia para aprender a aprender. La EPV contribuye a esta competencia al ejercitar al alumnado el proceso creativo de manera consciente, analizando los procesos, resolviendo dudas y subsanando errores.
8. Autonomía e iniciativa personal. Se contribuye desde la EPV a esta competencia ya que el alumnado en el desarrollo de las distintas actividades tiene que planificar el proceso que va a seguir, tomando decisiones y evaluando continuamente los resultados, para lograr sus objetivos.

Nota: la relación de las mismas con la programación queda patente en las tablas de las diferentes U.D. (ver tablas 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11).

III.4. OBJETIVOS

II.4.1. Objetivos de etapa

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

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como calores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.
- i) Comprender y expresarse al menos en una lengua extranjera de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, consumo, el cuidado de seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.

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

III.4.2. Objetivos de Área

Los objetivos que se fijan para la EPV en 1º de la ESO son los siguientes:

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

III.5. CONTENIDOS

Bloque 1. Observación.

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

Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.

1. Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión.
2. Representación de formas y ambientes a través de la interpretación de sus cualidades (estructura, dimensión, color y textura).
3. Realización de composiciones geométricas y representaciones objetivas de formas, utilizando la línea como elemento básico de la geometría, en las que intervengan circunferencias, polígonos regulares, aplicaciones de tangencias y simetrías.
4. Representación de sensaciones espaciales por medio de sencillos recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, variaciones tonales, claroscuro y perspectiva).
5. Superación de convencionalismos y estereotipos sobre la representación de formas.
6. Apreciación de las posibilidades que ofrecen las formas geométricas en la realización de composiciones y en la construcción de elementos arquitectónicos ornamentales.
7. Curiosidad por descubrir las formas geométricas y sus relaciones en el entorno.
8. Predisposición a utilizar los efectos de profundidad espacial y la perspectiva cónica en sus representaciones.

Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.

1. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2. Estudio y experimentación, a través del cómic, de los aspectos más significativos que utilizan los lenguajes secuenciados para transmitir la información.
3. Experimentación y utilización de recursos informáticos para la creación de imágenes plásticas.
4. Actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres.
5. Actitud crítica ante determinada publicidad que incita al consumismo.

6. Valoración de los mensajes visuales que promueven actitudes tolerantes y solidarias muestren las consecuencias nocivas de determinados hábitos o conductas.

Bloque 4. Expresión y creación.

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

Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos.

1. Análisis elemental de objetos e imágenes, valorando alguna de sus cualidades estéticas (proporción, color, textura y forma) y su adecuación al entorno.
2. Determinación de las cualidades expresivas destacables en manifestaciones plásticas del patrimonio cultural de Asturias.
3. Realización de esquemas y de la ficha técnica correspondiente a una determinada obra, para destacar los aspectos formales más relevantes.
4. Sensibilización ante las manifestaciones artísticas del entorno.
5. Reconocimiento del patrimonio artístico como símbolo de nuestra historia ypreciado bien que debemos conservar.
6. Respeto y valoración de las producciones plásticas realizadas por otras sociedades y culturas.

III.6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

Con este criterio se trata de comprobar si las alumnas y los alumnos distinguen los elementos que configuran las cosas que nos rodean y alguno de los que las organizan. Para ello, se valorará que, mediante propuestas de actividades individuales y de grupo, a través de la observación directa o indirecta, el alumno o la alumna es capaz de:

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

Se trata de comprobar si las alumnas y los alumnos describen, por medio de sencillos recursos gráfico-plásticos, una forma o ambiente determinado identificando sus elementos constitutivos (configuración estructural, textura y color). Se valorará el uso de los recursos descriptivos lineales y cualquier indicación que evidencie la comprensión formal del objeto o conjunto representado. Para ello se valorará que, a través de la observación directa (real o fotográfica), utilizando los elementos conceptuales o geométricos (punto, línea y plano) como elementos descriptivos e incorporando el color para enriquecer su expresividad, el alumno o la alumna es capaz de:

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

Este criterio trata de evaluar la capacidad de objetividad y síntesis de las alumnas y los alumnos para representar geoméricamente las formas de la realidad del entorno asturiano:

flora autóctona, utensilios y herramientas tradicionales, esculturas y elementos decorativos de los monumentos más representativos y de la arquitectura popular tradicional.

Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados. Se debe emplear la línea, en su aplicación geométrica, como medio de expresión, partiendo de los trazados más simples para llegar a otros de cierta complejidad que permitan la construcción de polígonos elementales y la introducción al concepto de tangencia. Para ello, se valorará que el alumno o la alumna es capaz de:

- determinar la figura poligonal correspondiente a los extremos de diferentes hojas de árboles y flores;
 - representar, con precisión geométrica, las líneas básicas que configuran un utensilio tradicional simple de uso cotidiano;
 - reproducir con precisión diferentes elementos decorativos de valor etnográfico;
 - delinear, eliminando lo superfluo, alguna de las celosías que forman parte de los monumentos prerrománicos;
 - valorar la utilidad de la representación geométrica objetiva para comprender la realidad.
4. Representar con formas geométricas simples sensaciones espaciales en un plano, mediante diferentes recursos gráficos (cambio de tamaño, superposición, claroscuro y perspectiva cónica).

Con este criterio se pretende comprobar si las alumnas y los alumnos aplican los factores que resuelven la profundidad en el plano en sencillas representaciones bidimensionales. Se evaluará la corrección en los trazados de los elementos utilizados y su adecuada relación entre distancia y tamaño. Para ello, se valorará que el alumno o la alumna es capaz de:

- identificar, en diferentes imágenes, el recurso utilizado por el autor para conseguir el efecto de profundidad;
 - crear varios efectos de relieve mediante líneas paralelas que se curvan en un determinado punto; realizar composiciones creando sensaciones de profundidad mediante la disminución y superposición de planos;
 - representar formas que aparenten tener tres dimensiones, mediante la utilización de planos geométricos unidos entre sí y variaciones de tonos de color;
 - dibujar composiciones de cuerpos geométricos simples y de objetos de uso cotidiano aplicando sencillas técnicas de claroscuro para redondear y/o resaltar las formas, a través de los contrastes de luminosidad y sombras;
 - representar espacios adecuados (interiores y exteriores) y volúmenes geométricos simples, utilizando como recurso la perspectiva cónica de un punto de fuga.
5. Identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, televisión, fotografía y medios informáticos.

Este criterio pretende comprobar si las alumnas y los alumnos conocen las características particulares de los lenguajes de uso más frecuente y su capacidad de reflexión sobre la importancia e influencia de la imagen en la sociedad actual. Para ello, se valorará que el alumno o la alumna es capaz de:

- modificar el significado de un mensaje visual, realizando variaciones de color y forma o aplicando éstas a otras soluciones;
- elaborar, en pequeño grupo, secuencias de imágenes (cómic), teniendo en cuenta las características de los diversos lenguajes secuenciados y los específicos del cómic (encuadre, ángulo, guión, gesto, líneas cinéticas, bocadillos y onomatopeyas);
- generar, mediante un sencillo programa informático gráfico, una imagen plástica elemental, percatándose de las posibilidades de uso del ordenador en la creación artística;
- analizar, en pequeño grupo, un mensaje visual, adoptando una clara actitud de rechazo si es de carácter consumista o contiene elementos de discriminación sexual, social o racial;
- expresar una actitud de repulsa, responsable y crítica, ante imágenes televisivas que muestren conductas antisociales.

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

Con este criterio se comprueba si las alumnas y los alumnos utilizan los procedimientos, materiales y técnicas gráfico-plásticas de carácter básico como apoyo a la expresión individual y de grupo, así como su capacidad para reconocerlas en el proceso de análisis de obras e imágenes diversas. Para ello, se valorará que el alumno o la alumna es capaz de:

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

7. Analizar los valores culturales y estéticos de entornos, objetos, imágenes y obras de arte y reconocer el patrimonio histórico, artístico y etnográfico del Principado de Asturias.

Este criterio pretende evaluar la capacidad de las alumnas y los alumnos para distinguir y valorar las cualidades plásticas y estéticas que destacan en el conjunto del patrimonio histórico, artístico, cultural y natural del Principado de Asturias. Para ello se valorará que, a partir de la observación directa de obras representativas o por medio de las tecnologías de la información y comunicación, el alumno o la alumna es capaz de:

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

III.7. CRITERIOS DE SELECCIÓN, DETERMINACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Para establecer la secuenciación de los contenidos a tratar a lo largo del curso, se parte del planteamiento global de la materia para el curso 2012-2013, como comentamos en el punto 2, en la que todas las actividades del curso van dirigidas a la creación de un ser fantástico. En todos los bloques se integran contenidos de "saber ver" y "saber hacer" en vea de contemplarlos aislados en una secuencia temporal.

A lo largo del curso, los estudiantes irán investigando, analizando y trabajando sobre distintos aspectos del mundo de los seres fantásticos, que irán plasmando en producciones plásticas de diversos tipos. Las actividades de las unidades didácticas, están dirigidas de forma que se vayan tratando los diferentes contenidos de manera sucesiva, aumentando el grado de complejidad progresivamente.

De esta forma, el alumnado elaborará una biblioteca de material comunitario con sus producciones, que describen características de estos seres fantásticos. Por sí misma, cada producción sólo es una representación parcial de alguna potencial característica del ser y la realización de la misma, servirá para que el alumnado vaya adquiriendo progresivamente nuevos conocimientos y habilidades, trabajando las diferentes capacidades básicas, contribuyendo al cumplimiento de los objetivos de área y de etapa.

Como proyecto final, los estudiantes prepararán una instalación, performance, panel....que mediante fragmentos exprese y transmita una emoción acordada de antemano ligada a un ser fantástico de su invención. Podrán utilizar para ello la biblioteca realizada entre todos a lo largo del curso, ideas discutidas y cualquier material complementario que quieran añadir.

Se trata en este proyecto final, de crear una imagen en la mente del espectador (otro estudiante).

Por último, el espectador se convertirá a continuación en actor, realizando mediante un dibujo del ser fantástico, su interpretación de la instalación con formato y técnica libre , sirviendo esta última actividad de repaso de lo tratado a lo largo del curso.

Así los tres bloques de contenidos que se plantean son:

Bloque 1: LUZ Y SOMBRA

Los contenidos de este bloque se introducen partiendo de la nada, ausencia de todo estímulo sensorial, para progresivamente despertar los sentidos. Comenzamos por introducir la luz, el sonido y finalmente la textura. Experimentando, analizando y valorando la luz, color, trazo y textura, relacionando estos conceptos entre sí.

- **U.D.1:**Luz y sombra
- **U.D.2:**Color
- **U.D.3:**Trazo
- **U.D.4:**Textura

Bloque 2:DEFINICIÓN

Los contenidos de este bloque están planteados concretando un poco más los elementos de composición e introduciendo mayor complejidad y autonomía en las actividades. Empezamos a introducir aspectos en los que se profundizará en el tercer bloque.

- **U.D.5:** Punto, línea y plano.
- **U.D.6:**Forma
- **U.D.7:**Proporción y escala

Bloque 3: EXPRESIÓN

En este bloque los contenidos se organizan para introducir a modo de repaso y refuerzo los anteriores. Dirigiendo al alumnado hacia el descubrimiento de la expresividad y riqueza que puede lograr en sus producciones.

- **U.D.8:**Perspectiva
- **U.D.9:**Realidad y ficción
- **U.D.10:**Emociones
- **U.D.11:**Expresión e interpretación

Los contenidos transversales irán entrelazados en las unidades didácticas incluyendo lecturas, debates, uso de las TICs, educación en valores presentes en las exposiciones , actividades y actividades complementarias (educación vial, para la paz, consumo, ambiental, igualdad).

III.8. UNIDADES DIDÁCTICAS

A continuación se describen las unidades didácticas que forman cada bloque.

Nota1: dada la metodología que se plantea queda implícito que todas las unidades comparten un objetivo y criterio de evaluación común: Desarrollar el trabajo colaborativo.

Nota2: las actividades marcadas con "i" serán individuales, las restantes se realizarán en grupo.

Nota3: todas las exposiciones incorporarán imágenes y referentes del mundo del arte.

U.D.1. LUZ Y SOMBRA.

Bloque:1

Evaluación: 1

Nº de sesiones previstas de 50 minutos: 8

Objetivos:

- Conocer el concepto de Luz.(Fuentes luminosas, algunas propiedades físicas, repercusión en las artes).
- Observar la incidencia de la luz y la sombra en la percepción.(definición de formas, espacios, colores, mensajes y emociones).
- Discriminar entre figura y fondo, percatándose de la importancia del contraste para distinguir los contornos.
- Analizar y apreciar el uso de la luz y las sombras en algunas obras de arte.
- Transformar objetos y analizar sus efectos sobre las sombras proyectadas.
- Mostrar interés por el cálculo de sombras.
- Realizar de producciones plásticas plasmando efectos luminosos y de profundidad.
- Experimentar y utilizar medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, ceras, y papel) en función del contenido a trabajar.
- Mostrar interés por descubrir las emociones y mensajes que se pueden transmitir jugando con la luz en la creación de imágenes.

Contenidos:

- Concepto de Luz.(Fuentes luminosas, algunas propiedades físicas, repercusión en las artes).
- Análisis de la incidencia de la luz en la percepción.(formas, espacios, colores, emociones).
- Análisis de la luz y las sombras en algunas obras de arte.
- Exploración de efectos de la luz y las sombras en la percepción de las formas, volúmenes y espacio.
- Realización de producciones plásticas plasmando efectos luminosos.
- Observación de tipos de sombras y cálculo.
- Observación de las variaciones de luz y su influencia en el color.
- Transformación de objetos y análisis de sus efectos sobre las sombras.
- Respeto a las reflexiones, producciones e ideas de los demás.
- Apreciación de los efectos de la luz en los espacios, los colores y la definición de formas.
- Interés por descubrir las emociones y mensajes que se pueden transmitir jugando con la luz en la creación de imágenes.
- Conciencia del uso de la luz en las nuevas tecnologías.

Actividades:

- Realización de apuntes basados en imágenes proyectadas. i
- Transformación de una estructura 3D.

Criterios de evaluación:

- Reconocer la influencia de la luz en la percepción(formas, colores, espacios).
- Representar las sombras en las producciones plásticas con funciones descriptivas o expresivas.
- Apreciar la utilización de la luz en las obras de arte.

Tabla 1. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D. 1

U.D. 1	LUZ Y SOMBRA
Competencias básicas	1,2,3,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,3,5,7,8,9,10
Contenidos	Bloque 1:2,3,5,8,Bloque2:1,4,Bloque 3:2, Bloque 4:1,4,5,6, Bloque 5:1,4
Criterios de evaluación	2,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.2. COLOR.

Bloque:1

Evaluación: 1

Nº de sesiones previstas de 50 minutos: 7 sesiones.

Objetivos :

- Observar la relación entre luz y color.
- Diferenciar color-luz, color-pigmento, mezclas aditivas y sustractivas.
- Conocer el círculo cromático, colores complementarios, armonía y contraste, tonos fríos y cálidos.
- Explorar las variaciones de tono, saturación, luminosidad.
- Observar la relación del color con las emociones.

Contenidos:

- Análisis de la influencia de la luz en la percepción del color.
- Concepto de color luz y color pigmento.
- Exploración de las mezclas aditivas y sustractivas.
- Utilización de colores fríos y cálidos en una composición 3D.
- Análisis y valoración los colores complementarios y relaciones armónicas en algunas obras de arte.
- Utilización de variaciones de tono, saturación y luminosidad con fines expresivos.
- Análisis de la efectividad de las combinaciones de color con fines utilitarios.
- Respeto a las reflexiones, producciones e ideas de los demás.

Actividades:

- Realización de cartel/ mini-decorado.
- Realización de secuencia con una producción 3D de plastilina.

Criterios de evaluación:

- Reconocer la relación entre luz y color.
- Comprender el concepto de color-luz, color-pigmento, mezclas aditivas y sustractivas.
- Reconocer colores complementarios, relaciones armónicas, tonos fríos y cálidos.
- Saber utilizar las variaciones de tono, saturación, luminosidad en sus producciones.
- Reconocer la relación del color con las emociones.

Tabla 2. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.2

U.D. 2	COLOR
Competencias básicas	1,2,3,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,4,5,6,7,9
Contenidos	Bloque1:3,4,9,Bloque2:1,Bloque4:1,2,4,5,6, Bloque 5:1,6
Criterios de evaluación	1,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.3. TRAZO.

Bloque:1

Evaluación: 1

Nº de sesiones previstas de 50 minutos: 4 sesiones

Objetivos:

- Observar y valorar distintos tipos de trazo en obras de arte e ilustraciones.
- Explorar variaciones de trazo a través de diferentes técnicas y materiales.
- Observar y analizar la expresividad del trazo.

Contenidos:

- Observación y apreciación del trazo en obras de arte e ilustraciones.
- Exploración de variaciones de trazo a través de diferentes técnicas (húmedas y secas) y materiales.
- Interés por la expresividad del trazo.

Actividades :

- "Circuito de técnicas".
- Realización parcial de ilustraciones. i
- Realización de representaciones gráficas inspiradas en piezas de música. i
- Realización de secuencia " Un paseo por la ciudad".

Criterios de evaluación:

- Reconocer distintos tipos de trazo.
- Saber utilizar diferentes materiales variando el trazo, en función de la necesidad expresiva.

Tabla 3. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.3

U.D. 3	TRAZO
Competencias básicas	1,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,6,7,9,10
Contenidos	Bloque1:4, Bloque2:5 Bloque3:2, Bloque4:1,4,5,6 Bloque5:6
Criterios de evaluación	4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.4. TEXTURA.

Bloque:1

Evaluación: 1

Nº de sesiones previstas de 50 minutos: 6 sesiones.

Objetivos:

- Conocer el concepto de textura (percepción visual y táctil).
- Reconocer los distintos tipos de texturas en el entorno y obras de arte.
- Incorporar a sus producciones y vocabulario específico distintas texturas.
- Valorar la representación de las texturas en las obras de arte apreciando sus cualidades plásticas.

Contenidos:

- Conocimiento de el concepto de textura.
- Observación y análisis de los distintos tipos de texturas.
- Interés por emplear en sus producciones y vocabulario específico distintas texturas.
- Valoración de las texturas en las obras de arte.

Actividades:

- Realización de fichas recogiendo diferentes tipos texturas.
- Transformación de imágenes variando las texturas presentes en la misma modificando mensajes en publicidad, o para modificar la naturaleza de un objeto.
- Realización de mural utilizando reciclando materiales.

Criterios de evaluación:

- Saber reconocer diferentes texturas en el arte.
- Utilización de diferentes texturas en las representaciones plásticas.

Tabla 4. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D.,U.D.4

U.D. 4	TEXTURA
Competencias básicas	1,2,3,4,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,3,4,5,7,9,10
Contenidos	Bloque1:4,8,9, Bloque2:2,5,8, Bloque4:1,3,4,5,6, Bloque5:1,2,4,5,6
Criterios de evaluación	1,2,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.5. PUNTO, LINEA Y PLANO.

Bloque:2

Evaluación: 2

Nº de sesiones previstas de 50 minutos: 5 sesiones

Objetivos:

- Identificar los elementos que configuran las imágenes: punto, línea y plano.
- Conocer distintos tipos de punto, líneas y planos .
- Analizar la capacidad expresiva del punto, la línea y el plano en referentes artísticos.
- Aprender a manejar mínimamente los instrumentos de trazado básico de líneas (paralelas, perpendiculares, circunferencias...).
- Reconocer la tangencia en las imágenes que nos rodean.
- Experimentar con estos elementos en composiciones plásticas de propia creación.
- Construir texturas utilizando puntos y líneas.

Contenidos:

- Reconocimiento del punto, líneas y planos en la configuración de imágenes.
- Clasificación de tipos de puntos, líneas y planos.
- Concepto de tangencia.
- Mostrar curiosidad por las composiciones realizadas con estos elementos en distintos referentes artísticos.
- Utilización del punto, línea y plano en sus producciones plásticas.
- Conocimiento y utilización de los instrumentos de dibujo geométrico.
- Construcción de texturas utilizando puntos y líneas.

Actividades:

- Realización de una composición con texturas, utilizando en exclusiva el punto, la recta, o la circunferencia. i
- Los palillos chinos (juego).
- Trazado de contornos y siluetas, desde la simplificación geométrica de las formas. i
- Realización de ficha de una obra del Patrimonio artístico del P.A.
- Secuencia de definición de retrato mediante puntos.

Criterios de evaluación:

- Saber trazar utilizando los instrumentos de dibujo, circunferencias, líneas paralelas y perpendiculares.
- Reconocer la tangencia en las imágenes que nos rodean.
- Reconocer líneas, puntos y planos presentes en una composición.
- Utilizar la línea, el punto y el plano como recursos expresivos del volumen .

Tabla 5. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.5

U.D. 5	PUNTO, LINEA Y PLANO
Competencias básicas	1,2,3,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,3,5,7,8,9,10
Contenidos	Bloque1:2,3,4,6,7, Bloque2:1,2,3,4,6,7, Bloque3:3, Bloque4:1,4,5,6, Bloque5:1,2,3,4,5
Criterios de evaluación	1,2,3,4,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.6. FORMA.

Bloque:2

Evaluación: 2

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:10 sesiones.

Objetivos:

- Conocer el concepto de forma.
- Reconocer los distintos tipos de formas en el entorno y obras de arte. (naturales, artificiales, geométricas, abiertas, cerradas, regulares, irregulares, orgánicas, planas, figurativas , abstractas y volumétricas).
- Construir polígonos (triángulos, cuadriláteros, polígonos estrellados).
- Utilizar los instrumentos de dibujo, para el trazado de polígonos.
- Incorporar vocabulario específico relacionado con las formas.
- Analizar la simetría que existe en formas del entorno natural y multimedia (axial, radial, asimetría).
- Analizar las relaciones espaciales de las formas(superposición, tamaño y contraste).
- Valorar la representación de las formas en las obras de arte, localizando contornos, siluetas, o reconociendo por contraste de la forma.
- Mostrar interés por la transformación de la forma y sus consecuencias expresivas (deformación, simplificación y esquematización).

Contenidos:

- Conocimiento de el concepto de forma.
- Reconocimiento de los distintos tipos de formas en el entorno y obras de arte.
- Construcción de polígonos.
- Utilización de los instrumentos de dibujo, en el trazado de polígonos.
- Incorporación de vocabulario específico relacionado con las formas.
- Análisis de la simetría que existe en formas del entorno natural y multimedia.
- Análisis de las relaciones espaciales de las formas.
- Valoración de la representación de las formas en las obras de arte, localizando contornos, siluetas, o reconociendo por contraste de la forma.
- Interés por la transformación de la forma y sus consecuencias expresivas.

Actividades:

- Tangram (juego)
- Realización de siluetas, desde la descomposición de diferentes diseños de un objeto en figuras geométricas. i
- Realización de polígonos estrellados para "Una ventana al espacio".
- Espejo (juego)
- Realización de ejercicio de papiroflexia.

- Realización de un emoticono/ icono que indique peligro.

Criterios de evaluación:

- Saber reconocer distintos tipos de formas.
- Saber construir triángulos y cuadriláteros nombrándolos adecuadamente.
- Saber reconocer la simetría.
- Utilizar las relaciones espaciales de las formas.
- Mostrar interés por la transformación de la forma y sus consecuencias expresivas.
- Utilizar adecuadamente los instrumentos de dibujo.

Tabla 6. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.6

U.D. 6	FORMA
Competencias básicas	1,2,3,4,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,4,5,6,7,8,9,10
Contenidos	Bloque1:2,3,4,6,7,8, Bloque2:2,3,4,6,7,8 Bloque3:1,3,6 Bloque4:1,4,5,6, Bloque5:1,2,6
Criterios de evaluación	1,2,3,4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.7. PROPORCIÓN Y ESCALA

Bloque:2

Evaluación: 2

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:7

Objetivos:

- Comprender el concepto de escala y proporción.
- Analizar las proporciones existentes en las imágenes y elementos del entorno. (arquitectura, cuerpo humano)
- Experimentar cambios de escala.
- Experimentar con cambios de proporción.
- Mostrar curiosidad por las posibilidades expresivas de la modificación de escala y proporción de los objetos.

Contenidos:

- Concepto de escala y proporción.
- Análisis de proporciones.
- Exploración de cambios de escala y proporción.
- Curiosidad por las posibilidades expresivas de la modificación de escala y proporción.

Actividades :

- Transformación de imágenes mediante cambios de escala y proporción. i
- Lectura y realización de un plano "del tesoro".
- Secuencia "Dr. Jekyll y Mr. Hyde" inspirado en lectura fragmento de R.L.Stevenson.

Criterios de evaluación:

- Comprender el concepto de escala y proporción.
- Mostrar interés por las posibilidades expresivas de la modificación de la escala y la proporción.

Tabla 7. Relación. con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D , U.D.7

U.D. 7	PROPORCIÓN Y ESCALA
Competencias básicas	1,2,3,4,5,6,7,8,9
Objetivos de EPV	1,3,4,5,6,7,8,9
Contenidos	Bloque1:1,2,4,8,Bloque2:1,2,4,5,8, Bloque3:2,3,4,6,Bloque4:1,4,5,6, Bloque5:1,2,4,5,6
Criterios de evaluación	1,2,4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.8. PERSPECTIVA.

Bloque:3

Evaluación: 3

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:5 sesiones.

Objetivos :

- Conocer distintas ilusiones ópticas.
- Conocer la perspectiva y tipos.
- Analizar elementos de la perspectiva.
- Valorar la representación de objetos y del espacio a través de la perspectiva, con distintos puntos de vista y distintas perspectivas.
- **Utilizar la perspectiva en la representación del espacio.**

Contenidos:

- Concepto de ilusión óptica.
- Concepto la perspectiva y tipos.
- Análisis de los elementos en la perspectiva cónica frontal.
- Valoración la representación de objetos y del espacio a través de la perspectiva.
- Utilización de la perspectiva en la representación del espacio.

Actividades:

- Realización de collage jugando con las ilusiones ópticas. i
- Secuencia "Alicia en la madriguera del conejo" inspirado en lectura fragmento de Lewis Carroll.

Criterios de evaluación:

- Reconocer ilusiones ópticas y perspectivas en las imágenes.
- Valorar la representación de objetos y del espacio a través de la perspectiva.
- Utilizar de la perspectiva en la representación del espacio.

Tabla 8. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D.,U.D.8

U.D. 8	PERSPECTIVA
Competencias básicas	1,2,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,4,5,7,8,9,10
Contenidos	Bloque1:1,2, Bloque2:1,4,7, Bloque3:2,3, Bloque4:1,3,4,5,6, Bloque5:1,4,6
Criterios de evaluación	1,2,4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.9. REALIDAD Y FICCIÓN.

Bloque:3

Evaluación: 3

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:4 sesiones

Objetivos :

- Conocer y analizar los elementos de la comunicación audiovisual.
- Observar la relación entre imagen y realidad.
- Conocer y valorar la utilización de imágenes en el cine, publicidad, televisión.
- Reconocer y desterrar estereotipos.
- Experimentar elementos del lenguaje audiovisual.

Contenidos:

- Los elementos de la comunicación audiovisual.
- Observación de la relación entre imagen y realidad.
- Valoración de la utilización de imágenes en el cine, publicidad, televisión.
- Actitud crítica frente a estereotipos y hábitos de consumo.
- Experimentación con los elementos del lenguaje audiovisual para comunicar ideas, y emociones.

Actividades:

- Visionado de secuencia cinematográfica y anuncios, completando cuestionario.
- Modificación del mensaje de un anuncio publicitario de la prensa actual.
- Realización de un anuncio publicitario.

Criterios de evaluación:

- Reconocer elementos de la comunicación audiovisual.
- Conocer y valorar la utilización de imágenes en el cine, publicidad, televisión.
- Expresar rechazo ante conductas discriminatorias, consumismo y estereotipos.

Tabla 9. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.9

U.D. 9	REALIDAD Y FICCIÓN
Competencias básicas	1,2,4,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,4,5,6
Contenidos	Bloque1:1,9, Bloque2:1,4,5, Bloque3:1,4,5,6, Bloque4:1,4,5,6, Bloque5:1,6
Criterios de evaluación	1,2,4,5,6

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.10. EMOCIONES.

Bloque:3

Evaluación: 3

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:5 sesiones.

Objetivos :

- Conocer las emociones básicas.
- Reconocer y analizar distintas emociones en gestos, mirada, voz, posición, expresiones faciales y corporales.
- Analizar emociones expresadas y provocadas por referentes artísticos.
- Expresar de emociones a través del lenguaje plástico y visual.
- Respetar y reconocer de las emociones ajenas.

Contenidos:

- Las emociones básicas (sorpresa, miedo, asco, ira, alegría y tristeza).
- Reconocimiento y análisis de distintas emociones en gestos, mirada, voz, posición, expresiones faciales y corporales.
- Análisis de emociones expresadas y provocadas por referentes artísticos.(pintura, cine, teatro, música).
- Expresión de emociones a través del lenguaje plástico y visual.
- Respeto y reconocimiento de las emociones ajenas.

Actividades:

- Audición e ilustración de varias piezas musicales. i
- Realización de apuntes de personas y animales. i
- Modificación de los elementos plásticos de una composición, para expresar diferentes emociones.
- Secuencia de mirada.

Criterios de evaluación:

- Conocer las emociones básicas.
- Reconocer y analizar distintas emociones en gestos, mirada, voz, posición, expresiones faciales y corporales.
- Analizar emociones expresadas y provocadas por referentes artísticos.
- Expresar de emociones a través del lenguaje plástico y visual.
- Respetar y reconocer de las emociones ajenas.

Tabla 10. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D, U.D.10.

U.D. 10	EMOCIONES
Competencias básicas	1,3,4,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
Contenidos	Bloque1:5,8, Bloque2:1, Bloque3:2,3, Bloque4:1,4,5,6, Bloque5:1,2,3,4,5,6.
Criterios de evaluación	1,2,4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

U.D.11. EXPRESIÓN E INTERPRETACIÓN.

Bloque:3

Evaluación: 3

Nº de sesiones previstas de 50 minutos:8 sesiones.

Objetivos:

- Recordar conceptos tratados a lo largo del curso.
- Experimentar con la expresión y la transmisión de emociones a través de la plástica.
- Analizar las distintas interpretaciones posibles de una representación.
- Valorar la expresividad de referentes artísticos. (Vaquero Palacios)

Contenidos:

- Conceptos tratados a lo largo del curso.
- Experimentación con la expresión y la transmisión de emociones a través de la plástica.
- Análisis las distintas interpretaciones posibles de una representación.
- Valoración de la expresividad de referentes artísticos.

Actividades :

- Realización de una producción plástica "mosaico" que refleje una emoción.
- Realización de una producción plástica que provoque una emoción.
- Realización de un panel, instalación, modelo....de que transmita la idea de un ser fantástico .
- Realización de dibujo resultado de la interpretación del ser fantástico.

Criterios de evaluación:

- Mostrar interés por experimentar con la expresión y la transmisión de emociones a través de la plástica.

Tabla 11. Relación con las competencias básicas, objetivos, contenidos y criterios de evaluación del R.D., U.D.11

U.D. 11	EXPRESIÓN E INTERPRETACIÓN
Competencias básicas	1,2,3,4,5,6,7,8
Objetivos de EPV	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
Contenidos	Bloques 1,2,3,4,5
Criterios de evaluación	1,2,3,4,5,6,7

Nota: La numeración de las competencias, objetivos, contenidos y criterios de evaluación se corresponden con los de los apartados (3,4,5 y 6) respectivamente.

III.9. TEMPORALIZACIÓN

Esta programación está planteada para ser impartida durante el curso escolar 2012-2013, en 1º de la ESO. Los contenidos se han organizado contando con que se dispone de dos sesiones de cincuenta minutos por semana tipo. De esta manera los bloques de contenido serán impartidos a lo largo de los tres trimestres del curso de la siguiente forma:

Bloque 1: "LUZ Y SOMBRA". Durante el primer trimestre. Total de 25 sesiones.

- U.D.1:Luz y sombra. 8 sesiones.
- U.D.2:Color. 7 sesiones.
- U.D.3:Trazo. 4 sesiones.
- U.D.4:Textura. 6 sesiones.

Bloque2: "DEFINICIÓN". Durante el segundo trimestre. Total de 22 sesiones.

- U.D.5:Punto, línea, plano.5 sesiones.
- U.D.6:Forma. 10 sesiones.
- U.D.7:Proporción y escala. 7 sesiones.

Bloque 3: "EXPRESIÓN". Durante el tercer trimestre. Total de 22 sesiones.

- U.D.8:Perspectiva. 5 sesiones.
- U.D.9:Realidad y ficción. 5 sesiones.
- U.D.10:Emociones. 7 sesiones.
- U.D.11:Expresión e interpretación. 10 sesiones.

Existe cierta flexibilidad en el número de sesiones ,que se dedica a cada unidad didáctica, para acomodar la marcha a cada grupo clase, su ritmo y otras circunstancias que puedan acontecer.

III.10. METODOLOGÍA

La metodología escogida está basada en las características del alumnado, procura que sea éste el protagonista, por lo que se utiliza una metodología activa, participativa e integradora en la que el profesor sirva de guía en las sesiones persiguiendo que se produzca un aprendizaje significativo. Se trata de estimular la curiosidad, lectura, investigación, reflexión y creatividad del alumnado, al mismo tiempo motivarlo, fortaleciendo su autonomía y autoestima, e intentado que perciba la EPV como una materia cercana, con conceptos transferibles, que les permite adquirir habilidades, de uso en otras materias y fuera del centro.

Dado los distintos estilos de aprendizaje e inteligencias presentes, se recurre a una variedad de estrategias para facilitar el aprendizaje, se irán alternando en las diferentes sesiones estrategias de pensamiento visual, aprendizaje multisensorial, fantasía, así como técnicas plásticas, medios tecnológicos y experiencia directa que potencien el desarrollo del alumnado.

Las sesiones incluirán una exposición durante 10 o 15 minutos de algunos conceptos clave, con ejemplos cercanos al alumnado al principio, para ir acercándolos a referentes artísticos de la pintura, escultura, arquitectura, música, literatura, fotografía y cine de distintas épocas, enriqueciendo su imaginario. Estas exposiciones las liderará el docente, dando pie a la intervención del alumnado, planteando preguntas cada vez más abiertas al grupo clase, fomentando la reflexión y el análisis. Se utilizarán las estructuras de Kagan et al. (1995), para acomodar distintos ritmos de aprendizaje y estimular al alumnado. Por ejemplo: cuando se plantee una sesión por parejas durante la exposición inicial, el profesor lanzará preguntas a los grupos, y cada uno de los estudiantes dará a su pareja una respuesta y viceversa (estructura "Rally Robin"). A continuación el docente dará la respuesta correcta y ésta, junto con la pregunta, se anotará en el cuaderno del estudiante.

A lo largo de una misma unidad, las exposiciones partirán de una base sencilla y en las sucesivas se irán añadiendo nuevos detalles y aspectos sobre la misma base, repasando conceptos y ligando unas unidades con otras, estableciendo relaciones bien directamente, bien siendo los propios estudiantes los que las descubran usando ejemplos vistos anteriormente. Se planteará a continuación una actividad a desarrollar individualmente o en pequeños grupos. Puntualmente dentro de las actividades "secuencias" se utilizará, por ejemplo, la estructura "One Stray", donde un componente del grupo visita a otro grupo para compartir información.

Estas estrategias de aprendizaje cooperativo en pequeños grupos integran la diversidad, todos los componentes trabajen juntos para conseguir metas comunes. Mediante el trabajo cooperativo se hará hincapié en relaciones interpersonales favoreciendo el desarrollo de la inteligencia emocional y la tolerancia además de practicar distintas habilidades en el proceso.

Los grupos serán cuidadosamente seleccionados e irán variando en las distintas actividades y cada estudiante tendrá su pequeño cuaderno a modo de diario donde se anotarán además conceptos tratados durante las exposiciones del docente, así como las autoevaluaciones del grupo.

III.11. RECURSOS , MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Las sesiones se llevarán a cabo en el aula del grupo (aula de la ESO del IES Aramo), salvo en las sesiones que se preparen con otros departamentos si fuese necesario. Del mismo modo se trasladará la sesión al aula de dibujo cuando el uso de técnicas húmedas así lo requiera. Las actividades complementarias y las que se programen con otros departamentos se realizarán en función de cual se trate y las exigencias de la actividad, acordando de antemano material y aula con el correspondiente docente.

El mobiliario se dispondrá agrupando las mesas de 4 en 4, disponiendo de pasillos intermedios, como norma general (esto supondrá algunos minutos al principio y final de la clase). Ocasionalmente, se conservará la disposición en parejas existente en otras materias.

Se utilizarán los medios del departamento disponibles en el centro por regla general. Estos incluyen cámara y pizarras digitales, pizarras de tiza, cañones, ordenadores, focos, ordenador portátil, proyector portátil. En ocasiones, se organizarán sesiones de búsqueda, para la búsqueda de material en las que los alumnos accederán a internet desde los ordenadores del centro.

Para el desarrollo de las actividades, que serán propuestas con pautas claras al inicio o en la sesión anterior, se utilizarán herramientas de dibujo: témperas, lápices de grafito y color, rotuladores, acuarelas, tinta, acrílicos, pinceles y brochas, reglas, plantillas, escalímetros, compases, transportadores, tijeras, pegamento, plastilina, cartón, cartulina, y material reciclado. Además de libros, manuales y publicaciones de referencia.

III.12. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Para la evaluación del alumnado se realizará una evaluación inicial en la primera actividad de la unidad, y en adelante se realizará una evaluación continua. Se prevé la multiplicidad de respuestas expresivas y diferentes niveles en la calidad final de los ejercicios y actividades realizadas, así como en la creatividad. Por ello se han previsto actividades con diferentes niveles de complejidad, a realizar individualmente y en grupo. Los propios estudiantes se autoevaluarán en las actividades individuales y grupales. En las grupales todo el grupo se hará responsable de alcanzar sus objetivos y plasmará en una ficha común para todos los grupos su evaluación sobre :

- la definición y organización del proceso de trabajo.
- el progreso a lo largo del proceso.

Los propios estudiantes propondrán pautas para la mejora del proceso, que plasmarán en la ficha. La autoevaluación individual y del grupo quedará también recogida en el cuaderno de cada estudiante.

El docente evaluará el producto final (calificación común a todo el grupo en trabajos en grupo) y la participación en el proceso (de cada miembro del grupo) además del resultado del aprendizaje, con especial énfasis en este último aspecto, ya que se trata de mejorar los procesos de aprendizaje. Para ello, se evaluará constantemente al alumnado a través de la observación de sus cuadernos, sus razonamientos en voz alta, haciendo preguntas, y midiendo que pueden hacer los estudiantes con lo que saben, dando pautas para la mejora.

Al final de cada unidad, bloque y del curso se realizará una evaluación sumativa para cada estudiante individualmente.

Los criterios de calificación que se seguirán en las diferentes unidades son:

- Creatividad en trabajo individual/en grupo. 20%
- Participación y cooperación en exposiciones y trabajo en equipo. 40%
- Limpieza , orden y claridad en el cuaderno del estudiante. 10%
- Ejecución de los trabajos. 30%

La recuperación de la evaluación ordinaria, teniendo en cuenta la estructuración de la programación , la relación de las actividades y el trabajo cooperativo que se plantea, se realizará mediante una serie de preguntas y alguna matización extra en el trabajo individual de la unidad siguiente.

Como medida de evaluación extraordinaria se realizará un trabajo "mosaico de expresión de una emoción" utilizando elementos de las diferentes unidades y un dibujo de "interpretación del ser fantástico" con técnica libre de alguna de las propuestas del curso.

III.13. ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

- Visita al Parque de San Francisco y Catedral.
- Visita a la playa y Acuario de Gijón.(extraescolar)
- Visita al Museo BBAA de Asturias.
- Visita al Museo de la Minería y de la Industria.(extraescolar)
- Visita al Puerto de Gijón Musel.
- Visita a la Reserva natural integral de Muniellos.(extraescolar)
- Visitas virtuales a Museos del mundo. (Googleprojectart).

Se procurará que el coste de las visitas sea mínimo.

III.14. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El tipo de metodología empleada es la principal medida de atención a la diversidad. Ya que entre el alumnado no hay necesidad de adaptaciones Curriculares específicas. Los grupos se configurarán teniendo presente las características del alumnado, buscando que haya personas con diferentes habilidades, capacidades, destrezas y orígenes, de ambos sexos, que puedan contribuir a una cooperación más efectiva.

En las actividades individuales, los ritmos de trabajo diferentes se compensarán aumentando o disminuyendo el nivel de detalle o el número de ejercicios a realizar. Con las estructuras de Kagan se garantiza la participación de todo el alumnado, compartiendo diferentes enfoques e ideas.

IV. BIBLIOGRAFÍA

- o ARHEIM, R. (1986). El pensamiento visual. Barcelona: Paidós.
- o AUSUBEL, D. (1963). The Psychology of Meaningful Verbal Learning. New York: Grune & Stratton.
- o BEILIN, H. (1992). Piaget's enduring contribution to developmental psychology. *Developmental Psychology*, 28, PP 191-204.
- o CHURCHES, A (2008). Taxonomía de Bloom para la Era digital. Recuperado el 15 de Abril de 2013, de <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>.
- o DALE, E. El cono de la experiencia. Recuperado el 18 de Abril de 2013, de http://es.wikipedia.org/wiki/Edgar_Dale.
- o DE MIGUEL DÍAZ, M., ALFARO ROCHER, I.J. ,APODACA URQUIJO,P., ARIAS BLANCO, J.M., GARCÍA JIMÉNEZ, E., LOBATO FRAILE, C., PÉREZ BOULLOSA, A. (2006). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Oviedo: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo.
- o Decreto 74/2007 de 14 de junio. BOPA 12 de Julio de 2007.Curriculo de E.S.O.
- o DONDIS, A.D. (1973).La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili.
- o EISNER, E.W. (1995). Educar la visión artística. Barcelona: Paidós.
- o GARDNER, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. MéxicoO: Fondo de Cultura.
- o GOLEMAN, D. (1998). La práctica de la inteligencia emocional. Barcelona:. Kairós S.A.
- o GOMBRICH, E.H.(1979). Arte e ilusión. Barcelona:. Gustavo Gili.
- o JOHNSON, D.W., JOHNSON, R.T., HOLUBEC, E.J. (1983). Aprendizaje cooperativo en el aula. Recuperado el 6 de Mayo de 2013 de <http://www.sallep.net/cooperativo/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>.
- o KAGAN, M, KAGAN, S, ROBERTSON, L. (1995). Cooperative Learning Structures for Classbuilding. San Clemente, CA: Kagan Cooperative Learning .
- o LEON, J.E.(210). Aprendizaje significativo. Recuperado el 12 de mayo de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/54933647/El-aprendizaje-significativo>.
- o Ley orgánica 2/2006 de 3 de Mayo de Educación. BOE 106, 4 de mayo de 2006.

- o LOWENFELD, V. y BRITAIN, W.L. (1987). Creative and Mental Growth. New York: Macmillan Publishing Co.
- o Manual de estilos de aprendizaje. Recuperado el 10 de Mayo de 2013 ,de http://issuu.com/salvador83/docs/manual_estilos_de_aprendizaje.
- o PANOFKY, E. (1973). El significado de las artes visuales. Madrid: Alianza.
- o PEC I.E.S. Aramo (2012). Recuperado el 15 de Abril de 2013, de www.iesaramo.es
- o PRENSKY, M. (2001). Nativos e Inmigrantes Digitales. En: On the Horizon. MCB University Press, 9 (5), pp.1-6. Disponible en línea : http://www.marcprensky.com/writing/Prensky_Digital_Natives_Digital_Immigrants_Part1.pdf.
- o VYGOTSKY, L. S. (2008). La imaginación y el arte en la infancia. México.

V. ANEXOS

ANEXO I

MATERIAL DE EVALUACIÓN PREVIA:

(ejemplo de test cumplimentado por el alumnado)

TOTAL DE TESTS REALIZADOS: 43

MATERIAL DE EVALUACIÓN PREVIA:

Ejemplo de test cumplimentado por el alumnado. TOTAL DE TESTS REALIZADOS: 43

RAZONAMIENTO ESPACIAL

INSTRUCCIONES: Ahora vamos a resolver dos tareas que tienen que ver con el razonamiento espacial. Presta mucha atención, pues algunos ejercicios te resultarán difíciles. Dispones de 10 MINUTOS. ADELANTE.

1.ª TAREA: Ahora la tarea a realizar exige que señales los DOS CUADRITOS que sobran después de formar el cuadrado grande. Fíjate en el ejemplo, teniendo en cuenta que no se pueden girar.

EJEMPLO

1

2

3

4

5

6

7

8

9

5.ª TAREA: Señala con una X el elemento que sigue en las series siguientes. Fíjate en el ejemplo.

3	7	11	15	→	18	24	17	20	39	F	D	G	D	→	B	D	E	H	
35	67	61	55	49	→	44	32	42	40	40	7	13	19	25	→	28	32	30	31
36	99	78	57	36	→	26	18	21	15	41	31	42	53	64	→	71	69	76	70
37	N	L	J	H	→	G	A	F	D	42	95	86	77	68	→	61	60	58	69
38	I	A	I	D	→	7	4	1	X	43	a	d	g	j	→	X	m	o	

6.ª TAREA: Atención: seguimos completando series, pero ahora con dibujos.

EJEMPLO

1

2

3

4

44

45

46

47

48

49

50

3	6	15	18	18	21	27	30	39	42	39	36	39	41	39	42
12	9	24	21	27	24	36	33	46	44	30	33	48	45	48	45

4.ª TAREA: Atención: continúa ahora eligiendo la opción que completa la segunda pareja teniendo en cuenta las características de la primera pareja. Fíjate en el ejemplo:

EJEMPLO

1. ? **2**

27. ?

28. ?

29. ?

30. ?

31. ?

32. ?

33. ?

34. ?

RAZONAMIENTO INDUCTIVO

INSTRUCCIONES: A continuación vamos a realizar una serie de tareas que tienen que ver con el razonamiento. Presta atención y fíjate bien en los ejemplos que aparecen al comienzo de cada nueva tarea. Dispones de 15 MINUTOS para realizar todas las tareas.

1.ª TAREA: Marca la opción que corresponda al elemento que sobra en los conjuntos siguientes, como en el ejemplo. Trabaja rápido.

10. ejemplo	1) ÁGUILA	2) HALCÓN	3) AVESTRUZ	4) LEÓN	5) BUITRE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.	1) LAGARTIJA	2) COCODRILO	3) SERPIENTE	4) CAIMÁN	5) LAGARTO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	1) SILLA	2) MESA	3) SOFÁ	4) LÁMPARA	5) APARADOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	1) PLATO	2) TENEDOR	3) CUCHARÓN	4) CUCHARA	5) CUCHILLO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	1) CASA	2) PISO	3) ASCENSOR	4) CHALET	5) MANSIÓN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	1) ALUBIAS	2) LENTEJAS	3) MACARRONES	4) GARBANZOS	5) ARROZ	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	1) COMPÁS	2) ESCUADRA	3) CARTABÓN	4) LÁPIZ	5) REGLA	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	1) COCHE	2) MOTO	3) AUTOBÚS	4) AVIÓN	5) CAMIÓN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	1) ROMBO	2) CUADRADO	3) RECTÁNGULO	4) CÍRCULO	5) TRAPECIO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	1) PERA	2) MANZANA	3) CIRUELA	4) NARANJA	5) NUEZ	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2.ª TAREA: Continúa ahora eligiendo el concepto que agrupa a los elementos de cada conjunto. Fíjate en el ejemplo.

10. ejemplo	avispa, abeja, mosca, mosquito	1) VOLAR	2) ANIMALES	3) INSECTOS	4) PICADURA	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	palabras, instrucción, hojas, portada	1) COLEGIO	2) BIBLIOTECA	3) CUADERNO	4) LIBRO	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	impresora, ordenador, monitor, cable	1) JUEGO	2) TRABAJO	3) ELECTRÓNICA	4) DIBUJO	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	manta, edredón, sábana, almohada	1) DORMIR	2) DESCANSO	3) DORMITORIO	4) CAMA	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	lámpara, foco, farola, vela	1) LUZ	2) NOCHE	3) ELECTRICIDAD	4) CLARIDAD	5) NINGUNO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	laural, pimienta, vinagre, sal	1) COMIDA	2) CONDIMENTOS	3) HERRAS	4) ALIMENTOS	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	meñaca, calcetines, zapatos, botas	1) ROPA	2) VESTIDOS	3) CALZADO	4) ZAPATOS	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	peral, naranjo, plátano, guindo	1) ARBOLES	2) FRUTALES	3) FRUTAS	4) PLANTAS	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	caimán, cocodrilo, lagartija	1) ANIMALES	2) SALVAJES	3) REPTILES	4) OFIDIOS	5) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.ª TAREA: En las siguientes frases hay una pareja completa y un elemento de la otra pareja, localiza el elemento que falta. Fíjate en el ejemplo.

10. ejemplo	Poniente es a Levante como Norte es a...	1) ESTE	2) CARDINAL	3) SUR	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	Radio es a sonido como televisión a...	1) PELÍCULA	2) NOTICIAS	3) IMAGEN	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	Español es a francés como europeo es a...	1) ALEMÁN	2) AUSTRALIANO	3) AFRICANO	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	Boca es a cuerpo como puerta es a...	1) CABEZA	2) CASA	3) CERRADURA	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	Verano es a invierno como noche es a...	1) DÍA	2) CALOR	3) LUZ	4) NINGUNO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Entre es a marzo como decena es a...	1) UNIDAD	2) CENTENA	3) MILLAR	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16.	Nieto es a abuelo como padre a...	1) TÍO	2) BISABUELO	3) HERMANO	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	Amargura es a felicidad como olvido a...	1) DICHAS	2) RECUERDO	3) AMOR	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	Incrustar es a meter como incubar es a...	1) SACAR	2) CREAR	3) ALIMENTAR	4) NINGUNO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19.	1,2 es a 2,4 como 5,1 es a...	1) 0,2	2) 0,4	3) 1,2	4) NINGUNO	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ATENCIÓN-CONCENTRACIÓN

0 8 0 2

INSTRUCCIONES: En esta prueba debes estar muy atento para realizar las tareas que yo te voy diciendo. En cada caso explico la tarea, luego diré ADELANTE y transcurrido el tiempo te diré ALTO. En ese momento ya no se escribe más en esa tarea y pasaremos a la siguiente.

1.ª TAREA: Fíjate ahora en las parejas que hemos formado con letras y símbolos arbitrarios.

PAREJAS

A	B	C	D	E	F
○	□	△	●	◇	▽

Ahora presta mucha atención, y marca con una X los ERRORES de emparejamiento que existen en las filas siguientes, lo mismo que hemos hecho en el primer caso. Trabaja rápido, ya que sólo tienes 2 MINUTOS. Cuando transcurran los 2 MINUTOS yo diré ALTO y ya no escribiremos más en esta tarea, ADELANTE.

Grid of letter and symbol pairs for matching task. Rows include: A D E D E B E F B E A B A F B A F B D E D B E F C; A D A B E B F E C D F E D A E F B E A B C F E D A; D A F B E C E A B F A B A F B A F A D B D B A F B; E B F D F D B A C E A B E C B D F C D F A C E A F.

2.ª TAREA: Presta atención. Ahora deberás concentrarte en marcar con una X, todos los que sean IGUALES al modelo que te presentamos, como en el ejemplo.

Grid for the second task with a 17x9 layout. The top row contains a sequence of symbols: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●. The grid below contains various symbols for identification.

Recuerda que mientras realices la 2ª tarea, no debes volver la hoja.

2ª TAREA: Rodea con un círculo, el SÍ o el NO que hay al lado de cada palabra en función de que represente cosas que estaban o no en la lámina de LA CALLE. Dispones de DOS MINUTOS.

- | | | | | | |
|----------------|-------|----------------|-------|----------------|-------|
| 1. caballo | SÍ NO | 14. contenedor | SÍ NO | 27. camión | SÍ NO |
| 2. semáforo | SÍ NO | 15. bicicleta | SÍ NO | 28. barrendero | SÍ NO |
| 3. globos | SÍ NO | 16. pájaro | SÍ NO | 29. mujer | SÍ NO |
| 4. tapla | SÍ NO | 17. hombre | SÍ NO | 30. ventana | SÍ NO |
| 5. balcón | SÍ NO | 18. gato | SÍ NO | 31. policía | SÍ NO |
| 6. macetas | SÍ NO | 19. regadera | SÍ NO | 32. grúa | SÍ NO |
| 7. perro | SÍ NO | 20. autobús | SÍ NO | 33. farola | SÍ NO |
| 8. pala | SÍ NO | 21. conductor | SÍ NO | 34. ostio | SÍ NO |
| 9. bar | SÍ NO | 22. estatua | SÍ NO | 35. andamio | SÍ NO |
| 10. moto | SÍ NO | 23. pelota | SÍ NO | 36. iglesia | SÍ NO |
| 11. patinete | SÍ NO | 24. banco | SÍ NO | 37. puerta | SÍ NO |
| 12. árbol | SÍ NO | 25. zapatería | SÍ NO | 38. toldo | SÍ NO |
| 13. ambulancia | SÍ NO | 26. mesa | SÍ NO | 39. coche | SÍ NO |

3ª TAREA: Ahora encontrarás una tarea muy sencilla. Fíjate bien en el número del recuadro y luego búscalo entre los números que aparecen en el recuadro grande y ródelo con un círculo como en el ejemplo, siempre en sentido horizontal y de izquierda a derecha. Tienes TRES MINUTOS.

Number search task. A small box contains the number 9629. A larger grid contains a sequence of numbers: 3962902691296295695699879629946662962686996992499629491692066926892962902699879629912949696299896922969629986596299966296298329629926969652696299622996962999226962997996599949962998969229696298659996626969221299969296296965269629996229969629992962999296299696526962996229969629992997699629992962969652696299622996962999299769962999.

4ª TAREA: Ahora debes hacer lo mismo pero con letras. Tienes TRES MINUTOS.

Letter search task. A small box contains the letters d p b q. A larger grid contains a sequence of these letters: p d p b q d p p d q d p d p p b q b d p b q d q q b d p b q b d p b q p d b d p b q p d q d b d p b q d b q d p b p d p b q p q b q p p b b q d p b q p p b b d d p b q d p b q b b d p b q d b q b p d p b q d p b q d p d q b p p q b d p b q d p p b d p b q p b q d p d p p d b h q d p b q p b q d p q b p d b d p b q d b p q d d p b q d p p b b q d d p b q d b p d d q d p b d q d p p q d p b q d p b q p p b q b q d p b q p d b b q p d b b q d d p b q b p b q d d p b q b p b q d d p b q.

MEMORIA-ATENCIÓN

NIVEL: PRIMARIA
0 6 0 2

INSTRUCCIONES: En esta prueba debes estar muy atento/a y realizar las tareas que yo te vaya diciendo. En cada caso explícito la tarea, luego diré ADELANTE y transcurrido el tiempo diré BASTA. En este momento ya no se escribe más en esa tarea y pasaremos a la siguiente.

1.ª TAREA: Durante TRES MINUTOS debes tachar con una cruz (X) los dibujos que sean IDÉNTICOS a este MODELO.

Ahora observa muy detenidamente todos los detalles que aparecen en este dibujo, porque luego te voy a preguntar sobre ellos. Dispones de DOS MINUTOS. Cuando termine el tiempo yo diré BASTA y pasarás la página.



RAZONAMIENTO DEDUCTIVO

NIVEL: PRIMARIA
0 6 0 1

INSTRUCCIONES: Suponiendo que la siguiente representación sobre distintas clases de seres humanos fuese correcta, obsérvala y marca junto a cada afirmación si -de acuerdo con ella- es verdadera (V) o falsa (F). Si no se puede deducir con seguridad ni V ni F, marca el signo (?). Dispones de 5 MINUTOS. ADELANTE.

SERES HUMANOS

EjemPlo Algunos europeos son calvos. -----> V F ?

1. Todos los calvos son europeos. -----> V F ?
2. Existen hombres chinos y europeos. -----> V F ?
3. Los chinos pueden ser rubios o morenos. -----> V F ?
4. Ser mujer y de raza negra es imposible. -----> V F ?
5. Los europeos no pueden ser ancianos. -----> V F ?
6. Algunos europeos son hombres y calvos. -----> V F ?
7. Los chinos tienen el pelo rizado. -----> V F ?
8. Las mujeres no pueden ser calvas. -----> V F ?
9. Algunos chinos son mujeres y ancianos. -----> V F ?
10. Muchos europeos tienen el pelo rizado. -----> V F ?
11. Los europeos no pueden tener el pelo lacio. -----> V F ?
12. Ser chino y hombre es imposible. -----> V F ?
13. Las mujeres de raza negra tienen el pelo rizado. -----> V F ?
14. Algunas ancianas chinas tienen el pelo rizado. -----> V F ?
15. La mayoría de los europeos tienen el pelo lacio. -----> V F ?
16. Entre africanos es imposible el matrimonio entre hombres y mujeres. -----> V F ?
17. Ni un sólo hombre europeo es calvo. -----> V F ?
18. Los europeos no llegan a ser ancianos. -----> V F ?
19. Los hombres africanos no son europeos. -----> V F ?
20. Los europeos de raza negra no son hombres ni mujeres. -----> V F ?
21. No todos los chinos o europeos, son mujeres. -----> V F ?
22. Casi todos los hombres de pelo rizado son de raza negra. -----> V F ?
23. Ser africano, de raza negra y pelo rizado es imposible. -----> V F ?

2.ª TAREA: Ahora se trata de buscar la figura que resulta al montar el desplegable que aparece en la izquierda, teniendo en cuenta que la cara sombreada será la base de la figura resultante, que los dibujos están en el anverso y en el reverso y que el material del desplegable es opaco, es decir, no es transparente. Sólo uno es correcto. Fíjate en el ejemplo.

<p>EJEMPLO</p>	<p>10</p>
<p>11</p>	<p>12</p>
<p>13</p>	<p>14</p>
<p>15</p>	<p>16</p>
<p>17</p>	<p>18</p>
<p>19</p>	<p>20</p>

MUESTRA DE LAS PRODUCCIONES REALIZADAS EN LAS SESIONES:

La actividad consistía en realizar un dibujo de una estructura 3D realizada en grupo en las sesiones anteriores, dentro de la unidad didáctica de la luz.

Con estos cuatro ejemplos pretendo ilustrar y corroborar los síntomas desarrollados en el proyecto de innovación.

En las imágenes 1 y 3 vemos como los alumnos no han aplicado lo aprendido en sesiones anteriores, sombras arrojadas y propias, mostrando la falta de transferencia en los conceptos dados en las sesiones y la falta de integración de los mismos.

Uno de los ejemplos que más nos llama la atención es el de la imagen 2 en la que podemos observar una representación del sol propia de un niño de la etapa esquemática de la que habla Lowenfeld. Esto nos indica el grado de madurez de algunos de los estudiantes.

Como podemos ver en las imágenes, frente a un mismo problema, hay alumnos que dan una respuesta más estandarizada, y otros que dan rienda suelta a su imaginario y creatividad. Las imágenes 2 y 4 son claros ejemplos de cómo el alumno ha sacado del aula su propuesta, incorporando elementos e iconografías propias.

