



Universidad de Oviedo
Universidá d'Oviéu
University of Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

Cosido entre pedazos

Sewn between pieces

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autora: Paula Lavín Gutiérrez

Tutora: Sonia Fernández González

Junio 2020



Cosido entre pedazos. Elaboración propia

Gracias a mi familia, por el apoyo incondicional que me han dado siempre en los estudios. A David por decirme las cosas tal y como son. A Sonia por estar siempre a pie de cañón haciéndome mejorar día tras día. Y finalmente a Gema, echándome una mano siempre con todo.

RESUMEN

El presente trabajo se compone de tres partes, articulando un libro de artista cuya representación poética se manifiesta a través de *el hilo rojo*.

La primera parte es una reflexión sobre la formación teórico-práctica recibida durante el máster, comenzando a enhebrar el hilo en la aguja que nos guiará por todo este trabajo a modo de brújula.

En segundo lugar, desenredando el ovillo, se plantea una programación docente dirigida a un curso de 3º de la E.S.O dentro de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual, basada en el contexto experimentado durante el periodo de prácticas. Esta propuesta se focalizará principalmente en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, desembocando en el desarrollo de tres proyectos cuya temática juega con el tiempo así como con la identidad del alumnado, siendo éstos: *Presente, ¿Quién soy?*; *Pasado, ¿Quién fui?*; y *por último, Futuro, ¿Quién quiero ser?*.

En el último apartado, se plantea una propuesta de innovación educativa fundamentada en un cambio de metodología enfocada en las exposiciones orales del curso referido, aumentando la motivación del alumnado, y por ende, la mejoría en el rendimiento académico. Finaliza con el corte de el hilo que nos ha acompañado, tanto a través de éstas páginas, como de las de el libro de artista.

ABSTRACT

This project is composed of three parts, articulated through an artist's book which poetic representation is manifested through *the red thread*.

The first section is a reflection on the theoretical-practical training received during the master studies, beginning by threading the needle which will guide us through all this project as if it were a compass.

Secondly, unraveling the ball, it proposes a teaching program that includes a Plastic, Visual and Audiovisual Education scheme designed for a third year of Secondary School, and based on the context experienced during the internship period. This proposal will focus mainly on the Project Based Learning methodology, leading to the development of three projects which play with time and the students self-identity, these being: *Present, Who am I?*; *Past, who was I?*; and finally, *Future, Who do I want to be?*.

In the last section, it presents an innovative proposal for a change in educational methodology focused on students' oral presentations, thus increasing motivation and therefore, improving academic performance. It ends by cutting the thread that has accompanied us, both through these pages, and those of the artist's book.

ÍNDICE

1. PRIMERA PARTE: MEMORIA DE PRÁCTICAS	8
1.1 Formación Teórica.....	9
1.2 Formación práctica.....	11
2. SEGUNDA PARTE: PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DOCENTE	12
2.1 INTRODUCCIÓN.....	13
2.2 COMPETENCIAS CLAVE.....	15
2.3 CAPACIDADES.....	17
2.4 OBJETIVOS DE ETAPA.....	19
2.5 METODOLOGÍA.....	21
2.6 CONTENIDOS.....	24
2.7 ELEMENTOS TRANSVERSALES.....	27
2.8 CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	29
2.9 PROYECTOS.....	43
2.9.1 <i>METAMORFOSIS. CREA TU PROPIO PERSONAJE</i>	47
2.9.2 INTRODUCCIÓN.....	48
2.9.3 ORGANIZACIÓN.....	48
2.9.4 RECURSOS: Materiales y tiempo.....	48
2.9.5 COMPETENCIAS CLAVE.....	48
2.9.6 OBJETIVOS.....	49
2.9.7 CONTENIDOS.....	49
2.9.8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	49
2.9.9 CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.....	50
2.9.10 METODOLOGÍA.....	51
2.9.11 EVALUACIÓN.....	51
2.9.12 PROGRAMA DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN (P.L.E.I.).....	52
2.9.13 TABLA DE METAMORFOSIS. CREA TU PROPIO PERSONAJE.....	52
2.10 RECURSOS.....	53
2.10.1 Recursos organizativos: el espacio y el tiempo.....	58
2.10.2 Recursos materiales.....	58
2.10.2 Recursos personales.....	58
2.11 MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	58
2.12 2.14 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	59
2.13 EVALUACIÓN: PROCEDIMIENTOS, INTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	59
2.14 PROGRAMA DE REFUERZO.....	61

2.15 INDICADORES DE LOGRO Y EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	61
3. TERCERA PARTE: PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	63
3.1 INTRODUCCIÓN.....	64
3.2 ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA.....	64
3.3 ENMARQUE TEÓRICO.....	64
3.4 DIAGNÓSTICO.....	65
3.4.1 Definición del problema.....	65
3.4.2 Contexto.....	66
3.4.3 Diagnóstico previo.....	67
3.4.4 Ámbito de aplicación.....	67
3.5 OBJETIVOS.....	68
3.5.1 Objetivo general.....	68
3.5.2 Objetivos específicos.....	68
3.6 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS.....	69
3.7 RECURSOS MATERIALES DE FORMACIÓN.....	70
3.7.1 Recursos materiales.....	70
3.7.2 Formación.....	70
3.8 DESARROLLO.....	70
3.8.1 Metodología y Procedimiento.....	70
3.8.2 Plan de actividades.....	71
3.8.3 Participación, coordinación y toma de decisiones.....	71
3.8.4 Supervisión y evaluación de las actividades propuestas.....	71
3.9 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	72
3.10 SÍNTESIS VALORATIVA.....	72
4. CONCLUSIONES.....	74
4.1 PENSAMIENTOS.....	75
5. BIBLIOGRAFÍA.....	76
6. ANEXOS.....	79
Anexo I.....	80
Anexo II PARTE 1.....	81
Anexo II PARTE 2.....	82
Anexo III.....	83
Anexo IV.....	84
Anexo V.....	85
Anexo VI.....	86
Anexo VII.....	87
Anexo VIII.....	88
Anexo IX.....	89

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) se desarrolla a través de tres apartados. La primera parte es la reflexión sobre la formación tanto teórica como práctica recibida en el máster. En segundo lugar se sitúa la propuesta de programación docente y finalmente, en último lugar estará posicionada la propuesta de innovación educativa. Es destacable que éstas dos últimas van unidas entre sí, por lo que a pesar de su aparente división, se estructuran juntas.

Inicialmente este trabajo se construye sobre la base de un libro de artista, manifestándose poéticamente a través de *el hilo rojo*, componiendo tanto el libro como el trabajo que se observará a continuación. Su principal objetivo es la función de articular las tres partes que componen este proyecto, arrancando su fundamentación desde una leyenda oriental hasta la mitología griega.

La leyenda del *Hilo rojo del destino* proviene de la mitología china y japonesa. No solo se conoce por el nombre mencionado, sino también como *hilo rojo del amor*. Esto último es muy significativo en lo que respecta a la justificación de su aparición, ya que a diferencia de esta fábula, cuya meta es el cruce de caminos entre dos personas, en este proyecto se hondará hacia la identidad y el amor propio del alumnado.

Por otro lado, viajando a través del hilo, se puede observar un claro símbolo al proceso de trabajo y al crecimiento personal. Su representación es vital para la propuesta de programación docente, ya que, entre otros, es uno de los elementos que más se valorarán en el alumnado, desarrollándose mediante el libro de artista.

También para su correcto progreso se plantea a través de diversas metodologías, siendo protagonista el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), convergiendo en tres proyectos: *Presente, ¿Quién soy?*; *Pasado, ¿Quién fui?*; y *por último, Futuro, ¿Quién quiero ser?*. Dentro de cada uno de ellos se irá creando el libro de artista y además, se adquirirán todos los contenidos del currículo. La programación docente irá dirigida a un curso de 3º de Educación Secundaria (ESO) en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA).

Por último, continuando con la mitología griega, de nuevo se observa la aparición de el hilo como alegoría. Sin embargo, aquí su presencia resulta cuyo reflejo es el ciclo vital de una persona, revelando desde su nacimiento hasta su muerte. También se presentan unas figuras denominadas por la misma cultura como *Moiras* cuya tarea era finalizar la vida de personas. Portadores de unas tijeras para cortar ese hilo que unía a ese ser humano a la vida, encaminándolo inevitablemente hacia su fin.

Prosiguiendo con la propuesta de innovación educativa como última parte, ésta se focaliza en un cambio de metodología en las exposiciones orales del alumnado. Su desarrollo se plantea en la programación, tras la realización de las actividades pertinentes. Estas presentaciones se efectuarán ya sea para la exposición del libro de artista, como para las actividades que se han ejecutado en el aula. La importancia de esta última parte es el desarrollo de la competencia lingüística y a causa de ello, el discurso generado a partir de las creaciones del alumnado, utilizando el lenguaje del Arte como instrumento en las exposiciones. Es necesario recalcar que esta experiencia de innovación se llevará a cabo en el mismo curso referido en la programación docente.

Como conclusión a esta introducción, en el final de este trabajo se encontrarán las conclusiones, la bibliografía y los anexos. La vida de este hilo termina con la unión de todos los pedazos cisudis que nos ha acompañado durante toda la lectura, estableciendo el título de este trabajo, *Cosido entre Pedazos*.



PRIMERA PARTE

MEMORIA DE PRÁCTICAS

En este apartado haré hincapié brevemente en primer lugar sobre la formación teórica recibida previamente en el máster y en segundo lugar, sobre el prácticum realizado en un centro educativo, poniendo en funcionamiento los conocimientos recibidos anteriormente tras la primera parte del máster. De esta experiencia surge también la programación docente y el proyecto de innovación educativa que se desarrollarán mas ampliamente en la segunda y tercera parte del trabajo.

1.1 FORMACIÓN TEÓRICA

El Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional en la primera parte ha sido verdaderamente un auténtico cambio de perspectiva. Este cambio de mirada fue una transformación a positivo, debido a la implicación que hay por parte del profesorado en nuestra formación, haciendo honor a lo que predicaban.

Es muy satisfactorio el poder haber tenido a nuestro alcance una experiencia como esta en lo que respecta a las herramientas e instrumentos que nos han ayudado a solventar las dudas y enigmas que arremetían contra esta profesión. Agradezco también la coordinación y la buena organización por parte de éste, ya que a pesar del elevado número de docentes en cada asignatura se han coordinado excelentemente para desarrollar la materia de la manera más esclarecedora posible. En cuanto a los conocimientos aportados, a modo de reflexión creo que son todos totalmente necesarios, ya que si bien es cierto que al principio son conceptos desconocidos o abstractos, posteriormente en el periodo de prácticas adquieren todo el sentido.

Debido a todas estas razones anteriores, opino que la formación teórica previa ha sido muy bien efectuada. A esto se le añaden los documentos prácticos que debíamos rellenar a modo de actividades, asentándose los conceptos se ajustasen bien a nuestras necesidades o dificultades.

En cuanto al poder de reflexión y al trabajo en equipo, se han incluido en todo momento tanto en las clases, como en las actividades. Estos patrones y metodología han ayudado a la creación de vínculos entre compañeros y compañeras y además, al debate entre diferentes posturas, generando una gran riqueza en los procesos enseñanza-aprendizaje en el aula.

Por último y a continuación expondré lo que personalmente ha significado para mí cada asignatura:

a) *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad.* Aprendimos una gran diversidad de conceptos sobre psicología. Además de adentrarnos un poco en este universo tan interesante aprendimos algunas técnicas para gestionar ciertas conductas que se podían dar en el aula. Personalmente pensaba que iba a ser una materia muy teórica pero, gracias a la profesora, nos hizo partícipes a todos y a todas de esas clases. Hizo una especie de dinámica muy interesante donde abundaba la participación, la teoría y la práctica, siempre poniendo a prueba todas las teorías que explicaba. Desde luego que fue toda una sorpresa y diría que una de mis favoritas.

b) *Diseño y Desarrollo del Currículo.* En esta asignatura comenzamos con los conceptos básicos sobre todo lo relacionado con el currículo oficial. Si bien es cierto que la docencia fue muy organizada, no fuimos capaces de poner en práctica los conocimientos adquiridos hasta que no llegamos a los centros educativos.

c) *Procesos y Contextos Educativos.* Esta asignatura se podría decir que es la joya de la corona, en la cual se articulan los grandes conceptos sobre la Educación. Personalmente, me parece brillante el cómo se ha coordinado esta materia, porque es verdaderamente una proeza. No obstante, sí que es cierto que nos resultaba un poco confuso el cambio de docentes y de bloques, pero más adelante ya comprendimos su funcionamiento. Dividiéndose en varios bloques.

El **bloque 1** comenzó con la incorporación de leyes e historia educativa, las cuales me parecen significativas para comprender todo lo que posteriormente íbamos a observar en las prácticas. Más adelante seguimos con el **Bloque 2**, tratando el tema de la convivencia y en cómo podríamos resolver conflictos generados en el aula, a nivel personal me conquistó este apartado debido a la profesora a cargo. Continuando un poco más nos encontramos con el **Bloque 3**, la cual trataba de la importancia de la acción tutorial tanto en un grupo, como la interacción con las familias. Y finalmente, el **Bloque 4** se explicaba en profundidad sobre la Atención de la Diversidad en el aula y cómo generar mecanismos para la ayuda e integración de todo tipo de alumnado.

d) *Sociedad, Familia y Educación.* Esta materia me resultó muy interesante y especialmente necesaria, ya que el profesor a cargo explicaba conceptos muy necesarios a día de hoy tales como: la desigualdad, los prejuicios generados a partir del racismo e incluso los Derechos Humanos, siempre desde la reflexión y el debate en el aula. En la segunda parte de esta materia, se nos explicó también de la importancia de la comunicación con las familias, siendo este agente fundamental en la comunidad educativa.

e) *Complementos de la Formación Disciplinar: Dibujo.* Me aportó mucho personalmente esta asignatura, ya que la profesora se implicaba mucho en mostrarnos autores y autoras para inspirarnos y generar ideas que ya iniciasen este mismo trabajo final de estudios. Me gustó mucho como se creó un entorno de confianza en el aula y con el grupo, ayudándonos mutuamente a crear algo con lo que estuviésemos cómodos y orgullosos.

f) *Música y Plástica: Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión.* Comenzando con el segundo cuatrimestre, esta materia forma parte del grupo de asignaturas optativas, compuesto por dos docentes. Me gustó mucho ambos se coordinaban de manera que cada semana fuésemos observando y experimentando la conexión que existía entre el arte y la música.

g) *Aprendizaje y Enseñanza: Dibujo.* En la materia de Complementos de la formación disciplinar, trabajamos principalmente la LOMCE. Todo lo que relacionaba a esta Ley Educativa y sus referentes lo vimos en esta asignatura, la cual nos abrió los ojos por muchos motivos. Entre ellos, la resolución de dudas respecto al currículo y sus oportunidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje en lo que respecta a la especialidad de arte. Fue verdaderamente esclarecedora toda la información que recibimos de los dos docentes que se encargaban de la materia, quienes se implicaron mucho en nuestro aprendizaje. Creaban sesiones cargadas de experiencias y anécdotas que nos ayudaban a visualizar de lo que trataba la profesión docente.

h) *Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa.* Finalmente, esta asignatura fue de gran ayuda para conocer diferentes metodologías activas y cómo llevarlas a cabo en el aula. Fue muy interesante el cómo la gente había creado miradas nuevas hacia la enseñanza. Sin embargo, creo que habría estado bien comenzar con esta materia más adelante, ya que es mucha información en poco tiempo. No obstante, fue de gran ayuda la disposición e implicación de la profesora para ayudarnos y facilitarnos todas las herramientas necesarias para adquirir un buen aprendizaje en lo relacionado con la innovación e investigación educativa.

1.2 FORMACIÓN PRÁCTICA

En este periodo de prácticas, realizadas en un centro educativo de Educación Secundaria (ESO), no solo ha supuesto un cambio de perspectiva, sino que también ha constituido un significativo crecimiento personal. Ha sido una parte fundamental dentro de esta formación como docente, que inevitablemente te hace aprender a través de la observación y de la participación en el centro.

Recuerdo que el primer día que me incorporé estaba honestamente nerviosa y eufórica por todo lo que iba a aprender en esta etapa de mi vida. Y desde luego que no me equivoqué. Tenemos la costumbre a sentarnos frente a un o una docente a que nos ahogue con información, mientras nos disponemos a escuchar todo lo que tiene que decirnos. Sin embargo, es muy cómodo vivir únicamente a través de una sola manera de mirar.

Tras la observación que he tenido experiencias tanto positivas, como negativas, siendo ésto enormemente significativo. Es necesario identificar los errores para evitar cometerlos, por lo que también son enseñanzas necesarias en nuestro aprendizaje durante este periodo.

He sido tratada como una más dentro de este contexto, en el que verdaderamente, toda su comunidad educativa estaba curiosa por escuchar todo lo que pensábamos y opinábamos, siendo un gesto especialmentepreciado.

Como conclusión, opino que la formación teórica expuesta anteriormente es una perfecta pareja para este periodo tan rico en contenido. Y en definitiva, creo desde el corazón que este Prácticum te destripa la idea preconcebida que tenemos sobre la Educación y te lo transforma en algo mucho más valioso de lo que imaginabas.

SEGUNDA PARTE

**PROPUESTA DE
PROGRAMACIÓN
DOCENTE**



2.1 INTRODUCCIÓN

Se plantea una programación docente para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) dirigida a un curso de 3° de la ESO. Se establece dentro del calendario escolar 2019-20, teniendo presente el contexto y las evaluaciones del centro educativo donde se han realizado las prácticas.

Se llevará a cabo con únicamente un grupo del nivel, siendo alrededor de 25 estudiantes en el aula y con 2 sesiones semanales, miércoles y jueves cuya duración es de 55 minutos cada una.

La elección de este curso se debe a que es el contexto más cercano experimentado en la formación práctica. Otra de las razones fue que la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) resultaba muy adecuada para una metodología activa de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Era apropiada debido a que en el mismo currículo se propone un aprendizaje en espiral fundamentado por Bruner (1972) y su diseño del mismo, causando una enseñanza esencialmente experimental.

De esta manera se profundizan los conceptos teóricos de la materia y de la misma forma, se relacionan con la puesta en práctica de éstos.

La asignatura también es propicia a la implementación de una propuesta de innovación educativa, la cual busca el aumento de motivación dentro del aula y el desarrollo de la expresión oral del alumnado, cuya meta es el desarrollo de varias de las inteligencias múltiples descritas por Gardner (1998). En este caso, indagar sobre el crecimiento de las inteligencias lingüística, visual, intrapersonal e interpersonal a través actividades y exposiciones orales, germinando el Arte como lengua y herramienta universal.

A causa del currículo diseñado íntegramente en forma de espiral, se deberá a proceder a ahondar en los contenidos del curso anterior, 1° de Educación Secundaria (ESO) para sacarle el mayor partido a las actividades propuestas en la materia. Se repararán y aludirán los conocimientos que anteriormente ya se han impartido mediante clases magistrales al inicio de las sesiones antes de poder aplicarlos.

A causa de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) también se adquirirán estudios y habilidades por motivo del trabajo interdisciplinar entre diferentes modalidades y departamentos.

En cuanto a la evaluación, se proyectará de forma que los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollen en su totalidad, alcanzando una mayor importancia. De esta manera, se conseguirá afianzar los conocimientos de la asignatura y la integración de toda la diversidad que pudiera haber en el grupo.

Tras esta introducción me dispongo a reflejar la columna vertebral de esta programación, cuya construcción se realiza mediante un libro de artista.

Este libro comienza poéticamente a través del inicio de un hilo rojo que deberá doblegarse a las páginas del libro que vayamos creando. Continuando con este filamento, estará supeditado al cosido de las páginas entre sí, simbolizando el proceso. Como final, acabará con el corte del hilo que nos ha acompañado durante todo el curso, como si fueran su propia parca.

La fundamentación de esta estructura comienza con *el hilo rojo* del inicio perteneciente a una leyenda oriental, denominada *El Hilo Rojo del Destino*, ‘‘Cuenta una leyenda oriental que las personas destinadas a conocerse están conectadas por un hilo rojo invisible. Este hilo nunca desaparece y permanece constantemente atado a sus dedos, a pesar del tiempo y la distancia’’ (Aldana, 2018).

Continuando con su justificación, el desarrollo del hilo cosido a las hojas es la simbolización del proceso, similar a cuando una araña teje su tela o cuando una persona le dedica tiempo a coser una bufanda a modo de regalo.

Por último, se corta el hilo como representación del final del camino o la muerte del mismo. Esto está basado en la mitología griega con la aparición de las Moiras. Sin embargo también está presente en la mitología romana, denominadas Parcas o Fatae, las Laimas en la mitología báltica o las Normas en la nórdica, siendo siempre las personificaciones del destino cuya tarea era controlar el metafórico hilo de la vida de cada persona. Desde el nacimiento hasta su muerte (Colaboradores, 2020).

Tras esta fundamentación, esta programación docente pretende encabezar al estudiante como brújula de su aprendizaje, es decir, como su propio líder. Resolverá las adversidades y las complejidades, generando mecanismos sumergidos en iniciativa para suscitar soluciones ingeniosas y cargadas en referencias o inspiraciones. Ellos y ellas son los que enhebrarán el hilo para proceder a enfrentarse a la materia, y en general, a la vida. De la misma forma, el profesorado será la aguja que ayude a traspasar los muros que surjan, sin embargo esta herramienta punzante estará subordinada por el recorrido que quiera seguir la mano que la sujeta.

Tras la exposición de toda su estructuración y justificación, se procede a la inclusión de los distintos proyectos a realizar cuyo objetivo es trabajar con la identidad de cada estudiante. No obstante, éstos están compuestos por diferentes actividades las cuales deberán tanto trabajar tanto en el libro de artista, como para cultivar los conocimientos que se presentan en el currículo sin dejar de lado la esencia de esta programación.

Por lo tanto, se plantearán tres proyectos que articularán las diversas tareas del curso, demostrando los conocimientos y destrezas adquiridos. Esta manera de abordarlo solventará a que el alumnado trabajé y creé de manera continuada, desarrollando los diferentes niveles que se reflejan según la Taxonomía de Bloom (2000). De la misma manera también se les habilitará para generar, estimular y constituir un pensamiento crítico durante todo este proceso enseñanza-aprendizaje en la materia.

A continuación se expondrán brevemente las líneas generales de cada proyecto:



PRESENTE, ¿QUIÉN SOY?

Se trata de ahondar un poco en los aspectos personales del alumnado. Expresar la personalidad, los gustos y la identidad actual de cada uno de ellos y ellas en sus creaciones. Es una manera de comenzar ligeramente a trabajar estrategias para cultivar una buena inteligencia emocional.



PASADO, ¿QUIÉN FUI?

En este terreno entraremos con los elementos que les hayan formado como personas. Que cuenten su historia o biografía a partir de actividades que ayuden a expresar esos recuerdos que tanto han ayudado en aprender de los errores.



FUTURO, ¿QUIÉN QUIERO SER?

Como último tema, se ha cambiado la formulación de la pregunta. Esto se debe a que se procura generar una autoreflexión en el estudiantado. Promoviendo unos valores que apoyen y enseñen al alumnado a ser mejores personas. La meta de este proyecto es ser una cápsula del tiempo para que el día de mañana puedan observar lo que han aprendido.

2. 2 COMPETENCIAS CLAVE

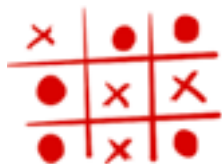
La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de las Competencias Clave del currículo, establecidas en el artículo 9 del Decreto 43/2015, de 10 de junio como manera de desarrollar las capacidades del alumnado para aplicar en la vida diaria y en sus posteriores estudios. Su intención es la comprensión y la realización de las actividades propuestas dentro del sistema educativo.

La actual LOMCE aboga la educación a través del desarrollo de estas Competencias Clave. Por lo que se desarrollarán dentro de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA).

A continuación se presentará una tabla que recoge todas las Competencias Clave que se trabajarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **iconos** para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado ‘‘2.9 Proyectos’’.



Comenzando con la **Competencia de Comunicación Lingüística (CCL)**, esta permite integrar el lenguaje plástico y visual, convirtiéndose en un lenguaje universal. Hay múltiples de lenguajes artísticos tales como: el cómic, el cine, el diseño gráfico, etc. Integrando de manera fructífera el lenguaje oral y el escrito con únicamente con la creación de una imagen.



Siguiendo con la Competencia **Matemática y Competencias Básicas de Ciencia y Tecnología (CMCT)**. Ayuda a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.



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



Continuando con la **Competencia Sociales y Cívicas (CSC)** contribuye enormemente esta asignatura al desarrollo de la misma. En este caso con la metodología del aprendizaje través de proyectos (ABP), medida en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales.



La Educación Plástica, Visual y Audiovisual colabora también en gran medida en la adquisición del **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIE)**, dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto, esto significa planificar los proyectos y generar una mirada objetiva a lo realizado.



La competencia que más se relaciona de manera más específica a este ámbito de conocimientos es la **Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)**. En esta etapa se pone el énfasis en conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de nuestra tierra.



Finalmente, Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es decir, **Competencia Digital (CD)**, pueden ser entendidas como herramienta de ayuda al proceso pedagógico, como instrumento para la comunicación oral y escrita y como fuente de consulta y campo de experimentación hacia nuevas formas de expresión y creación.

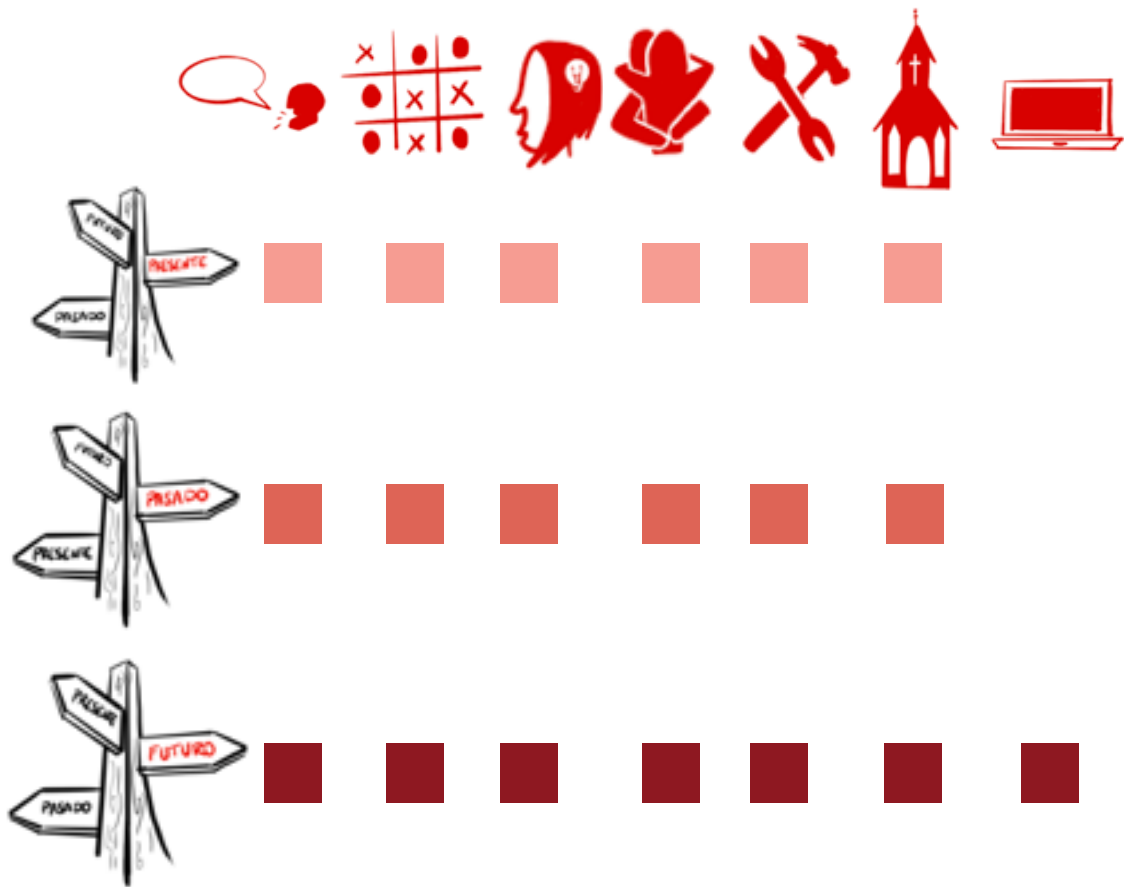


Tabla 1. Relación de los proyectos con las Competencias Clave. Elaboración propia.

2. 3 CAPACIDADES A DESARROLLAR POR LA MATERIA

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las Capacidades establecidas en el Decreto

43/2015, de 10 de junio. Por el mismo motivo que las Competencias Clave, estas Capacidades con fundamentales para la actual propuesta de programación docente. De la misma manera ocurre con la metodología escogida, ya que mediante ésta se trabajarán todas las del bloque en cada una de las actividades presentadas posteriormente.

Tras su exposición se presentará una tabla que recoge las capacidades que se trabajarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **letras mayúsculas** para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado "2.9 Proyectos".

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

D. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación, a través de diversos medios de expresión y representación.

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

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

G. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

H. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, aplicando las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies para establecer una comunicación eficaz.

I. 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 de forma oral y escrita, al final de cada fase, el estado de su consecución.




	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	■	■	■	■	■	■	■	■	
	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■			■

Tabla 2. Relación de los proyectos con las Capacidades a trabajar en la materia. Elaboración propia.

Aparte de las capacidades establecidas por el currículo existen otras como las capacidades desarrolladas mediante las inteligencias múltiples constituidas por Gardner (1998). Siendo varias las que cobran protagonismo: la capacidad Interpersonal, ya que conlleva un trabajo en colectivo; la capacidad Intrapersonal, cultivando un desarrollo de forma individual; La capacidad Lingüística cuyo protagonismo reside en las exposiciones orales; y finalmente la capacidad visual, la cual pertenece de forma inherente a la asignatura escogida, Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA).

Su inicio comenzó con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, quien determinó que cada individuo poseía mayor o menor desarrollo en estas inteligencias.

Cada una de las capacidades mencionadas se trabajan de diferentes maneras en esta programación docente planteada. Sin embargo hay que tener en cuenta en esta materia y en la capacidad visual se plantean actividades que solventan diferentes elementos del arte como: el pensamiento crítico, la percepción sensorial, el pensamiento simbólico, el pensamiento visual y por último, la cual se abusa mucho de ella para evaluar en la materia, la

Las mismas teorías que expondré en el apartado “2.5 Metodología” en relación con la psicología del desarrollo y sus autores, Piaget y Vigotsky permite que el aprendizaje se haga mucho mas significativo con la interacción de otros, obteniendo un gran nivel de experiencia. Esto es justificable ya que varios individuos pueden conducir a múltiples soluciones divergentes de una misma actividad, algo que se valora considerablemente en esta materia y por consiguiente, en esta programación cuya metodología principal es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Sin embargo para conseguir todo esto, se aboga por la fluidez, el ingenio, la flexibilidad, la originalidad y el dinamismo. Hay que evitar marcar como seña del arte la originalidad en las obras, puesto que ha conllevado a un paradigma poco plausible y además a una meta prácticamente inalcanzable en los tiempos que corren. En esta propuesta se aboga por la interpretación y los grandes referentes para desencadenar obras y creaciones con huella propia pero con un gran peso de curiosidad por otros artistas y la documentación. Siguiendo esta premisa, se facilitará la estimulación en esta asignatura a través de los mecanismos y estrategias establecidas por De la Torre, S (2005) una obra llamada *Desarrollo de la Creatividad*, en la cual refleja en el Capítulo 22 *Creatividad en la Reforma Española* de manera muy acertada los objetivos que se pretenden conseguir en esta propuesta de programación docente.

Dadme un problema y os daré un motivo para innovar; dadme una persona creativa y os daré un proyecto innovador, dadme un grupo innovador y os cambiaré la cultura.

Digamos que toda reforma educativa (...) lleva consigo cuatro grandes cambios conceptuales: creatividad, competencia, calidad y colaboración. Son las cuatro “c” que caracterizan al cambio que una reforma educativa ha de incorporar. La creatividad es pues, una cualidad humana a destacar en toda reforma educativa actual, por cuanto es el potencial más valorado en las sociedades de progreso (...).

De las ideas a las acciones, cuando amor y creatividad trabajan juntos es fácil esperar un impacto esencial, una huella indeleble, una obra maestra. (p.244-247)

2. 4 OBJETIVOS DE ETAPA

En el artículo 4 del Decreto 43/2015, de 10 de junio, según lo establecido en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, describe los Objetivos que la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado plenamente.

Tras su exposición se presentará una tabla que recogen los objetivos de etapa que se trabajarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **letras minúsculas** para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado “2.9 Proyectos”.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.




	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
	■	■	■	■	■	■	■	■	■		■		
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabla 3. Relación de los proyectos con los Objetivos de Etapa. Elaboración propia.

2.5 METODOLOGÍA DIDÁCTICA

Como introducción, antes de poder hablar de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) cuyo enfoque contribuye al trabajo a través de las Competencias Clave, tenemos que poner en tesitura los pilares de esta metodología activa.

Apoyándose en el Anexo II de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se da pie a la fundamentación de la misma.

La base conceptual de esta metodología se encamina hacia un aprendizaje a través de las Competencias Clave cuyo principio se inicia en; conceptos, principios, teorías, datos y hechos denominándose en un conocimiento declarativo, saber decir; En segundo lugar, se crea una combinación con el conocimiento relativo a las destrezas, referidas tanto a la acción física como la mental, desembocando en un conocimiento procedimental, saber hacer; y por último hay un tercer componente que tiene una gran influencia social y cultural y que se implica un conjunto de actitudes y valores, declarándose como saber ser (pag. 6986-7003).

Conociendo la base educativa actual, podemos introducirnos en lo que se refiere al aprendizaje por Competencias Clave. Esta manera de aprender favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por el mismo.

Otro de los motivos por lo que la propuesta de aprendizaje por Competencias favorece el aprendizaje, es debido a que fortalece la vinculación entre la formación y el desarrollo tanto personal como profesional (pag. 6986-7003).

Además, este aprendizaje implica una formación integral de las personas que al finalizar la etapa académica son capaces de transferir esos conocimientos adquiridos a problemas reales. De esta manera no solamente podrán ser capaces de organizar su pensamiento, sino que además se adquieren nuevos conocimientos o aplicaciones para mejorar sus actuaciones de vida (pag. 6986-7003).

Como conclusión, un enfoque metodológico basado en las Competencias Clave, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), conlleva importantes cambios en la concepción de los procesos de enseñanza-aprendizaje. También genera cambios en la organización y en definitiva, en la cultura escolar. Sin embargo, uno de los inconvenientes es que acarrea una estrecha colaboración entre los y las docentes en lo que se refiere al desarrollo curricular y a la transmisión de información sobre el aprendizaje del alumnado (pag. 6986-7003).

A continuación, centrándonos un poco más en lo que se refiere al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) sus cimientos comienzan con la psicología del desarrollo, siendo el ser humano como objeto de estudio durante todo su ciclo vital (life-span), no obstante en las etapas de la infancia y la adolescencia son las de mayor crecimiento. En este apartado de la Psicología acarrearón diferentes teorías y estudios sobre el desarrollo y el crecimiento del ser humano encargándose de observar e investigar el fenotipo de éste, pudiendo describir con un solo adjetivo el desarrollo del ser humano durante las distintas etapas de su vida, siendo el adjetivo que lo define como *Constructivo*. Por este motivo, se desencadenó una corriente constructivista en diferentes disciplinas.

Encauzándonos en lo que se refiere a la psicología, germinaron tres interpretaciones del desarrollo humano a través de dos enfoques distintos, el enfoque filosófico y la interpretación psicológica, posicionado en el mismo orden: Mecanicista-Conductista, basada en el individuo; Organicista-Cognitivista, apoyado en los sentidos del individuo y su aprendizaje; y por último, Contextual-Social, defendido mediante la experiencia adquirida por el entorno. (Vielma, Vielma, E & Salas, M. L, 2000)

Sin embargo, encaminándolo hacia el Aprendizaje Basado en Proyectos nos situamos frente a las teorías Organicistas-Cognitivistas cuyos autores más destacados son los nombres de Piaget, Chomski, Freud y Vigotsky, defendiendo la limitada influencia del entorno en el desarrollo y la aparición de habilidades innatas programadas en el individuo.

Para intentar que todo resulte más esclarecedor, su línea de pensamiento se refleja en una frase de Leibniz “nada está en la inteligencia que antes haya estado en los sentidos excepto el propio intelecto” recogido de la tesis doctoral llamada *La Educación de los sentidos desde el pensamiento de Xabier Zubiri* cuyo autor es Antolinez (2007).

Por lo tanto, continuando con el fundamento precedido en esta metodología activa se han seleccionado a dos autores cuyos estudios e investigaciones reflejan los inicios de la misma, Piaget y Vigotsky.

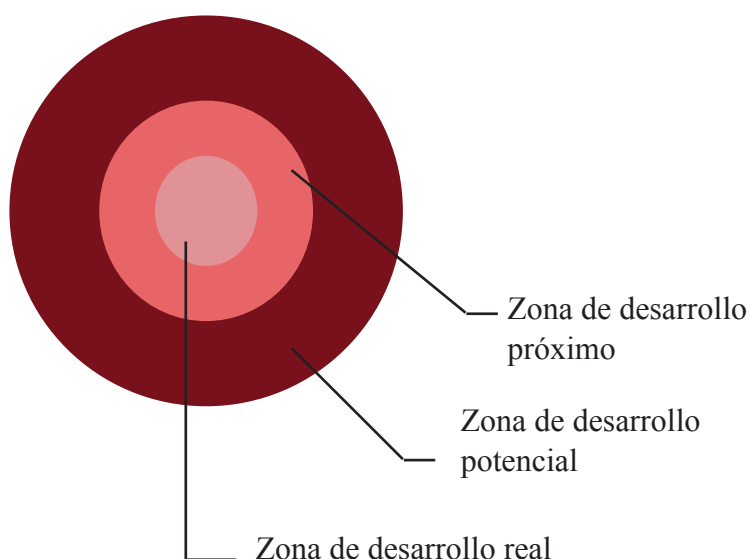


Imagen 1. Zona de desarrollo próximo de Piaget. Elaboración propia.

Esta metodología activa ha sido conducida por esta teoría. Su explicación comienza por la definición de estos tres elementos: el primero se trata de la Zona de desarrollo real, representando lo que el individuo puede aprender de sí mismo; en segundo lugar continuamos con la zona de desarrollo próximo, individuo mediando con otros; y por último, nos situamos en la Zona de desarrollo potencial, siendo la combinación entre la Zona de desarrollo real y la Zona de desarrollo próximo.

Por lo tanto y como finalización, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) contiene un profundo marco teórico que hay que destacar para su mayor entendimiento y aplicación en las aulas. Aunque es importante mencionar que la intervención del docente no será eficaz si no se sitúa en la Zona de desarrollo real o si la instrucción se encamina hacia el exterior de de la Zona de desarrollo próximo.

Piaget defiende la predisposición, pero confía en el individuo mediante una línea individualista exponiendo Martín Bravo (1991) en su obra *Piaget y Vigotsky, ¿Dos autores convergentes?* la siguiente cita “solo podemos acceder a la realidad a través de nuestras propias estructuras cognitivas” (pag. 44). Mientras que Vigotsky se refiere a sus teorías como “en el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero a nivel social y, más tarde, a nivel individual; primero entre personas y después en el interior del propio niño...” (pag. 43). De esta manera determina con su teoría conocida como Zona de Desarrollo Próximo (1979), todo el mecanismo del Aprendizaje Basado por Proyectos (ABP).

Reflejado en la propuesta de programación docente, se trabajará ampliamente a través de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). No obstante, se hará uso de otras metodologías en el aula cuya fundamentación también reside en ellas. En algunas actividades se presentarán diferentes métodos en el aprendizaje como pueden ser la gamificación, cuyo objetivo es generar una dinámica de juego en el alumnado, aumentando su motivación y de la misma forma, su interés por el tema. El trabajo en equipo, sin ningún tipo de rol asignado, en el que cada integrante del grupo deberá organizarse y estructurarse para conseguir los mejores resultados en la tarea planteada. También el *Visual Thinking*, el cual consiste en la plasmación de las ideas agudizando y trabajado la destreza e inteligencia visual al igual que otras capacidades como puede ser el análisis y la comprensión de los conceptos que se van a representar a través de las imágenes creadas. Y finalmente, la incorporación de sesiones magistrales para la explicación de conceptos que les ayuden a la realización correcta de las actividades.

De esta manera finalmente se realiza un crecimiento en la observación y mediación con otros y especialmente, con ellos y ellas mismas, generando un gran aumento en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Posteriormente se mencionará en el apartado “2.9 Proyectos”.

2. 6 CONTENIDOS

El Decreto 43/2015, de 10 de junio, establece los siguientes Contenidos para la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de Educación Secundaria repartidos en 3 bloques de Contenido.

Tras su exposición se presentará una tabla que recogen los objetivos de etapa que se trabajarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **números arábigos** para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado ‘‘2.9 Proyectos’’.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

- 1.** Identificación y utilización de los elementos que configuran la imagen (punto, línea, forma, textura, color) en las producciones gráfico-plásticas propias y ajenas como elementos de descripción y expresión.
- 2.** Realización de composiciones modulares con diferentes técnicas y en diferentes aplicaciones de diseño (textil, ornamental, arquitectónico o decorativo).
- 3.** Experimentación de los conocimientos sobre color con técnicas y materiales diversos y con un programa informático básico.
- 4.** Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación. Gammas cromáticas.
- 5.** Experimentación de los conocimientos sobre luz y color, con técnicas y materiales para representar la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
- 6.** La textura: cualidades expresivas. Utilización de distintas técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de texturas en composiciones propias abstractas o figurativas.
- 7.** Creación de composiciones propias utilizando propuestas creativas con un proyecto por escrito, para alcanzar los objetivos finales.
- 8.** Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
- 9.** Identificación de los materiales gráfico-plásticos y manipulación de los mismos para una técnica correcta.
- 10.** Reconocimiento y valoración de las obras artísticas, con particular atención a las del patrimonio asturiano y a la labor que desarrollan sus artistas y artesanos y artesanas.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

11. La percepción visual. Características fisiológicas y mentales. La ambigüedad visual. Leyes de la Gestalt.
12. Significado y significante: signo, símbolo, anagrama, logotipo.
13. Lectura de imágenes: aspecto denotativo y connotativo. Clasificación de las imágenes según su finalidad (informativa, comunicativa, expresiva y estética).
14. Análisis de la imagen fija como medio de expresión.
15. Creación de un cómic utilizando sus elementos y características de manera adecuada.
16. La imagen en movimiento: realización de una animación con medios digitales y/o analógicos.
17. Experimentación y utilización de los recursos informáticos para la realización de mensajes visuales y audiovisuales a partir de un proyecto previo.
18. Identificación de los lenguajes visuales utilizados en el ámbito de la comunicación visual. Análisis de los prejuicios y estereotipos presentes en la imagen.
19. Estudio y experimentación a través de los lenguajes, procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para elaborar proyectos multimedia.
20. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
21. Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural asturiano.

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

22. Conocimiento y manejo preciso de los instrumentos para los trazados técnicos.
23. Revisión de los trazados geométricos fundamentales.
24. Explicación oral o escrita sobre el concepto de las distancias y lugares geométricos básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.
25. Proporcionalidad. Aplicación del teorema de Thales.
26. División de la circunferencia en 2, 3, 4, 5, 6 y 8 partes iguales para crear figuras regulares lobuladas.
27. Triángulos. Clasificación. Resolución gráfica de problemas de triángulos utilizando correctamente las herramientas. Propiedades y trazado de los puntos y rectas notables de un triángulo. Construcción de triángulos rectángulos aplicando el teorema de Pitágoras.
28. Cuadriláteros. Definición. Clasificación. Denominación de los cuadriláteros. Resolución de problemas para la construcción de paralelogramos.

29. Identificación de polígonos regulares e irregulares: clasificación y denominación según el número de lados.
30. Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3, 4, 5 y 6 lados.
31. Construcción de polígonos regulares dado el lado, de 3, 4, 5 y 6 lados.
32. Tangencias y enlaces. Casos complejos.
33. Construcción de varios tipos de óvalos y ovoides.
34. Realización de diseños de espirales de 2, 3 y 4 centros.
35. Comprensión de los conceptos de simetría, giro y traslación de una figura.
36. Diseño de composiciones con módulos, aplicando repeticiones, giros y simetrías.
37. Representación objetiva de sólidos mediante sus proyecciones o vistas diédricas y acotación de las tres vistas principales.
38. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
39. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

BLOQUE 1: Expresión Plástica




	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	■	■	■		■		■	■		
	■	■	■	■	■		■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■		■

Tabla 4. Relación de los proyectos con el Bloque de Contenido: Expresión Plástica. Elaboración propia.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
		■				■					
	■	■		■	■	■			■		■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tabla 5. Relación de los proyectos con el Bloque de Contenido: Comunicación Audiovisual. Elaboración propia.

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
	■	■		■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■		■	■		■		■	■		■	■	■	■
	■	■					■					■					■

Tabla 6. Relación de los proyectos con el Bloque de Contenido: Dibujo Técnico. Elaboración propia.

2. 7 ELEMENTOS TRANSVERSALES

El artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, establece los Elementos Transversales que la Educación Secundaria Obligatoria contribuyendo a desarrollo en el alumnado.

De la misma forma que ocurre con las Competencias Clave, las Capacidades y los Objetivos de Etapa, siendo una parte fundamental para la propuesta de programación docente en la Educación Secundaria Obligatoria. Se llevarán a cabo la mayoría mediante la metodología elegida, Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tras su exposición se presentará una tabla que recogen los Elementos Transversales que se trabajarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **números romanos** para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado “2.9 Proyectos”.

I. En Educación Secundaria Obligatoria, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.

II. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Las Administraciones educativas fomentarán el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, el respeto a los hombre y mujeres por igual, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.

La programación docente debe comprender en todo caso la prevención de la violencia de género, de la violencia contra las personas con discapacidad, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico.

Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

III. Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

IV. Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento juvenil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten en el centro educativo serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos.

V. En el ámbito de la educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas o vehículos a motor, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.




	I	II	III	IV	V
	■	■	■		
	■	■	■		
	■	■	■	■	■

Tabla 7. Relación de los proyectos con los Elementos Transversales . Elaboración propia.

2. 8 CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

En el Real Decreto 43/2015, de 10 de junio se establecen los Criterios e Indicadores de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje del currículo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de 3º de Educación Secundaria (ESO).

Tras su exposición se presentará una tabla que recoge los Criterios e Indicadores de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje que se usarán en los tres proyectos mencionados. Se establecen con **números arábigos**, **las siglas CE para Criterios de Evaluación** y **EA para los Estándares de Aprendizaje**, para su diferenciación y distinción de elementos curriculares. Su siguiente aparición será en las tablas indicadas en el apartado “2.9 Proyectos”.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN (CE)

CE: 1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

1.1 Identificar y valorar las distintas apariencias que presentan el punto, la línea y el plano en las producciones gráfico-plásticas.

1.2 Analizar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE(EA)

EA: 1. Importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

CE: 2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

2.1 Descubrir y analizar los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas propias.

2.2 Experimentar con el punto, la línea y el plano y organizarlos según diversos ritmos de forma libre y espontánea.

2.3 Experimentar con el valor expresivo de la línea, el punto y el plano y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

CE: 3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

3.1 Manifestar emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando recursos gráficos adecuados a cada caso: claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...

CE: 4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

4.1 Analizar, identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

4.2 Experimentar nuevas soluciones compositivas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

4.3 Realizar composiciones modulares con diferentes técnicas gráfico-plásticas y en diferentes aplicaciones de diseño: diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

4.4 Representar objetos del natural aislados y agrupados según sus características formales y en relación con su entorno.

EA: 2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

EA: 3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EA: 4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

EA: 5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)

EA: 6. Aplica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

EA: 7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EA: 8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EA: 9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

4.5 Identificar y seleccionar la técnica gráfico-plástica más adecuada para representar gráficamente aspectos del entorno del aula, del entorno urbano o de exteriores naturales próximos al centro educativo, con efectos de profundidad por medio de la perspectiva, la correcta aplicación de las proporciones entre los elementos que intervienen y los contrastes lumínicos.

CE: 5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

5.1 Experimentar con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

5.2 Realizar composiciones cromáticas utilizando los colores primarios, secundarios y complementarios.

CE: 6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

6.1 Emplear trabajos cromáticos concretos en la elaboración de composiciones sencillas utilizando color pigmento y color luz y aplicando algún programa informático básico.

6.2 Manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas.

6.3 Utilizar el color con un fin expresivo en composiciones abstractas y utilizando diferentes técnicas gráficas.

CE: 7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

7.1 Utilizar la técnica de frottage para convertir texturas táctiles en texturas visuales, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

7.2 Describir plástica y gráficamente imágenes propias y ajenas, identificando la textura como elemento fundamental en la elaboración de la imagen.

CE: 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.

EA: 10. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

EA: 11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

EA: 12. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EA: 13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

EA: 14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.

EA: 15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

EA: 16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

8.1 Diseñar composiciones propias aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito y ajustándose a los objetivos finales.

8.2 Emplear métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

CE: 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

9.1 Describir con exactitud, de forma oral y escrita, el proceso creativo propio desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

9.2 Evaluar oralmente y por escrito el proceso creativo de manifestaciones plásticas del patrimonio artístico asturiano.

CE: 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

10.1 Realizar apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.

CE: 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage. Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

11.1 Seleccionar, entre los diversos procedimientos, técnicas, materiales y herramientas, los más adecuados a una determinada propuesta o a la realización personal.

11.2 Aplicar las diferentes técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en sus producciones con un dominio y acabados suficientes que permitan interpretarlas con corrección.

11.3 Experimentar con el papel como material manipulable para crear composiciones en el plano y tridimensionales.

EA: 17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

EA: 18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

EA: 19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

EA: 20. Utiliza lápiz de gráfico y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EA: 21. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EA: 22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EA: 23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

11.4 Aprovechar materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

11.5 Mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado con una actitud de respeto y responsabilidad hacia las producciones plásticas propias y ajenas.

EA: 24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

EA: 25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN (CE)

CE: 12. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

12.1 Distinguir los procesos implicados en la percepción visual.

12.2 Aplicar los procesos perceptivos conocidos para reconocer las causas de una ilusión óptica.

CE: 13. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

13.1 Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

13.2 Reconocer y clasificar las ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

13.3 Diseñar ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

CE: 14. Identificar significativo y significado en un signo visual.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

14.1 Distinguir significativo y significado en un signo visual.

14.2 Identificar signos y símbolos convencionales en los lenguajes visuales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE(EA)

EA: 26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.

EA: 27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.

EA: 28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

EA: 29. Distingue significativo y significado en un signo visual.

CE: 15. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

15.1 Distinguir y clasificar los grados de iconicidad de las imágenes.

15.2 Diseñar imágenes sobre un mismo tema y con distintos grados de iconicidad.

CE: 16. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

16.1 Crear distintas imágenes atendiendo a su significante-significado: anagramas, logotipos, marcas, pictogramas, señales.

CE: 17. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

17.1 Describir las imágenes y su estructura formal: forma y contenido.

18.2 Analizar e interpretar una imagen mediante una lectura objetiva y subjetiva de la misma.

CE: 18. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

18.1 Reconocer los fundamentos de la fotografía: elementos de la cámara fotográfica y su funcionamiento.

18.2 Crear imágenes fotográficas utilizando sus elementos significativos (encuadre, ángulo, plano y composición).

18.3 Estudiar y experimentar a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía para producir mensajes visuales.

CE: 19. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

19.1 Dibujar un cómic utilizando sus elementos característicos de manera correcta.

EA: 30. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.

EA: 31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

EA: 32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.

EA: 33. Distingue símbolos e iconos.

EA: 34. Crea símbolos e iconos.

EA: 35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.

EA: 36. Analiza una imagen mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.

EA: 36. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.

EA: 37. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

EA: 38. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

CE: 20. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, y explorar sus posibilidades expresivas.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

20.1 Conocer los elementos fundamentales de la imagen secuencial.

20.2 Crear imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos, utilizando sus elementos significativos (encuadre, ángulo, plano y composición).

20.3 Elaborar, en pequeño grupo, una animación con medios digitales y/o analógicos que contemple: guión, planificación, producción y edición.

CE: 21. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

21.1 Analizar los elementos propios de la comunicación visual presentes en un acto de comunicación.

CE: 22. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

22.1 Identificar los elementos propios de la comunicación audiovisual presentes en un acto de comunicación sencillo.

22.2 Reconocer las distintas funciones de la comunicación audiovisual.

22.3 Identificar los posibles significados de una imagen según su contexto expresivo y referencial y descripción de los modos expresivos.

CE: 23. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

23.1 Elaborar y participar, activamente, en proyectos de creación visual cooperativos, como producciones videográficas, aplicando las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico.

23.2 Planificar y organizar la realización de una obra colectiva, cooperando de manera activa en su desarrollo.

23.3 Aportar ideas o sugerencias orientadas a mejorar creativamente las características plásticas o videográficas del proyecto.

EA: 39. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

EA: 40. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

EA: 41. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.

EA: 42. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.

EA: 43. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.

23.4 Realizar responsablemente las tareas tanto individuales como colectivas.

23.5 Mostrar conductas responsables, así como actitudes que fomenten la igualdad, la tolerancia y la autocrítica.

CE: 24. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

24.1 Clasificar las imágenes visuales según su finalidad (informativa, comunicativa, expresiva y estética).

24.2 Valorar y respetar los mensajes visuales y manifestaciones artísticas del patrimonio histórico y cultural.

24.3 Analizar los prejuicios y estereotipos presentes en la imagen y mensajes publicitarios. -

24.4 Desarrollar una actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias visuales y audiovisuales cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.

CE: 25. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

25.1 Analizar un mensaje publicitario, relacionando los elementos artísticos que intervienen (composición, iluminación, color y relación figura-fondo) con el contenido, positivo o negativo, del mensaje (función, producto, consumismo, publicidad engañosa, valores y contravalores, lenguaje utilizado, estereotipos y sensualidad), reaccionando críticamente ante las manipulaciones y discriminaciones (sociales, raciales o sexuales) observadas.

25.2 Aplicar los recursos visuales conocidos, como las figuras retóricas, en la elaboración de los mensajes publicitarios.

CE: 26. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

EA: 44. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

EA: 45. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

EA: 46. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.

26.1 Relacionar los elementos del lenguaje cinematográfico (planos, ángulos, movimientos de cámara...) con el mensaje de la obra.

26.2 Distinguir los procesos elementales de la realización de películas.

26.3 Analizar de forma crítica el mensaje de una obra cinematográfica relacionándola con el contexto histórico y sociocultural.

CE: 27. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

27.1 Reconocer las particularidades de los lenguajes del entorno audiovisual y multimedia, sus características y su dimensión social.

27.2 Realizar, utilizando los programas informáticos adecuados, composiciones

EA: 47. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

EA: 48. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN (CE)

CE: 28. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

28.1 Elaborar composiciones básicas con orden y limpieza.

28.2 Asimilar los conceptos geométricos generales.

CE: 29. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

29.1 Reconocer las posiciones relativas entre puntos y entre rectas para formar una recta o un plano.

CE: 30. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, y habiendo repasado previamente estos conceptos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE(EA)

EA: 49. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

EA: 50. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.

EA: 51. Traza las rectas paralelas transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

30.1 Identificar y manejar con precisión los instrumentos para los trazados técnicos.
30.2 Construir los distintos tipos de rectas.
30.3 Trazar rectas paralelas y perpendiculares utilizando la escuadra y el cartabón con precisión.

CE: 31. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

31.1 Dividir la circunferencia en 2, 3, 4, 6 y 8 partes iguales para crear figuras regulares lobuladas.

CE: 32. Utilizar el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

32.1 Utilizar el compás con precisión para crear figuras regulares.

CE: 33. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

33.1 Construir ángulos de un número determinado de grados utilizando la escuadra y el cartabón

CE: 34. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

34.1 Sumar y restar ángulos de forma gráfica.

CE: 35. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

35.1 Trazar bisectriz de un ángulo

CE: 36. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

36.1 Sumar o restar segmentos de manera gráfica.

CE: 37. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

EA: 52. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.

EA: 53. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.

EA: 54. Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

EA: 55. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

EA: 56. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

EA: 57. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

EA: 58. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

CE: 38. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

38.1 Utilizar el teorema de Thales en proporcionalidad de segmentos.

38.2 Aplicar el teorema de Thales en la escala de un polígono.

CE: 39. Conocer lugares geométricos y definirlos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

39.1 Explicar de manera oral o escrita el concepto de las distancias y lugares geométricos básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.

CE: 40. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

40.1 Clasificar los triángulos propuestos según sus lados y sus ángulos.

CE: 41. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

41.1 Resolver de forma gráfica problemas de triángulos en los que se conocen dos lados y un ángulo o dos ángulos y un lado, o tres de sus lados, utilizando correctamente las herramientas.

CE: 42. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

42.1 Trazar los puntos y rectas notables de un triángulo y reconocer sus propiedades.

CE: 43. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

43.1 Construir triángulos rectángulos aplicando el teorema de Pitágoras.

CE: 44. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

EA: 59. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.

EA: 60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

EA: 61. Explica verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

EA: 62. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

EA: 63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

EA: 64. Determina el baricentro, el icentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.

EA: 65. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

EA: 66. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

44.1 Dibujar paralelogramos conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

44.2 Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

44.3 Diferenciar polígonos regulares e irregulares, clasificarlos y denominarlos según el número de lados.

CE: 45. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

45.1 Construir con precisión polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3, 4, 5 y 6 lados.

CE: 46. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

46.1 Construir polígonos regulares dado el lado, de 3, 4, 5 y 6 lados.

CE: 47. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

47.1 Aplicar las tangencias entre circunferencias para dibujar un óvalo regular conocido el diámetro mayor.

CE: 48. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:

48.1 Realizar diseños de espirales de 2, 3 y 4 centros.

CE: 49. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.

EA: 67. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

EA: 68. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

EA: 69. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

EA: 70. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.

EA: 71. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.

EA: 72. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

EA: 73. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:
 49.1 Representar de manera objetiva sólidos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.
 49.2 Acotar las tres vistas principales.

CE: 50. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:
 50.1 Utilizar los efectos de profundidad espacial y la perspectiva caballera en sus representaciones.
 50.2 Construir la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

CE: 51. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

Mediante este criterio se valorará si el alumno o la alumna es capaz de:
 51.1 Realizar perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

EA: 74. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

EA: 75. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

BLOQUE 1: Expresión Plástica

CE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
EA	1	2-3-4	5	6-7-8-9	10	11-12-13	14	15-16	17	18	19-20-21-22-23-24-25

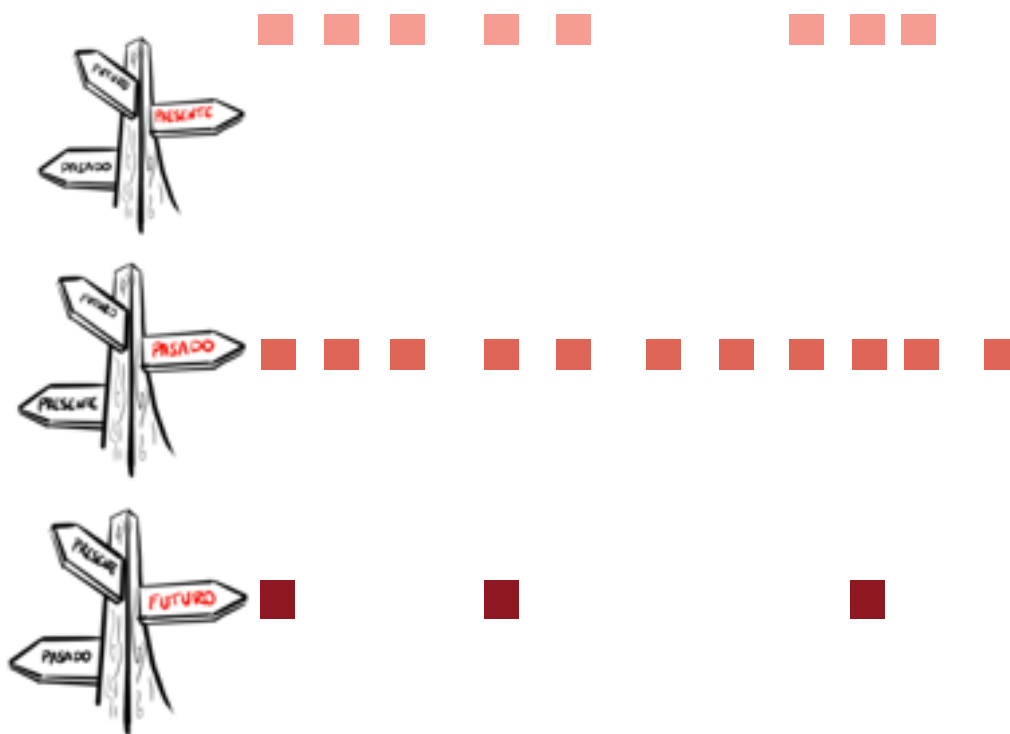


Tabla 8. Relación de los proyectos con los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje. Bloque 1-Expresión Plástica. Elaboración propia.

BLOQUE 2: Comunicación Audiovisual

CE	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
EA	26	27-28	29	30-31 32	33-34	35-36	37-38	39	40	41	42-43	44	45	46	47	48

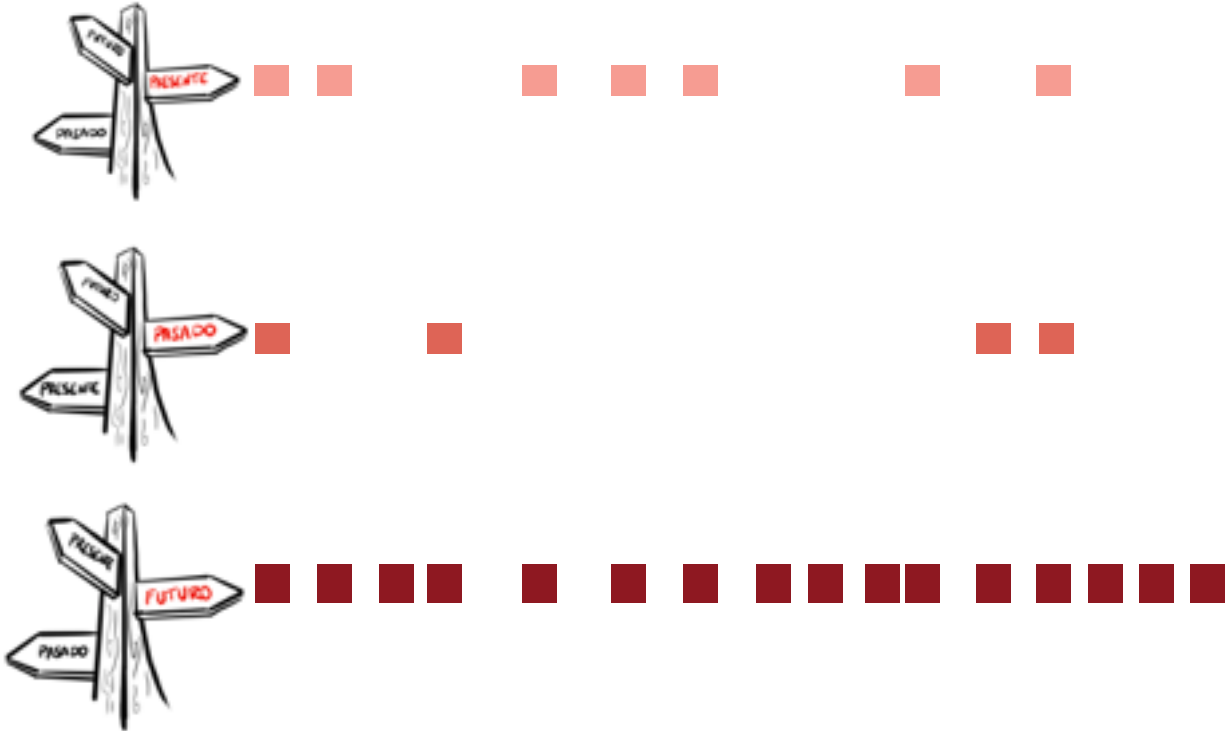


Tabla 9. Relación de los proyectos con los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje. Bloque 2-Comunicación Audiovisual . Elaboración propia.

BLOQUE 3: Dibujo Técnico

CE	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51			
EA	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75



Tabla 10. Relación de los proyectos con los Criterios de Evaluación y Estándares de Aprendizaje. Bloque 3-Dibujo Técnico . Elaboración propia.

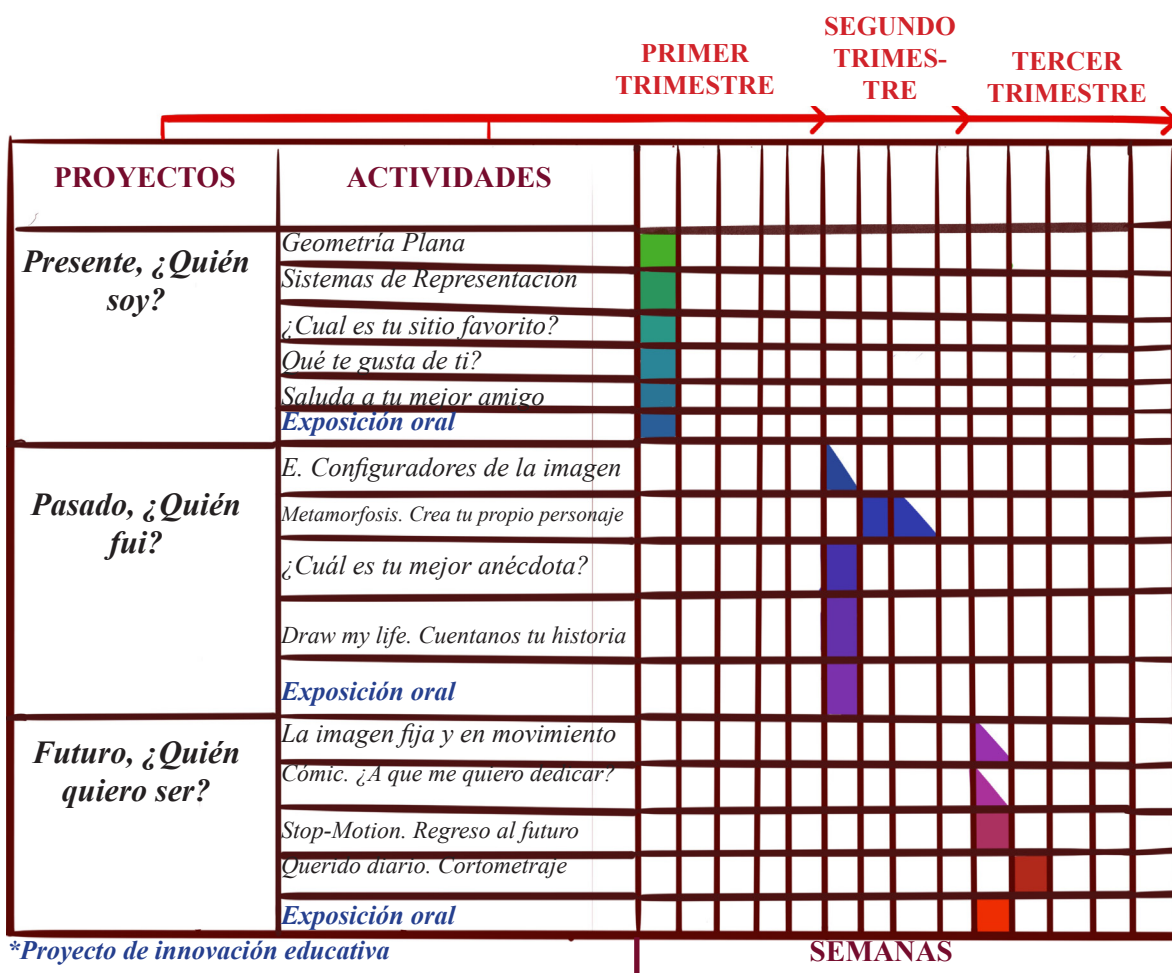
2.9 PROYECTOS

En este apartado se explican secuencialmente las unidades didácticas integradas en cada uno de los tres proyectos planteados. De esta forma se desarrollarán en las mismas, ejercicios y actividades.

Para facilitar su comprensión se ha organizado en tablas a modo de resumen cada unidad didáctica propuesta. Dividiéndose en los anteriores elementos curriculares desarrollados: Competencias Clave, Capacidades, Objetivos de Etapa, Metodología, Contenidos, Elementos Transversales y Criterios e Indicadores de evaluación junto con los Estándares de Aprendizaje.

Cada uno de ellos estará estructurado de manera que ayude a su entendimiento. Se habilitará posteriormente todos los elementos curriculares mencionados con sus distinciones en las siguientes tablas.

- Competencias Clave: Iconos
- Capacidades: Letras Mayúsculas
- Objetivos de Etapa: Letra Minúscula
- Metodología: Aprendizaje Basado en Proyectos
- Contenidos: Números arábigos
- Elementos Transversales: Números romanos
- Criterios e Indicadores de evaluación junto con los Estándares de Aprendizaje: Números arábigos acompañados de las siglas CE y EA.
- Evaluación
- Recursos
- Atención a la Diversidad
- Sesiones



*Proyecto de innovación educativa

Imagen 2. Cronograma de todos los proyectos a lo largo del curso. Elaboración propia.



											2 sem	3 sem	5 sem		
<i>Presente, ¿Quién soy?</i>											1 trimes	2 trimes	3 trimes		
CAPACIDADES											ELEMENTOS TRANSVERSALES				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	I	II	III	IV	V	
OBJETIVOS DE ETAPA															
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m			
CONTENIDOS					Todos los bloques de contenido										
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38										
CRITERIOS DE EVALUACIÓN					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51										
					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74										
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE					1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74										
					75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100										
1. Geometría plana 2. Sistemas de representación 3. ¿Cuál es tu sitio favorito? 4. Saluda a tu mejor amigo. 5. Exposición de tu trabajo como se necesite.					SESIONES	COORDINACIÓN INTERDEPARTAMENTAL									
					2	- Departamento de Matemáticas - Departamento de Dibujo (Bachillerato)									
					2	ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES									
					2	- Viaje a la ciudad de León									
					2										
METODOLOGÍA					RECURSOS					EVALUACIÓN					
ABP GAMIFICACIÓN MAGISTRAL Trabajo en equipo Exposición oral					Apuntes Aula de Plástica Materiales de dibujo técnico Proyector					ACTIVIDADES 40% AUTOEVALUACIÓN 10% PARTICIPACIÓN 10% LIBRO ARTISTA 20% PRESENTACIÓN 20%					
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD					Evaluación										
Debido a la metodología de ABP, se consideraría en caso de cualquier dificultad en el aprendizaje la inclusión del alumnado.					Actividades 30% Participación 70%										

Tabla 11. Tabla con todos los elementos curriculares del Proyecto, Presente ¿Quién soy? Elaboración propia.

A continuación se expondrán de manera breve cada Tarea de forma más detallada. En relación con el primer proyecto planteado, *Presente, ¿Quién soy?*, tratando mayoritariamente los contenidos de dibujo técnico.

1. Geometría Plana y Sistemas de representación

En estas dos tareas se comienza con unas explicaciones hacia el alumnado mediante clases magistrales. Esto es a causa de tener que poseer información previa sobre Dibujo Técnico para ejecutar adecuadamente las posteriores actividades. En cuanto cómo se realizan estas clases para la formación de conceptos, se formarán grupos de 3-4 personas para la realización de los distintos problemas descritos en la pizarra o proyector, para su posterior resolución en equipo. En estas sesiones se generará una metodología de gamificación. El grupo que primero y mejor resuelva las soluciones será el ganador.

2. ¿Cuál es tu sitio favorito?

Esta tarea consistirá en poner en práctica lo aprendido en anteriores sesiones cuya meta es llevarla a cabo en el libro de artista mencionado en la introducción de esta propuesta de programación. El estudiantado de forma individual creará a partir de formas geométricas un paisaje o un espacio que le haya conmovido y se realizará monocromáticamente y mediante los diferentes instrumentos propios de dibujo técnico. Hay que destacar que en esta actividad se realizará una salida extraescolar cuyo destino, la ciudad de León, contiene una enorme riqueza arquitectónica.

3. ¿Que te gusta de ti?

Continuando por la senda de las formas planas, se deberá representar a partir del dibujo técnico, como una herramienta para la expresión, en este caso, la representación de una parte del cuerpo de cada alumno o alumna. De ésta manera se podrá comenzar a trabajar las formas simples, los cuerpos y los objetos, enfocándonos también hacia el claroscuro, las texturas e incluso el color. También se añadirá en el libro de artista mencionado ya que forma parte de la identidad del alumno o la alumna.

4. Saluda a tu mejor amigo

Por último, se trabajará un animal como objeto de representación, con la ayuda de rectas, planos y polígonos. Es muy importante desarrollar una gran capacidad de síntesis en esta actividad, ya en gran medida el alumnado deberá sintetizar unas formas naturalistas a unas cubistas o geométricas.

Como ejemplo de estas actividades se puede visualizar una obra realizada por Ortiz, Maza, I (2019) cuya idea era generar un cubismo y un análisis en las formas. A través de esta manera de mirar las formas orgánicas ha conseguido crear un entorno cálido, ya sea por las tonalidades o por doblegar las frías formas propias del dibujo técnico.



Imagen 3. Ortiz, Maza, I. (2019) *Geometría en el paisaje* [Óleo sobre lienzo]



											2 sem	3 sem	4 sem								
<i>Pasado, ¿Quién fui?</i>											1 trimes	2 trimes	3 trimes								
											CAPACIDADES						ELEMENTOS TRANSVERSALES				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	I	II	III	IV	V							
OBJETIVOS DE ETAPA																					
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m									
CONTENIDOS						Todos los bloques de contenido															
						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38															
CRITERIOS DE EVALUACIÓN						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51															
						1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74															
1. Elementos configuradores de la imagen 2. Metamorfosis. Crea tu propio personaje 3. ¿Cuál es tu mejor anécdota? 4. Draw my life. Cuéntanos tu historia. 5. Exposición de tu trabajo como se necesite.						SESIONES		COORDINACIÓN INTERDEPARTAMENTAL													
						1		- Departamento de Geografía e													
						3		Historia													
						2															
						2															
						2		ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES													
								- Taller de Cómics													
METODOLOGÍA						RECURSOS				EVALUACIÓN											
ABP GAMIFICACIÓN MAGISTRAL <i>Visual</i> <i>Thinking</i> Exposición oral						Apuntes Aula de Plástica Materiales gráfico-plásticos Proyector				ACTIVIDADES 40% AUTOEVALUACIÓN 10% PARTICIPACIÓN 10% LIBRO ARTISTA 20% PRESENTACIÓN 20%											
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD																					
Debido a la metodología de ABP, se consideraría en caso de cualquier dificultad en el aprendizaje la inclusión del alumnado.										Actividades 30% Participación 70%											

Tabla 12. Tabla con todos los elementos curriculares del Proyecto, *Pasado ¿Quién fui?* Elaboración propia.

Siguiendo con la exposición de las actividades, se explicarán las tareas del Proyecto, *Pasado ¿Quién fui*, en donde los contenidos impartidos serán más centrados en la expresión plástica.

1. Elementos configuradores de la imagen

Continuando el mismo método que en la primera tarea del Proyecto 1, se realizará una clase magistral cuya duración es de una sesión. Su objetivo es la explicación y aclaración de conceptos para su desarrollo. No obstante, a diferencia del proyecto anterior, a causa de su menor duración, no se realizará una sesión gamificada.

2. Metamorfosis. Crea tu propio personaje

Esta actividad se sitúa en esta temática debido a que se deberá desarrollar y analizar las características que componen una historia. De esta forma, podrán obtener mayor experiencia a la hora de hablar del pasado y de la ejecución de las actividades posteriores. Se desarrollará más extensamente debido a que fue efectuada en un grupo durante el periodo de prácticas, a modo de ejemplo.

3. ¿Cuál es tu mejor anécdota?

El estudiantado deberá trabajar, al igual que la anterior actividad, de nuevo en equipo. Se deberán de situar de nuevo en grupos de 3-4 personas, explicando su mayor anécdota a través del dibujo como herramienta de expresión. No obstante, deberán manifestar cada uno y cada una sobre un papel, con ayuda de diferentes técnicas gráfico-plásticas explicadas en sesiones anteriores, su mejor anécdota. Posteriormente, una vez el grupo haya terminado esa apartado, deberán elegir o decidir la mejor anécdota y su representación sobre el papel, para posteriormente competir con el resto de grupos cual ha sido la que mejor ha llevado esos criterios. Esta actividad se rige un poco por la gamificación de las actividades y mejoría en la motivación del alumnado. Es importante, que cada alumno o alumna desarrolle esta actividad en su libro de artista, ya que integra información de el o ella misma.

5. Draw my life. Cuentáanos tu historia.

A través de un *Visual Thinking*, el alumnado deberá trabajar individualmente. Se trata de la última unidad del bloque. Es reflejo de los mejores o peores sucesos en cada alumno o alumna dentro de sus vidas. Se generará en una lámina o cartulina una cronología sobre estos sucesos por los cuales creen cada uno o una que los definen. Se realizará a técnica libre y formará parte del libro de artista, ya que es una de las actividades donde narran sus vivencias y recuerdos pudiendo aprender de ellos.

2. 9. 1 METAMORFOSIS. Crea tu propio personaje.

A continuación, antes de continuar con el siguiente proyecto se detallará más la actividad de *Metamorfosis. Crea tu propio personaje*. Su desarrollo es ejemplificador de las demás actividades a causa de poderla realizar en un aula mientras realizaba el periodo de prácticas en un centro educativo. Esta actividad se llevo a cabo en un curso de 3º de Educación Secundaria (ESO) dentro de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

El contexto esta más desarrollado en el apartado indicado en la propuesta de innovación educativa “ Contexto 3.4.2” concretándose adecuadamente.

2.9.2 INTRODUCCIÓN

Esta actividad esta dirigida a un curso de 3º de la ESO, dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Su principal meta es transmitir al alumnado la importancia del viaje o el proceso, valorando los errores que puedan surgir y transformarlos en una manera de crecer y mejorar. También se focalizará en un trabajo en equipo sin ningún rol asignado a los participantes. De esta manera se generará un análisis por parte de cada integrante, aprendiendo a dividirse y organizarse para conseguir los mejores resultados. De esta forma también, en caso de haber una persona procedente de un colectivo discriminado (diferente procedencia, orientación sexual, etc...) podrá integrarse facilmente en el grupo de clase.

2.9.3 ORGANIZACIÓN

La organización se realizará mediante al trabajo en equipo referido. Componiendo grupos de unos 3-4 personas disponiéndose por afinidad entre compañeros y compañeras. Esto último es significativo ya que considero que, en este grupo, cuando había buenas relaciones entre sí mejores resultados obtenían. Esto se observo mientras se ejecutaban los anteriores trabajos que realizaban con el profesor a cargo.

En cuanto al aula, se organizo para poder trabajar cómodamente en grupos una vez fue explicada la actividad.

Su estructuración comienza y termina con: Clase magistral con explicación de conceptos; realización de cadáver exquisito partiendo de distintos animales, en equipos; y finalmente la creación de una historia en diferentes apartados. Siendo éstos: Biografía, Familia, Personalidad, Apariencia, Habilidades y Muerte (opcional).

2.9.4 RECURSOS: Materiales y tiempo

Uno de los términos a la hora de la explicación de la actividad, fue la realización de manera monocromática. Esta decisión fue a causa del Cadáver exquisito que tenían que realizar en láminas de tamaño A3. Como explicación breve del mismo, un cadáver exquisito es una composición conjunta haciendo cada persona una parte distinta del mismo. Debido a esto se decidió que se remataría a través de materiales como lápices de distintas durezas, rotuladores calibrados e incluso carboncillo.

En cuanto al tiempo esperado se planificó alrededor de 3 sesiones, en el cual el alumnado pudiera finalizar en su totalidad la actividad propuesta.

2.9.5 COMPETENCIAS CLAVE

Las Competencias Clave que se desarrollan son principalmente: **La Competencia de Comunicación Lingüística (CCL)**, debido a la creación de una historia con el personaje creado; **La Competencia Matemática y Competencias Básicas de Ciencia y Tecnología (CMCT)**, debido a que manualmente hacían uso de materiales de dibujo técnico para su representación; **Competencia de Aprender a Aprender (CAA)** favoreciendo la reflexión en la experimentación creativa de las composiciones; **Competencia Sociales y Cívicas (CSC)**, causado por el trabajo en equipo, promoviendo valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación y la flexibilidad, a su vez contribuyendo a la adquisición de habilidades sociales; **Competencia de Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIE)**, a través de una planificación, un liderazo, una coordinación en el equipo y una experimentación creativa se establecen los principios que promueve esta Competencia Clave; Y finalmente la **Competencia de Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)** se aprecia inevitablemente en esta materia, debido a que es necesaria para la comprensión, apreciación y por lo general, una fuente de consulta para la documentación del Cadáver exquisito, en este caso, como la creación de una historia empleando el lenguaje como expresión oral y escrita. Establecidas en el Real Decreto 43/2015, de 10 de junio en la materia Educación Plástica, Visual y Audiovi-

2.9.6 OBJETIVOS

Los objetivos marcados dentro de esta unidad didáctica son fundamentalmente seis:

1. Aprender a trabajar en equipo, predominando el respeto y la tolerancia hacia todas las personas del grupo de trabajo.
2. Desarrollar la capacidad de decisión dentro de sus creaciones.
3. Desarrollar interés, fomentar el buen clima del aula y generar pensamiento crítico.
4. Desarrollar y valorar la destreza del dibujo como herramienta de representación.
5. Respetar la diversidad de estilos artísticos o representativos.
6. Saber incorporar elementos analíticos y subjetivos a su obra.
7. Aprender de sus errores e incorporarlos de alguna manera a sus creaciones.

2.9.7 CONTENIDOS

En el Real Decreto 43/2015, de 10 de junio se establecen los Criterios e Indicadores de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje del currículo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de 3º de Educación Secundaria (ESO).

Los contenidos abordados son:

1. Identificación y utilización de los elementos que configuran la imagen (punto, línea, forma, textura, color) en las producciones gráfico-plásticas propias y ajenas como elementos de descripción y expresión.
6. La textura: cualidades expresivas. Utilización de distintas técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de texturas en composiciones propias abstractas o figurativas.
8. Realización de apuntes, esbozos y esquemas en todo el proceso de creación (desde la idea inicial hasta la elaboración de formas e imágenes), facilitando la autorreflexión, autoevaluación y evaluación.
9. Identificación de los materiales gráfico-plásticos y manipulación de los mismos para una técnica correcta.
10. Reconocimiento y valoración de las obras artísticas, con particular atención a las del patrimonio asturiano y a la labor que desarrollan sus artistas y artesanos y artesanas.
22. Conocimiento y manejo preciso de los instrumentos para los trazados técnicos.
36. Diseño de composiciones con módulos, aplicando repeticiones, giros y simetrías.

2.9.8 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

A causa de la principal Metodología utilizada, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se plantea integralmente una inclusión en aquel alumnado con problemas o dificultades en el aprendizaje. De forma que se facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.9.9 CRITERIOS E INDICADORES DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

En el Real Decreto 43/2015, de 10 de junio se establecen los Criterios e Indicadores de Evaluación y los Estándares de Aprendizaje del currículo para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de 3º de Educación Secundaria (ESO).

Los Criterios e Indicadores de Evaluación utilizados son:

1.2 Analizar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas.

2.1 Descubrir y analizar los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas

2.3 Experimentar con el valor expresivo de la línea, el punto y el plano y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

4.1 Analizar, identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

6.2 Manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas.

11.5 Mantener su espacio de trabajo y material en perfecto orden y estado con una actitud de respeto y responsabilidad hacia las producciones plásticas propias y ajenas.

En cuanto a los Estándares de Aprendizaje utilizados son:

EA: 1. Importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.

EA: 2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

EA: 3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.

EA: 4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.

EA: 6. Aplica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

EA: 7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

EA: 8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.

EA: 9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

EA: 11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.

EA: 12. Representa con clarocuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

EA: 13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.

EA: 19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

EA: 20. Utiliza lápiz de gráfico y de color, creando el clarocuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.

EA: 21. Experimenta con las temperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.

EA: 22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.

EA: 23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.

EA: 24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.

EA: 25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

2.9.10 METODOLOGÍA

La metodología principal en esta actividad es la de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Justificado en el apartado “2.5 Metodología”. No obstante también se hacen uso de las clases magistrales junto con la Gamificación. En este caso, se hizo mientras se realizaba la clase magistral en relación con los inicios del cadáver exquisito en el arte y con ello, el Dadaísmo. Se repartieron infografías con la información verdadera que iba a explicar posteriormente, mientras que en el proyector, con la misma infografía a vista, contenía errores en la información, por lo que el alumnado debía de estar atento a las explicaciones dadas con respecto a este movimiento artístico.

2.9.11 EVALUACIÓN

En cuanto a los Criterios, Procedimientos e Instrumentos de Evaluación se concretan de la siguiente forma:

CADÁVER EXQUISITO	40%	RÚBRICA	PARTICIPACIÓN	REGISTRO	10%
AUTOEVALUACIÓN	30%	CUESTIONARIO	EXPOSICIONES ORALES	ANECDÓTICO	20%
				RÚBRICA	

*Las rúbricas están situadas en el apartado **Anexos**

2. 9. 12 PROGRAMA DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN (P.L.E.I)

Se incluirá el Programa de Lectura, Escritura e Investigación (P.L.E.I), en donde el alumnado, deberá escribir una historia con diferentes elementos que hagan que este animal híbrido tenga un pasado y una construcción como personaje. De esta manera se incentiva la Comunicación Lingüística. Estos elementos que deberán de poseer la historia son: biografía, familia, personalidad, apariencia, habilidades y de forma opcional, su fallecimiento. Son aproximadamente 30-50 palabras por apartado.

2. 9. 13 TABLA DE METAMORFOSIS. CREA TU PROPIO PERSONAJE





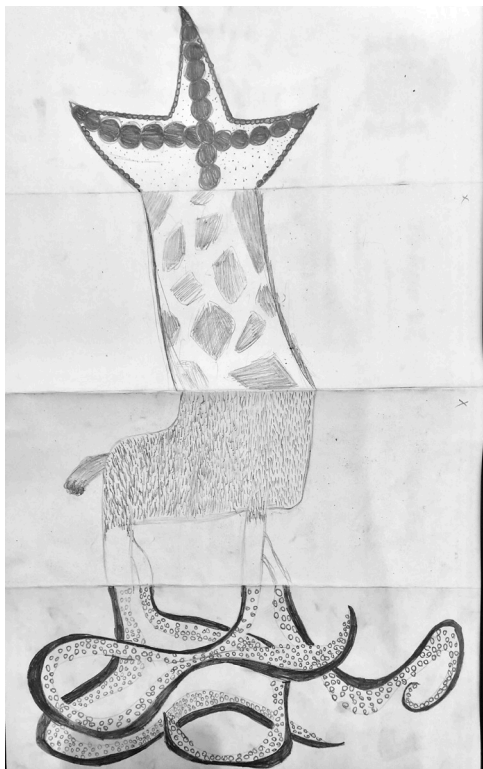
Metamorfosis. Crea tu propio personaje		Educación Plástica, Visual y Audiovisual	
		Curso 3º de ESO	
PROYECTO PASADO, ¿QUIÉN FUI?		2º Trimestre	
		3 sesiones	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	COMPETENCIAS CLAVE	
Se mencionarán posteriormente más ampliamente.	1, 6, 10, 8, 9, 22 y 36		
ORGANIZACIÓN			
ORGANIZACIÓN AULA		TIEMPO	
Trabajo en equipo compuesto entre 3-4 participantes.	Planificado para la realización de diferentes partes en cada sesión.	Apuntes  Aula de Plástica  Materiales grafico-plásticos  Proyector	
		RECURSOS	
CRITERIOS, INDICADORES Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN	
CE	1.2, 2.1, 2.3, 4.1, 6.2 y 11.5	ACTIVIDADES	40%
		AUTOEVALUACIÓN	10%
		PARTICIPACIÓN	10%
EA	1,2,3,4,6,7,8,9,11,12,13,19,20,21,22,23,24, 25	LIBRO ARTISTA	20%
		PRESENTACIÓN	20%
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
A causa de utilizar ABP se consideraría inclusión en cualquier dificultad en el aprendizaje.			
JUSTIFICACION BREVE		METODOLOGIA	
Se ha podido realizar en el periodo de prácticas. Debido a eso es adecuada para su desarrollo.		ABP MAGISTRAL GAMIFICACIÓN	

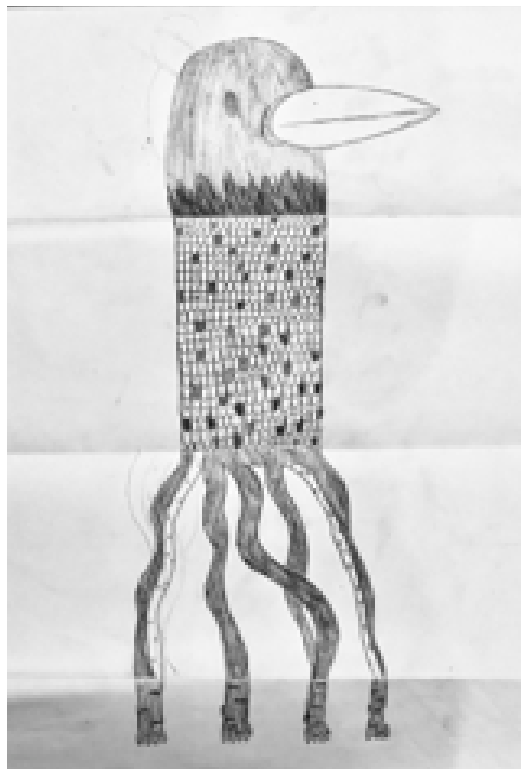
Tabla 13. Tabla con todos los elementos curriculares que conforman la actividad de Metamorfosis. Crea tu propio personaje. Elaboración propia

2. 5. 13 RESULTADOS

Estos son algunos ejemplos sobre la actividad propuesta en el aula:



Imágen 4. *Cadáver exquisito realizado por alumnado de 3º de ESO en EPVA*



Imágen 5. *Cadáver exquisito realizado por alumnado de 3º de ESO en EPVA*



Imágen 6. *Cadáver exquisito realizado por alumnado de 3º de ESO en EPVA*



Imágen 7. *Cadáver exquisito realizado por alumnado de 3º de ESO en EPVA*

Poderes

Marítimo: puede nadar con su cola de ballena y derrotar a las tropas maritimas

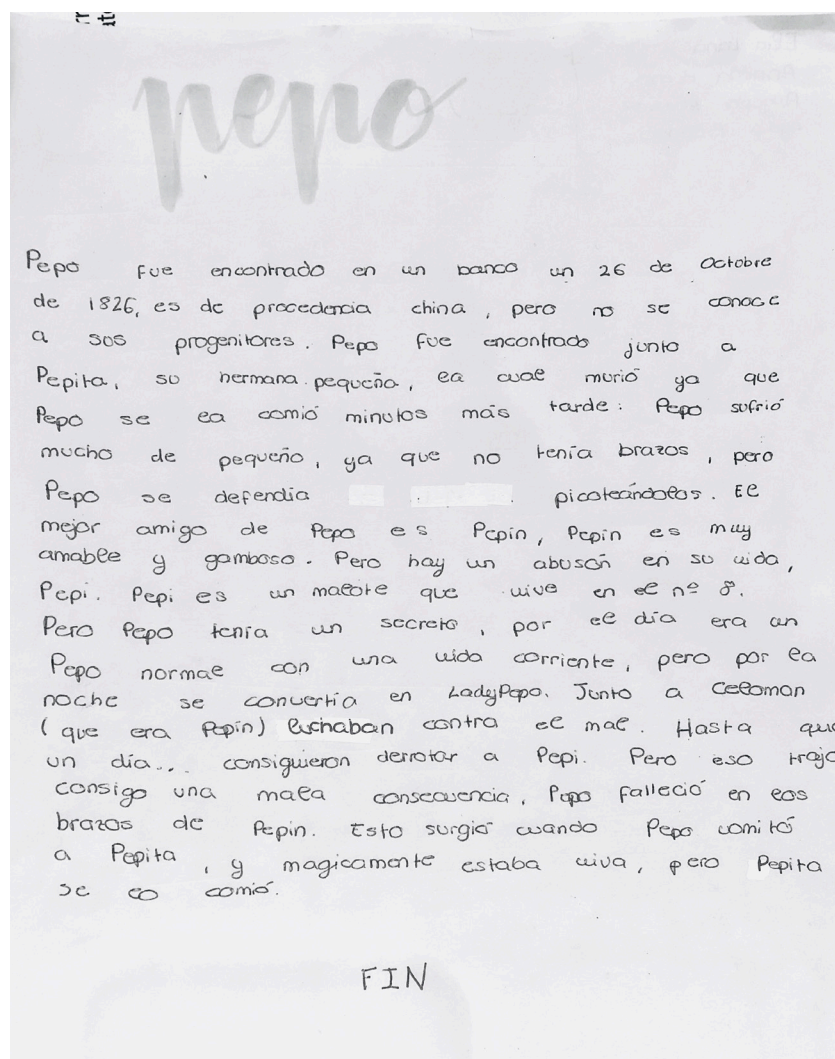
Aéreo: puede volar con las alas de abeja que además tienen superfuerza y derrota a los helicópteros

Oso panda: desprende unas toxinas capaces de matar al que se acerca.

Koala: con su apariencia amistosa abraza a sus víctimas para después aplastarlas con su cabeza

Sara, Alda, Adriana, Eze

Imágen 8. Historias realizadas por alumnado de 3º de ESO en EPVA



Imágen 9. Historias realizadas por alumnado de 3º de ESO en EPVA

CHUCKY

- Aspecto → Es un híbrido de animales. Con cabeza de pájaro, cuerpo de serpiente, piernas de pulpo y pies de tigre salvaje.
- Pasado → Chucky era un animal normal, hasta que fue expuesto a la radiación en una guerra y nació en un extraño ser.
- Su familia → Es una banda de pájaros que lo abandonó de joven debido a su mutación, por la misma razón no tiene descendencia.
- Poderes → Ejemplos de sus poderes (o habilidades) son su gran velocidad y elasticidad gracias a sus pies de tigre y piernas de pulpo.

Imágen 10. Historias realizadas por alumnado de 3º de ESO en EPVA

KAWA JACOBO

Biografía.

El Kawa Jacobo es una especie muy peligrosa descubierta en el Borebito de Quirós, Nieves, Asturias, España, en el año 2001. En tan solo 19 años se expandió por todo el mundo causando graves daños y muertes a unas 100 personas al mes. Esta especie, por alguna extraña razón, todavía en proceso de investigación, solamente mata a todo ser vivo excepto a los españoles. Si te encuentras en peligro por esta especie lo único que los científicos han descubierto para sobrevivir es tirarte aceite de palmas. Es recomendable llevar un spray con este aceite ya que en cualquier momento puedes encontrar uno.

Aspecto

Los Kawa son de gran tamaño, aproximadamente 2000kg. Tiene piel rígida y a la vez húmeda. Tiene alas de color cortas y finas. Sus pies constan de ventosas. Su cuerpo está rodeado de intestinos que ha ido cogiendo de sus presas, por eso es muy difícil hacerle daño ya que lo protege de cualquier manera excepto el aceite de palmas. Tiene cara de sarcófago.

Personalidad

Los Kawa descienden de los "caras egipcias", por tanto son animales muy violentos con mal carácter. Son sanguinarios a la vez que peligrosos, también son muy impulsivos, es la razón por la cual cada vez que ven a un humano se lanzan a por él sin pensarlo dos veces.

Habilidades.

- Esta especie se puede convertir en un Sarcófago para camuflarse.
- Lanza quemante con los dedos y jamañ xerik por los pies.
- Se puede hacer invisible.
- Cuando se siente acosado suelta una especie de veneno.
- Se le da bien montar en moto y le gusta hacer cabalitos.

Imágen 11. Historias realizadas por alumnado de 3º de ESO en EPVA



										2 sem	3 sem	5 sem			
										1 trimes	2 trimes	3 trimes			
<i>Futuro, ¿Quién quiero ser?</i>															
CAPACIDADES										ELEMENTOS TRANSVERSALES					
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	I	II	III	IV	V	
OBJETIVOS DE ETAPA															
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m			
CONTENIDOS										Todos los bloques de contenido					
										1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20					
										21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33					
										34 35 36 37 38					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN										Todos los bloques de contenido					
										1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20					
										21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36					
										37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51					
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE										Todos los bloques de contenido					
										1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20					
										21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36					
										37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52					
										53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68					
										69 70 71 72 73 74					
<p>1. La imagen fija y en movimiento</p> <p>2. Cómics. ¿A que me quiero dedicar?</p> <p>3. Stop-Motion. Regreso al futuro.</p> <p>4. Querido diario. Cortometraje.</p> <p>5. Exposición de tu trabajo como se necesite.</p>										SESIONES 1 1 3 4 2	COORDINACIÓN INTERDEPARTAMENTAL - Departamento de Dibujo (Bachillerato-Cultura audiovisual) - Ayuntamiento del Municipio				
										ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES - Concurso de Cómics - Visionado de película (Cooperación con el ayuntamiento)					
METODOLOGÍA					RECURSOS					ACTIVIDADES					
ABP Exposición oral MAGISTRAL					Apuntes Aula de Plástica Atrecho audiovisual Proyector-Tablets-móviles					20% AUTOEVALUACIÓN 10% PARTICIPACIÓN 10% LIBRO ARTISTA 40% PRESENTACIÓN 20%					
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD										Evaluación					
Debido a la metodología de ABP, se consideraría en caso de cualquier dificultad en el aprendizaje la inclusión del alumnado.										Actividades 30% Participación 70%					

Tabla 14. Tabla con todos los elementos curriculares del Proyecto, Futuro ¿Quién quiero ser? Elaboración propia.

Finalmente, como último proyecto se presentan las actividades del proyecto, *Futuro*, *¿Quién quiero ser?* trabajando los conceptos y contenidos de comunicación audiovisual entre otros.

1. La imagen fija y en movimiento.

Siguiendo la misma metodología y comienzo en todos los proyectos, se realizará una sesión explicativa para mayor entendimiento del tema a tratar. Se trabajarán conceptos como la fotografía, el mundo publicitario y audiovisual y finalmente el cómic o storyboard. Por el mismo motivo que los anteriores, se constituye de esta manera para obrar de forma apropiada en las actividades.

2. Cómic. ¿A qué me quiero dedicar?

En esta actividad, y de forma individual, el alumnado trabajará los conceptos adquiridos en sesiones anteriores. Se realizará mediante la ejecución de un cómic cuyo tema trata de sus aspiraciones de futuro. Deberán desarrollarlo en el libro de artista y se apoyarán de los recursos y materiales que hayan en el aula de plástica a libre disposición.

3. Stop-Motion. ¿Dónde estaré dentro de 10 años?

Se realizarán grupos de 3-4 personas, en el que deberán realizar una historia animada a partir de la realización y repetición de fotogramas cuyo objetivo es la creación de una historia llena de expectativas. Cada grupo deberá reflejar en esa historia donde se ven ellos y ellas dentro de 10 años, como el propio título de la unidad indica. Esta actividad se llevará a cabo con material digital, como tablets, facilitando la creación y la edición del mismo. Para ello deberán coordinarse como equipo y apoyarse en múltiples requisitos de planificación como el storyboard y el guión. Si fuese necesario se acudiría al aula de informática.

4. Querido diario. Creación de un cortometraje.

Finalizando a lo grande este curso escolar, se realizará y creará un cortometraje a modo de videoclip o musical. Sin embargo, a diferencia del resto de unidades didácticas, aquí se trabajará en equipo con toda la clase, similar a una producción y dirección de cine. Siendo 25 alumnos y alumnas deberán trabajar a través de conceptos como la planificación, la coordinación y la ejecución del mismo.

La temática del videoclip se tratará de su experiencia vivida en el curso y, por lo general, en sus años de instituto. Su objetivo es ser una cápsula del tiempo en el que una vez el futuro se les presente tengan un verdadero recuerdo de como vivieron esta experiencia en el aula.

Exposiciones orales

Definiéndolo más en profundidad en la propuesta de innovación, este apartado contribuye a un cambio metodológico en las exposiciones orales.

Se dedicarán varias sesiones a la explicación de estrategias para su mejora y puesta en escena. Es muy significativo cultivar la destreza y habilidad oral, ya que apoyará al crecimiento del alumnado en relación con la capacidad lingüística, aumentando su fluidez en la expresión y organización de ideas. Su meta, mencionada en el apartado de introducción, es el desarrollo de una de las inteligencias múltiples descritas por Gardner (1998).

No obstante, el planteamiento base de esta propuesta es el incremento en la motivación del estudiantado y difundir el lenguaje del arte como el camino para conseguirlo.

Su metodología se compone en: clase magistral, explicación de cómo realizar correctamente unas exposiciones orales; exposición del alumnado una vez haya realizado todas las actividades del proyecto y en cuyo caso, el trimestre; y finalmente se pondrá en común con el grupo de clase para la generación de una reflexión de la exposición realizada.

2. 10 RECURSOS

2. 10. 1 Recursos organizativos: el espacio y el tiempo

Se llevarán a cabo diferentes estrategias didácticas mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), cobrando protagonismo el trabajo en equipo cuyo orden esta regido por la afinidad entre los alumnos y alumnas del grupo. En cuanto a su evaluación se realizará de manera individual, de forma que se calificará el rendimiento que posee el alumno o la alumna partícipe de ese equipo.

Todos los proyectos en un inicio se realizarán en el aula asignada por el centro educativo, es decir, el aula de Plástica.

2. 10. 2 Recursos materiales

Los materiales son los propios de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual. El alumnado deberá poseer ciertos recursos para la adquisición de materiales plásticos. No obstante, en caso de que el alumnado no posea estos recursos se les habilitará por parte del centro para su buen desarrollo en el aula y la asignatura.

En cuanto al material tecnológico. En caso de que el alumno o alumna posea un dispositivo móvil podrá realizar las actividades sin dificultades. Sin embargo, también se adjudicarán tablets o nos desplazaremos hasta el aula de informática del centro para el buen desarrollo de las tareas y mejora en la ejecución de las mismas.

2. 10. 3 Recursos personales

En este apartado es necesario referenciar a otras personas que pueden intervenir a lo largo del curso en las diferentes actividades de nuestra aula con los y las estudiantes.

a) Profesorado pertenecientes a distintos departamentos, de manera que ayude al buen desarrollo de las actividades que tengan en común la especialidad del docente. De esta manera desarrollarán su materia apoyándose en nuestra asignatura y sobretodo en el arte como herramienta para la adquisición de esos conocimientos.

b) Otro personal especializado, en caso de que visite el centro o realice un taller un autor o una autora o la visita de algún familiar del estudiantado será un bienvenido recurso.

c) Familias, como agente implicado en la propuesta de innovación educativa, se les invita a participar en las exposiciones orales de sus hijos o hijas, de manera que formen parte de una comunidad educativa, pudiendo generar un mayor sentimiento de pertenencia dentro o fuera del aula y de la propia asignatura.

2. 11 MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La metodología que encamina todo este proyecto es principalmente a través del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) teniendo consigo un carácter abierto respecto al desarrollo de cada estudiante, incluyendo de esta forma al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) Y Necesidades Educativas Especiales (NEE). Sin embargo, esto no quiere decir que aprendan a través de pura autonomía, sino que a través de las necesidades de cada uno o cada una se plantearán retos o actividades complementarias a cada individuo de manera diferenciada, según sus capacidades.

A través de la fundamentación de un aprendizaje activo o práctico, se entiende como una mayor implicación hacia la atención a la diversidad en el aula, constituyendo en unos procesos de enseñanza-aprendizaje mucho más inclusivos.

Es destacable mencionar que mediante el trabajo en equipo, ambos compañeros y compañeras deberán realizar una labor inclusiva dentro del aula y el grupo, en donde deberán ayudarse entre sí para superar los retos propuestos, obteniendo como consecuencia la adquisición de conocimientos y logros establecidos.

2. 12 PROPUESTA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se disponen varias actividades complementarias y extraescolares durante el curso escolar con los proyectos en los cuales se desarrollarán y plantearán en profundidad posteriormente en la programación.

En el primer proyecto denominado *Presente, ¿Quién soy?* se realizará una actividad fuera del recinto escolar, realizando un viaje a la capital de León. Dentro de esta actividad extraescolar se adquirirá un gran conocimiento visual en relación a la riqueza arquitectónica que posee esta ciudad. De esta forma el alumnado podrá acceder a ideas para el desarrollo en el libro de artista y además adquirir conceptos sobre dibujo técnico a través de los edificios.

En el segundo proyecto llamado *Pasado, ¿Quién fui?* situado en el segundo trimestre, se realizará un taller de cómic en el centro para promover la Comunicación y la Competencia lingüística (CCL), figurando a su vez la implementación del Plan de Lectura, Escritura e Investigación (P.L.E.I) para incrementar el interés por los libros y la creación de historias.

En el tercer trimestre, junto con el tercer proyecto denominado *Futuro, ¿Quién quiero ser?* Se visualizará una película con la colaboración que plantea el ayuntamiento del municipio para reflejar la importancia de los referentes visuales y para inspirar al alumnado a la creación de historias a través de las imágenes. El objetivo de esta actividad complementaria es la culturización del cine como lenguaje, llevándose a cabo en el teatro municipal con fechas próximas a fin de curso.

2. 13 EVALUACIÓN: PRODECIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En la evaluación del alumnado durante la programación docente se han establecido términos en cada apartado cuyo objetivo es evaluar el progreso y la evolución del estudiante de la forma más objetiva e imparcial posible. Siguiendo esta premisa se han constituido los criterios de calificación, los procedimientos y los instrumentos, exponiéndolos de la siguiente forma.

a) Criterios de calificación. Éstos porcentajes se han determinado a causa de ciertas cuestiones, tales como la evolución y el crecimiento del alumno o alumna en la materia. También se ha tenido en cuenta el trimestre en donde está situado el proyecto y sus actividades, valorando, en el 1º y 2º trimestre, más las tareas que el libro de artista. Debido a causa de lo referido anteriormente, la importancia del desarrollo del estudiante.

b) Procedimientos. Los procedimientos establecidos son: las actividades, el libro de artista, la autoevaluación, la participación y las exposiciones orales. Éstos serán necesarios para la división de la nota y además, generar en el alumnado más oportunidades para superar la asignatura de diferentes maneras.

b) Instrumentos. En cuanto a los instrumentos de evaluación son varios: las rúbricas ;los cuestionarios; y las entrevistas formarán parte de éstos. Sucede lo mismo que con los Procedimientos, se les da la posibilidad a los y las estudiantes de superar la materia de distintas formas.

Se determinará una calificación en función cada trimestre. Mencionado con anterioridad se vuelve a hacer referencia a la importancia del progreso en el estudiantado. Compuestos los siguientes porcentajes:

Por un lado se constituirá la calificación en función de cada trimestre, estructurándose en:

Primer Trimestre **Segundo Trimestre** **Tercer Trimestre**
30% **30%** **40%**

Aquí los procedimientos, instrumentos y criterios de calificación, en los diferentes proyectos:



El libro de artista tendrá mayor valor debido a la importancia dada a la evolución de cada alumno o alumna durante el curso en la asignatura.

Imagen 11. *Criterios, Procedimientos e Instrumentos de Calificación en la Programación docente.* Elaboración propia.

2. 14 PROGRAMA DE REFUERZO

En relación al estudiantado que no haya podido adquirir los aprendizajes necesarios, ya sea a través de un bajo rendimiento o de una calificación negativa en la asignatura, deberán recuperar los contenidos no adquiridos a través diferentes procedimientos.

a) El alumnado que haya obtenido una calificación negativa en la materia deberá aprobar al menos dos trimestres de la evaluación. Esto es a causa de que al ser una una evaluación global deberá hacer media con las diferentes evaluaciones, por lo que deberá cumplir este procedimiento. Para este requisito se valorarán los conocimientos y aprendizajes adquiridos durante todo el curso escolar, siendo valorado el proceso de creación y la mejoría en la misma.

b) Para el estudiantado que posea la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) como materia pendiente. El estudiantado deberá entregar unas tareas trimestrales diseñadas por el o la docente.

c) Aquel alumnado que tenga la materia pendiente obteniendo como media una calificación menor de 5 (escala numérica 0-10) y no haya entregado las tareas trimestrales, deberá presentarse a la prueba extraordinaria, a modo de prueba oral, cuya fecha es establecida por el centro educativo, en el que deberán también entregar una serie de tareas o actividades fijadas por el o la docente de esa materia en ese momento.

2. 15 INDICADORES DE LOGRO Y EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Para el análisis y la evaluación de esta programación docente se mostrará una tabla de valoración que permitirá una observación unánime, justa y objetiva sobre los aspectos y elementos que han incorporado cambios, mejoras o equivocaciones dentro de la misma. Se plantearán unas observaciones y un grado analítico para indicar su efectividad en la práctica.

INDICADOR DE LOGRO	GRADO			OBSERVACIONES PROPUESTAS MEJORA
	BAJO	MEDIO	BUENO ALTO	
ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE				
OBJETIVOS GENERALES CONSEGUIDOS				
METODOLOGÍA UTILIZADA				
VALORACIÓN PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN				
RECURSOS				
MEDIDAS DE REFUERZO				
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS O EXTRAESCOLARES				
DISTRIBUCIÓN TEMPORAL				
IDONEIDAD DE LAS ACTIVIDADES PLANTEADAS				
MOTIVACIÓN DEL ALUMANDO				
USO DE LAS TIC				
DESARROLLO DE LA IDENTIDAD EN EL PROCESO DEL ALUMANDO				
RESULTADOS ACADÉMICOS (%)				

Tabla 15. *Tabla de valoración para la evaluación y valoración de la programación docente.* Elaboración propia.



TERCERA PARTE

PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

En este apartado me centraré en la propuesta de innovación educativa. Esta propuesta consiste en el cambio metodológico y de perspectiva en lo que respecta a las exposiciones orales.

3.1 INTRODUCCIÓN

Este Proyecto de Innovación Docente cursa a través de un aprendizaje continuado en la Programación Docente, por lo tanto va dirigido hacia un curso de 3º de la E.S.O dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Esta innovación trata de transformar las presentaciones o exposiciones orales de los y las estudiantes, en una experiencia positiva y significativa en su aprendizaje. Pregonando el Arte como herramienta para dinamizar y mejorar en la destreza social y lingüística, así como el aumento de su motivación.

3.2 ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA

La base de la construcción de la programación docente se hace a través de un libro de artista, creando una estructuración en forma de tres proyectos, mencionados con anterioridad, estableciéndose esta propuesta de innovación desde la programación docente.

Dentro de estos proyectos, habrá diferentes tareas programadas para desarrollar durante el curso. Es importante destacar que en la creación de este libro de artista contendrá todos los conocimientos que hayan adquirido durante los proyectos, no únicamente poseyendo las tareas realizadas, sino también las pruebas y los errores que hayan ido surgiendo dentro de éste. Posteriormente se detallará en profundidad las tareas a realizar dentro de la programación, y por ende, en esta experiencia de innovación.

Finalmente, deberemos proponer una presentación o exposición de las tareas realizadas a través del desarrollo de la Competencia Lingüística dentro de nuestra materia. De esta forma también, progresivamente iremos mejorando en la capacidad oral de cada alumno o alumna, de forma individual.

Esta innovación comienza al final de cada trimestre, determinándose todas las tareas del mismo. Sin embargo, las sesiones indicadas en las tablas de “2.9 Proyectos” no son únicamente para la exposición en el alumnado, si no también para la explicación magistral sobre su mejoría su procedimiento y sus estrategias.

3.3 ENMARQUE TEÓRICO

Su fundamentación recae en la metodología (ABP), debido a la realización de la programación a través del Aprendizaje Basado en Proyectos. La elección de este método de enseñanza esta fundamentada por sus múltiples beneficios a la hora de enseñar como; afianzar mejor los conocimientos; trabajar de manera competencial e interdisciplinar; hacer uso de las nuevas tecnologías; preparar mejor para la vida; y finalmente- lo más relacionado con este proyecto de innovación- la mejora de las destrezas sociales. Toda su fundamentación se encuentra recogida en el apartado “2.5 Metodología”. No obstante, refleja adecuadamente Ovejero (1990) en su artículo llamado *Las habilidades sociales y su entrenamiento: un enfoque necesariamente psicosocial* en la siguiente cita:

En consecuencia, si tan importantes son en el género humano la faceta social y las relaciones interpersonales, no debe extrañar a nadie que un objeto fundamental de las ciencias de la salud sea precisamente mejorar las capacidades del ser humano para desenvolverse con eficacia en su ambiente social, es decir, mejorar las llamadas habilidades o destrezas sociales. (p. 94)

Si bien es cierto que aquí lo aborda desde una posición psicológica, lo podemos encastrar hacia el terreno de la pedagogía a causa de la objetividad de su análisis.

El o la docente, a su vez, no se convierte en un guía, favoreciendo las soluciones divergentes y facilitando un espacio de confianza dentro del aula. Para el alumnado esto generará un aumento de autoestima y también, una toma de conciencia sobre el prueba-error como herramienta de mejora y aprendizaje.

Este proyecto de innovación a tomado referencias cercanas como el proyecto denominado *Otras miradas*, invitado a las jornadas del Practicum coordinadas por el Máster, cuya metodología se basa en el Aprendizaje-Servicio. Comprometiendo al alumnado a concienciarse sobre un problema social, como es la violencia de género y la igualdad entre hombres y mujeres. Sus proyectos se realizan en diferentes centros educativos por todo el Principado de Asturias y esta siendo abordado por el CPR de Gijón Oriente, es decir, por la Oficina de Políticas de Igualdad de Gijón.

También ha sido inspirado por un proyecto llamado *Minecraft* en el que, trabajando a través de las nuevas tecnologías y de la metodología de la gamificación ha conseguido grandes resultados para mejorar la motivación del alumnado y la adquisición de los conocimientos de la asignatura. Llevado a cabo por un docente llamado Juan Antonio Carillo se pudo realizar en un centro educativo en Sevilla cuya meta era similar a la propuesta de este proyecto de innovación, aumentar la motivación del alumnado, entre otras. Debido a este problema propusieron como solución una actividad en la que los jugadores tenían que recorrer un circuito o itinerario lleno de pruebas retos y ejercicios. Abarcando todas las asignaturas del currículo.

La justificación aflora en la experiencia como método de enseñanza. Siendo muy destacable en los proyectos mencionados anteriormente. Esto se debe a que la fundamentación teórica con la que procede este trabajo es que la experiencia es necesaria para el aprendizaje. Esto esta bajo la base de la obra de Dewey (1995) conocida como *Democracia y Educación: Una introducción a la filosofía de la Educación*, en donde expone detalladamente sobre la importancia de la experiencia para adquirir conocimientos. Una persona puede visionar un video de como se pilota un avión, pero esto no quiere decir que luego sepa manejar uno.

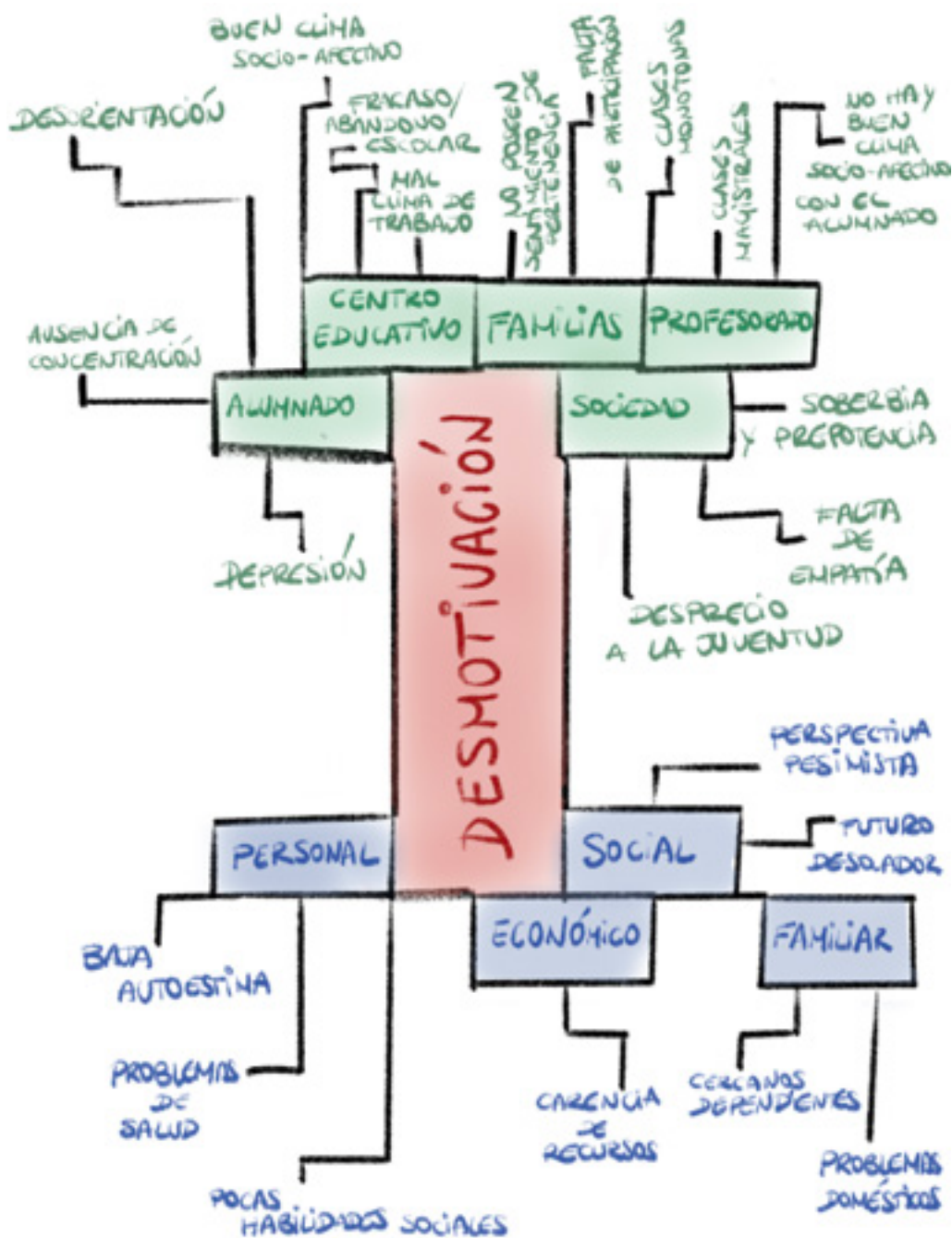
Esta frase es aplicable al proyecto, en relación con las exposiciones orales. En el que tu puedes observar a un docente o una persona realizar una presentación, pero eso no quiere decir que, posteriormente, te conviertas en un experto o experta a la hora de hablar en público.

Por eso es significativo poner en práctica todo lo que aprendemos reflejado en una frase conocida de Platón asimilado como refranero popular 'El que aprende y aprende y no practica lo que sabe, es como el que ara y ara y no siembra'.

3. 4 DIAGNÓSTICO

3. 4. 1 Definición del problema

Posteriormente se mostrará una imagen, localizando el problema de nuestro proyecto, la desmotivación. Posteriormente aparecerán distintas ramificaciones en el cual se visualizarán en la parte baja, los problemas identificados y en la parte superior, los agentes que lo forman junto con sus determinados síntomas.



Imágen 12. Desarrollo de un árbol de problemas sobre la desmotivación dentro de la Educación. Elaboración propia.

3. 4. 2 Contexto

Dentro del contexto experimentado se han localizado diversos aspectos destacables dentro del centro educativo. Hay que tener en cuenta que está en un municipio en donde el contexto socio-económico del lugar es muy decadente y desolador, obteniendo una de las mayores tasas de prejubilados dentro del principado de Asturias. Esto se debe a que toda su industria minera, en el cual se beneficiaba toda esta ciudad, posteriormente se ha ido encaminando hacia las ciudades más pobladas, como Oviedo y Gijón.

Centrándonos un poco en el centro educativo, es bastante peculiar debido a que en su interior observamos una gran colección de arte, convirtiendo al centro en una especie de edificio museístico. Esto es lo más significativo del IES ya que posee un gran número de obras, por lo que de vez en cuando realizan actividades con el alumnado. En relación a esto último también aprovechan este recurso para abrir las puertas a la comunidad en sus jornadas de puertas abiertas donde realizan exposiciones temporales y definitivas en sus salas habilitadas para ello.

Finalmente, la organización interna que ofrece el centro es brillante. No obstante, es hay que mencionar la carencia de acción por parte del Departamento de Orientación, en donde se pudo observar una gran ausencia de estos expertos en el centro, pudiendo ser una de las grandes dificultades dentro del centro.

Una vez mencionado el contexto se detectó que el mayor problema que se ha identificado, ha sido la desmotivación por múltiples agentes. En este caso se han podido localizar a cuatro de ellos, de los cuales son; alumnado, profesorado, familias, centro educativo y, fuera de la comunidad educativa, la sociedad. También se han identificado cuatro problemas base; el personal, el económico, el social y finalmente, el familiar. Desembocando todos en una verdadera dificultad para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. 4. 2 Diagnostico previo

Debido a todos estos grupos y dificultades, la desmotivación se presenta en bandeja a todas aquellas actividades que se proponen dentro de la Educación.

Concretando un poco en relación con este proyecto, se ha podido observar que las exposiciones orales del alumnado son textos memorizados de paginas webs genéricas y unos esquemas a forma de guión, necesitando leer de vez en cuando para mencionar fechas aparentemente irrelevantes. No obstante, lo más significativo de todo este proceso de exposición es que verdaderamente, tras observar a varios estudiantes que debían de presentar su investigación, absolutamente todos los discursos y proyecciones, eran clones entre sí.

Esto conlleva a dos hipótesis. Una de ellas es que él o la docente facilitó al alumnado una metodología a la hora de exponer lo aprendido. La segunda es que el propio estudiante haya tomado como ejemplo e iniciativa realizar de tal forma todas sus presentaciones tras la experiencia adquirida dentro del sistema educativo.

Teniendo estas dos opciones sobre la mesa, ambas necesitan un cambio en sus métodos. Ya que si bien es cierto que el profesor o profesora asignado puede aportar consejos de como mejorar en este aspecto tan fundamental en su aprendizaje, también se debe respetar cualquier signo de identidad dentro de éste. Por lo tanto, esto corrobora la necesidad de incluir una innovación en el cual se abogue por la libertad de expresión, y sobretodo, por la huella propia del alumnado en sus proyectos y creaciones.

3. 4. 3 Ámbito de la aplicación

Esta experiencia de innovación va dirigida hacia un curso de 3º de la E.S.O dentro de la materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual. El grupo de clase al que va dirigido reside mayoritariamente en el municipio donde se sitúa el centro. Se trata de una clase de 25 alumnos y alumnas en el que por lo general tiene un buen rendimiento académico. No hay presente ningún alumno o alumna con necesidades educativas especiales (NEE), no obstante, si lo hubiera hay que destacar que se le ajustaría a sus necesidades sin ninguna dificultad. Sus intereses suelen ser en relación con las redes sociales, los memes en internet, los videojuegos, el universo de la animación, etc.

El nivel tanto actuación que obtendrá este proyecto será a nivel de aula, en donde se aplicará tanto a los estudiantes, como a sus familias.

Los colectivos que principalmente serán afectados son el alumnado, el o la docente que imparta la materia y las familias, quienes participarán de manera voluntaria en acudir libremente a las presentaciones que realicen sus hijos e hijas en horario lectivo. De esta manera se aumentará el sentimiento de pertenencia que algunos padres y madres con el centro educativo, exponiendo apropiadamente esta idea se encuentra el artículo de Hernández Prados, M. A, García, Sanz, M. P, Parra, J & Gomariz, M.A (2019) cuyo título es *Perfiles de participación familiar en Educación Secundaria Obligatoria*.

Análisis Dafo

<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <p>-Aumenta la motivación del alumnado aportando mayor rendimiento académico.</p> <p>-Genera una solución divergente a las exposiciones orales.</p>	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <p>-No podemos transformar el contexto desolador donde se realiza la innovación.</p> <p>-Puede que conlleve demasiado tiempo en su realización.</p>
<p style="text-align: center;">OPORTUNIDADES</p> <p>-Transforma el centro educativo en un contexto de confianza, tolerancia y respeto mutuo.</p> <p>-Cooperar con las familias para la participación de éstas dentro del aula.</p>	<p style="text-align: center;">AMENAZAS</p> <p>-Puede que genere mayor competitividad entre estudiantes.</p>

Tabla 16. *Análisis Dafo sobre la desmotivación dentro del centro educativo en el periodo de prácticas.* Elaboración propia.

3.5 OBJETIVOS

3.5.1 Objetivo General

Como objetivo fundamental sería eliminar ese nivel de desmotivación que demuestra el alumnado, convirtiéndolo en interés.

Aparecerían signos de mayor implicación en las diferentes tareas, ejercicios o actividades planteadas por él o la docente. También habría más concentración en las explicaciones o consejos, y añadido a esto, habría mucha más orientación en el rumbo que tome la asignatura. A todos estos beneficios puntuales se le unen conocimientos sociales y sobre todo, de autoestima, aflorando más su satisfacción por ser reconocidos por los demás.

Es significativo mencionar que los objetivos específicos son primordiales para conseguir y desarrollar plenamente el objetivo fundamental expuesto en este apartado.

3.5.2 Objetivos específico

En cuanto a los objetivos específicos se refiere, hay múltiples de ellos que también deben ser considerados dentro de este proyecto.

1. Transformar el aula, en un sitio seguro, lleno de confianza y respeto. Esto es fundamental para el desarrollo y el trabajo de cada alumno o alumna dentro del aula ya que tiene varios beneficios. Tales como; mayor rendimiento académico; el buen clima de trabajo y socio-afectivo; y finalmente, una gran carencia respecto al abandono o fracaso escolar (Amnistía Internacional, 2015).

2. Que las familias participen dentro del aula. Esto hará que los y las estudiantes formen un vínculo más estrecho con sus familias y hará que, dentro del camino personal de cada uno o una, mejoren indirectamente sus relaciones en el hogar. Sería una gran iniciativa comenzar a dejar que las familias estuviesen de espectadoras dentro de las exposiciones orales del estudiantado.

3. En cuanto al profesorado, aportar mayor flexibilidad en las exposiciones o presentaciones del alumnado. Es decir, transformarse en un guía y no una imposición. Esto generará mayor libertad, por lo que los y las estudiantes comenzarán a arriesgarse, apareciendo resultados o soluciones divergentes e interesantes, favoreciendo la reflexión. Esto también provocará mayor participación en el aula, mayor confianza, y mucho interés debido a que habrá una carencia en cuanto a las proyecciones monótonas y repetitivas.

3. 6 ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS

A continuación se mostrará una tabla con los análisis de los objetivos para que sea más esclarecedor.

FINALIDAD	INDICADORES DE IMPACTO	MEDIDAS
Objetivo de más alto nivel ¿Cuál es el objetivo final al que contribuirá el proyecto? ¿Para qué se plantea el proyecto?	Logros finales asociados al objetivo general	¿Cuáles son las fuentes de información de esos indicadores?
El proyecto se plantea subir la motivación de la comunidad educativa y mejorar la destreza en las exposiciones orales.	1. El alumnado ha mejorado sus habilidades sociales considerablemente. 2. Al menos, tres de los y las docentes de la materia se han planteado utilizar esta metodología en su programación.	1. Calificaciones del alumnado 2. Valoración e interés por el trabajo de los compañeros y compañeras. 3. Cuestionario al comienzo y al final de la experiencia de innovación.
Objetivos específicos	Indicadores de logro de esos objetivos	Medidas
Mejoras y cambios que se esperan	Información cuantitativa y cualitativa que demuestre la consecución de los objetivos	Fuentes de información de esos indicadores
1. Incorporar más formatos y soportes a las presentaciones o exposiciones orales. 2. Mejorar el clima de trabajo dentro del aula. 3. Delimitar las exposiciones monótonas, repetitivas y teóricas. 4. Transformar al docente en un guía.	1. El alumnado del curso que se aplique la innovación deberán realizar sus investigaciones en un formato nuevo de presentación. 2. El profesorado deberá de evaluar la implicación del alumno o alumna en su investigación. 3. Se realizará una autoevaluación y, en caso de trabajo en equipo, una evaluación colectiva. 4. El profesorado de, en este caso, el departamento de dibujo, deberá reunirse para evaluar y debatir los resultados de esta innovación.	1. Actas de las reuniones realizadas. 2. Cuestionario de opinión al alumnado, añadido al final de la experiencia de innovación.

Tabla 17. *Análisis de los Objetivos marcados.* Elaboración propia.

3. 7 RECURSOS MATERIALES DE FORMACIÓN

3. 7. 1 Recursos materiales

Los recursos que pueden llegar a hacer falta en la asignatura pueden ser múltiples, ya que depende de la demanda del alumnado. No obstante, si bien es cierto que tenemos que ser realistas y coherentes, se deberá tener ya sea propio del estudiantado o del centro educativo, atrezzo audiovisual, pudiendo adoptar un formato musical o cinematográfico. También se deberá de tener un espacio con una pared o muro limpio en caso de querer proyectar o hacer exposiciones artísticas. Finalmente también se debería facilitar el uso de la impresora y la encuadernación, en el momento de que el alumnado prefiera realizar su exposición con apoyo de un libro físico. Hay que facilitar todas estas cuestiones de forma que incentive la creatividad y la productividad de la forma más sencilla y accesible posible dentro del centro.

3. 7. 2 Formación

En cuanto a la formación, se debería añadir un pequeño curso de formación a todo aquel profesorado que ponga en práctica este proyecto de innovación. Se deberá tener conocimientos sobre las TIC, soportes audiovisuales y comisariado. Esto se debe a que al ser múltiples soportes para la exposición, es necesario para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a todo aquel alumnado que quiera indagar en diferentes soportes de exposición.

Este curso será dirigido a aquel profesorado que este interesado, pero sobretodo, a los pertenecientes al Departamento de Dibujo. Finalmente, se debería implementar en cuanto comenzase la experiencia de innovación. No obstante, para cursos posteriores se debería incluir antes del comienzo de clases.

3. 8 DESARROLLO

3. 8. 1 Metodología y procedimiento

La metodología a llevar a cabo es a través del Aprendizaje Basado Proyectos (ABP). Ya expuesto en el apartado de "2.5 Metodología" en la propuesta de programación docente, se ha escogido la realización de proyectos debido a que nos interesa trabajar con un equipo docente más amplio y diferentes conocimientos competenciales para adquirir los objetivos mencionados anteriormente. Mediante esta metodología se consiguen varios beneficios, entre ellas y la que hila con la idea de esta proyecto de innovación es la experiencia significativa para la adquisición de conocimientos y competencias que ayudarán al alumnado a valerse por ellos y ellas mismas en su vida diaria y en estudios posteriores. En el caso que trabajaremos de una manera mas rudimentaria probablemente provocaría una ausencia de experiencia muy significativa para el estudiantado y en consecuencia, un bajo nivel académico (Carrera y Mazzarella, 2001).

Por otro lado, los procedimientos que aporta la innovación son la reflexión tanto para el alumnado, como para el profesorado de la materia. Causando una mejoría y evolución por parte de estos dos agentes. También hay que mencionar, el gran aprendizaje adquirido a través del trabajo de distintos soportes o formatos en las exposiciones orales incluida en la asignatura.

3. 8. 2 Plan de actividades

Mencionado con anterioridad en el apartado de “2.9 Proyectos” cada proyecto se desarrollará en los tres trimestres que posee el curso escolar. Estos proyectos están compuestos por actividades, algunas de ellas ayudarán al alumnado a la elaboración de un libro de artista, el cual vertebra toda la propuesta de programación docente junto con el hilo rojo que lo argumenta.

No obstante, en lo que respecta a la propuesta de innovación educativa, se realizará al final de cada evaluación una exposición oral, en donde cada alumno o alumna deberá presentar tanto su libro de artista como las actividades realizadas durante el trimestre.

En cuanto al cómo se realizarán las presentaciones, cada alumno o alumna podrá realizar libremente su exposición mediante diferentes soportes. La idea es que el Arte protagonice las exposiciones, configurando un discurso entre su trabajo y su exposición. De esta manera se entrenan y practican las habilidades sociales del estudiantado, desarrollando ampliamente varias inteligencias múltiples de Gardner como la Capacidad Lingüística, Visual, Intrapersonal y Interpersonal. Esto último está más ampliamente reflejado en el apartado “2.3 Capacidades”.

3. 8. 3 Participación, coordinación y toma de decisiones

La participación sería principalmente parte del alumnado y de el o la docente debido a que se llevará a cabo dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por lo que esta experiencia de innovación se constituirá dentro de la materia con ese curso específico. No obstante, escogido el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como principal metodología en la programación de aula, también será necesario cooperar con distintos departamentos, tales como: Departamento de Dibujo (bachillerato); Departamento de Geografía e Historia; y finalmente, Departamento de Matemáticas para desarrollar satisfactoriamente diferentes Competencias en cada una de las diferentes actividades propuestas en la programación docente.

No obstante, a pesar de cooperar con un equipo docente más amplio, los principales responsables de esta experiencia sería correspondido al Departamento de Dibujo, ya que es una asignatura que pertenece a esta especialidad.

Finalmente en cuanto a la toma de decisiones, de nuevo menciono al Departamento de Dibujo, ya que deberán recoger todos los progresos y resultados bajo las actas de las reuniones de Departamento, las cuales se realizan una vez por semana.

3. 8. 4 Supervisión y evaluación de las actividades propuestas

La supervisión de las tareas propuestas y su concreta estructura en cada una de ellas será vigilada por el profesor o profesora que este impartiendo la materia. Este agente sería el principal canalizador por el que a través de un soporte de recogida de información a elección del docente, se deberán recoger todos los datos significativos tanto de lo que ocurre en el aula, como de los resultados o procesos que se están siguiendo dentro de ésta. Concretando un poco más los soportes de recogida de información, de forma no estructurada, que puede hacer uso el o la docente son varios: registro anecdótico, diario de campo, notas de campo, fotografías y documentales audiovisuales o una grabación en vídeo. Finalmente, si el responsable quiere realizar la recogida de datos de manera estructurada se basará en los siguientes métodos: a través de un cuestionario o una entrevista.

En cuanto a la evaluación, se deberá realizar una autoevaluación o coevaluación por parte del alumnado. También será necesario realizar una escala de opinión hacia el o la docente por parte del estudiantado. De esta manera se podrá tener una idea si el responsable también ha cumplido las expectativas propuestas.

Por último, a esto se le añade el apartado “2.13 Procedimientos, Instrumentos y Criterios de Calificación”.

3.9 EVALUACIÓN DE RESULTADOS

Este proyecto en conjunto se ha evaluado a través de unos instrumentos de recogida de información para comprobar en qué grado se han alcanzado dichos objetivos. Se analizarán las calificaciones y el rendimiento del alumnado al finalizar el curso escolar en comparación con las de cursos anteriores, observando las similitudes y diferencias presentadas.

Por otro lado, al comenzar y finalizar la programación docente y la experiencia de innovación se otorgará al estudiantado un breve cuestionario, de carácter anónimo para obtener una perspectiva diferente de los resultados.

También por parte del profesor o profesora se deberá realizar una entrevista semi-estructurada a las familias, añadiendo a las ya previstas durante el curso. Las preguntas son necesarias para obtener una escala de opinión de su participación en el aula y para conocer cuanto a disminuido o aumentado el sentimiento de pertenencia que poseían antes y después de esta experiencia.

Respecto al docente, se le aplicará una escala de opinión en relación a trabajar a través de este procedimiento en el aula. También deberá de responder a un cuestionario a través de una entrevista programada. La aportación de cualquier información sobre opciones de mejora dentro de este proyecto de innovación son imprescindibles para su correcto avance.

Estos procedimientos de evaluación de los resultados son necesarios, ya que, de nuevo menciono, se evaluarán los objetivos conseguidos en el programa y la satisfacción de los agentes implicados. Se usarán los instrumentos situados en los diferentes “6. Anexos”.

3.10 SÍNTESIS VALORATIVA

Los efectos positivos que pueden surgir en esta experiencia de innovación son múltiples:

1. Mayor interés en el alumnado y profesorado.
2. Divergencia a la hora de realizar los proyectos y las exposiciones orales.
3. Familias más participativas en el aula, y por defecto, en el centro educativo.
4. Desarrollo más amplio en las Competencias Clave.
5. Generar mayor confianza en el aula, primando el respeto y la tolerancia como valores fundamentales dentro de ésta.
6. Adquirir conocimiento a través de la observación entre compañeros y compañeras.
7. La organización y estructuración pautada de la innovación y la programación facilita el entendimiento a todo aquel alumnado con dificultades o complejidades en el aprendizaje, atendiendo de esta manera al Programa de Atención a la Diversidad.

Estos son algunos de los efectos de mejora y/o organización respecto a la experiencia de innovación, repercutiendo directamente en los agentes implicados del alumnado y profesorado de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y finalmente la participación de las familias.

En cuanto a los puntos fuertes de esta propuesta de innovación educativa son varios lo que se pueden reflejar:

1. Convertir en las familias en una vía de aprendizaje y participación dentro del aula, aumentando así su nivel de pertenencia dentro del centro educativo.

2. Valorar la identidad de cada alumno o alumna en cuanto a cómo presentar o exponer sus proyectos.
3. Convertir el aula en un espacio seguro, en donde se regirá por la confianza, el respeto y la tolerancia, repercutiendo indirectamente en el entorno del centro educativo.
4. Aumentar el interés por las exposiciones orales que realicen entre ellos y ellas, y además, generar expectación entre cada presentación.
5. Generar un proceso de enseñanza-aprendizaje mayoritariamente práctico para la adquisición de una experiencia significativa.
6. Desarrollar adecuadamente la Competencia Lingüística a través de la comunicación verbal y no verbal.
7. Reflexionar acerca del discurso que quieren vertir a través del trabajo realizado, enfatizando en la importancia del proceso, la idea, el acabado y el discurso.
8. Relativa facilidad para llevar a cabo este proyecto de innovación.

Finalmente, las desventajas de este proyecto son:

1. Se puede generar rivalidad en las presentaciones entre el alumnado.
2. Que el equipo docente no se implique a la hora de haber la necesidad de recursos o soportes diferentes.
3. Aumentar la desconfianza en aquellos y aquellas estudiantes que poseen inseguridad a la hora de generar un discurso en público.
4. Puede haber recursos no a disponibilidad en el centro y, además, que las presentaciones generen mucho tiempo para su desarrollo.

A vertical red line runs down the center of the page, featuring several loops and a dense, scribbled section in the middle. The word "CONCLUSIONES" is positioned to the left of the upper part of the line, and "PENSAMIENTOS" is positioned to the right of the scribbled section.

CONCLUSIONES

PENSAMIENTOS

Como conclusión, no únicamente del trabajo, sino de toda la formación recibida y en general, por la situación vivida en estos tiempos que corren.

4. PENSAMIENTOS

Tras esta experiencia en el Máster me he sentido una persona más completa y con una gran formación en la que me siento verdaderamente nutrida. Tras empezar el mismo año en el que finalicé mis estudios de Bellas Artes en la Universidad del País Vasco tenía claro que me quería encaminar hacia el mundo de la docencia.

Esta formación, a pesar de la tragedia de la pandemia causada por la COVID-19, ha cumplido mis expectativas. Es una formación en la que te sientes en un entorno agradecido, tanto por sus docentes como por su coordinación, actuando siempre desde la empatía y la comprensión hacia nosotros y nosotras como futuros docentes.

Es una magnífica combinación tanto la formación teórica de los primeros meses, como la formación práctica iniciada a comienzos del mes de Enero, dejando atrás las navidades.

Me siento agradecida por haber tenido una experiencia como esta, ya sea por conocer a mis compañeros y compañeras, tanto de especialidad semejante como diferente. Por haber recibido clase de unos profesores y profesoras involucradas en lo que hacen, sintiendo su entusiasmo en cada palabra a pesar de los horarios. Por haber tenido la oportunidad de conocer a una comunidad educativa de la que he sido capaz de aprender más que nunca. Y finalmente, por haber facilitado a todo el alumnado del máster charlas y jornadas en las que nos inundan con ideas e inspiración tanto para ser mejores docentes, como para la realización de este mismo trabajo.

Es necesario que la Educación española avance y sobre todo, evolucione. Debemos ser agentes que transmita a su alumnado lo mismo que he mencionado en los anteriores párrafos.

Debemos ser docentes que luchan y progresan cada día que se presentan en el aula, frente a cientos de jóvenes que posiblemente no sepan donde dirigirse, darles la mano y educar con los mejores valores posibles para conducirlos a ser buenas personas.

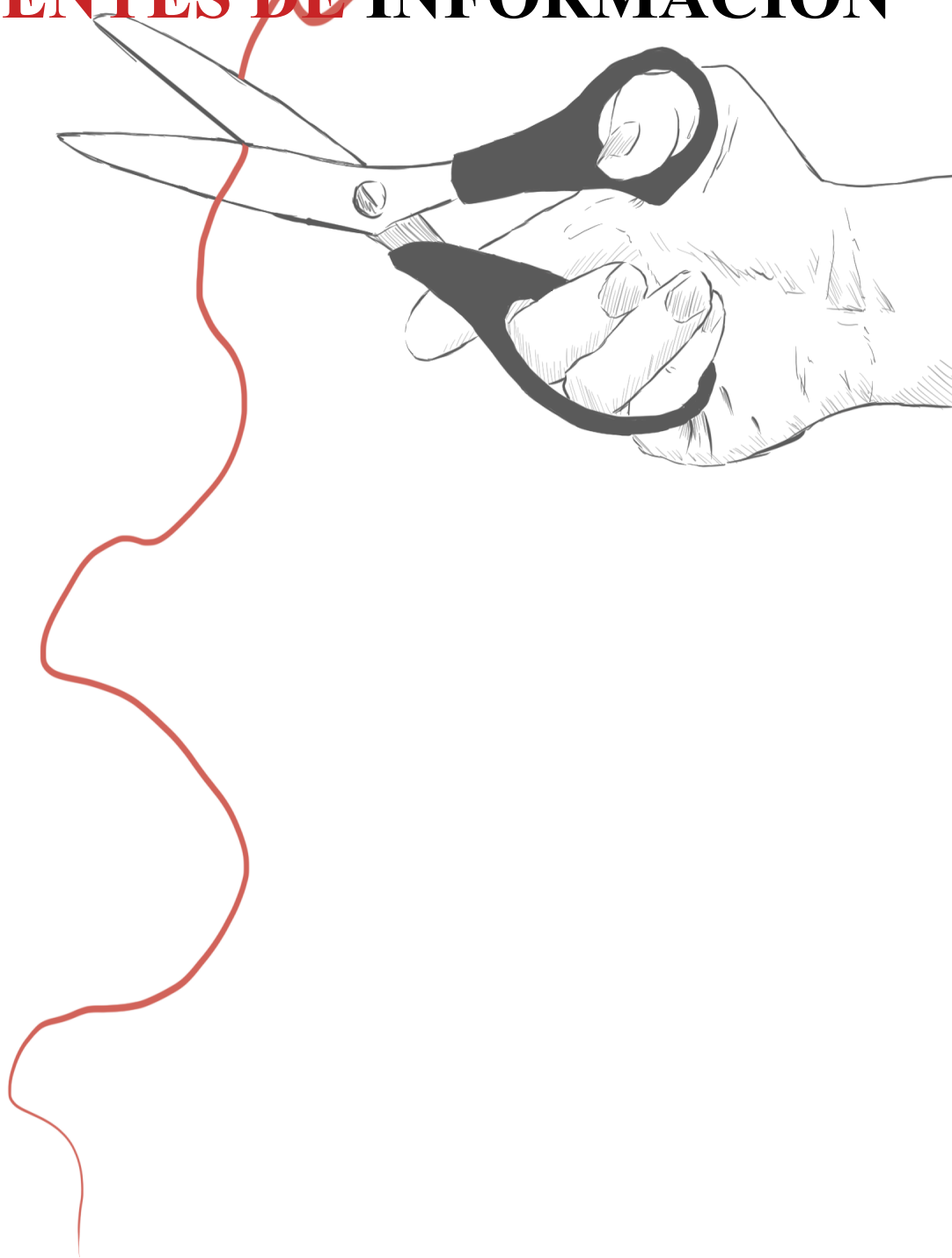
Tras estas palabras, finalizo con la línea de enseñanza recorrida durante estas páginas, la metodología activa del Trabajo Basado en Proyectos (ABP). Es la representación, subjetivamente hablando, de mi pensamiento hacia la educación y la materia desarrollada en este trabajo, Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA).

Bajo mi mirada, opino que la enseñanza debe apoyarse menos en la teoría y mucho en la práctica para obtener una gran experiencia en el aprendizaje. El mismo Dewey, J (1995) bajo sus obras conocidas como *Democracia y Educación: Una introducción a la filosofía de la Educación y el Arte* como experiencia, validan mi pensamiento en que la práctica debe ser la base de la Educación y con esto, finalizo esta conclusión con un refranero popular “La práctica hace al maestro”.

Finalmente, termino este trabajo con mucha experiencia adquirida, con personas conocidas verdaderamente competentes y por último, con todas estas palabras escritas a pedazos que formaron, forman y formarán parte de mi incierto recorrido en la vida, cosidas eternamente en mi aprendizaje y crecimiento como persona.

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES DE INFORMACIÓN



Aldana, R (2018). La Leyenda del hilo rojo. *La Mente es Maravillosa*. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/la-leyenda-del-hilo-rojo/>

Amnistía Internacional. (2015). Crear un espacio seguro. La Red: Amnistía Internacional, mi decisión. Recuperado de <http://www.midecision.org/modulo/crear-un-espacio-seguro/>

Antolínez, Camargo, R (2007). *La Educación de los sentidos desde el pensamiento de Xabier Zubiri* (Tesis Doctoral) Pontificia Universidad Javeriana: Bogota D. C, Colombia.

Bloom, B (2000). Manual I: El dominio cognitivo. *Perspectivas: revista trimestral de educación*. volumen (3) 423-432. Recuperado de <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/blooms.pdf>

Bruner, J (1972). *Hacia una teoría de la instrucción*, Ciudad de México, México: Editorial Hispano Americana

Carrera, B. Mazarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural . *Educere*, 5(13),41-44. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35601309>

Cobb, M. (productora) Osborne, M & Stevenson, W, J (directores). (2008). *Kung Fu Panda*[Cinta cinematográfica] Estados Unidos: DreamWorks Animation

Colaboradores (2020). *Moiras*. Wikipedia, La enciclopedia libre. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Moiras&oldid=126235361>.

Consejo escolar, Claustro. (2019). Programación General Anual. Mieres, España: IES. Bernaldo de Quirós

Consejo escolar, Claustro. (2019). Proyecto Educativo de Centro. Mieres, España: IES. Bernaldo de Quirós

De la Torre, S (2005) *Desarrollo de la creatividad. Capítulo 22: Creatividad en la Reforma española*. Lambayeque, Perú: Fondo Editorial.

Dewey, J. (1995). *Democracia y Educación: Una introducción a la filosofía de la Educación*. Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.

Educación 3.0 (2019) Minecraft. Educación 3.0 Líder informativo de innovación educativa. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/buenas-practicas-minecraft/>

Gardner, H (1998). *Mentes Extraordinarias: Cuatro retratos para descubrir nuestra propia excepcionalidad*. Barcelona, España: Editorial Kairos.

Hernández Prados, M. A, García, Sanz, M. P, Parra, J & Gomariz, M.A (2019) Perfiles de participación familiar en Educación Secundaria Obligatoria. *Canales de Psicología*, 35(1), 84-94. Recuperado de http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v35n1/es_0212-9728-ap-35-01-84.pdf

Igualdad Gijón (2018) Otras Miradas. CPR de Gijón-Oriente. Oficina de Igualdad de Gijón. Recuperado de <http://proyectoscpgrgijon.es/otrasmiradas/>

Martín, Bravo, C (1991). *Piaget y Vigotsky, ¿Dos autores convergentes?* (Tesis Doctoral) Universidad de Valladolid: Valladolid, España.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, Boletín Oficial del Estado nº25, de 29 de enero de 2015.

Ovejero Bernal, A (1990). Las habilidades sociales y su entrenamiento; un enfoque necesariamente psicosocial . *Psicothema*, 2(2),93-112. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=727/72702204>

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece los Elementos Transversales que la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Estado (03/01/2015)

Real Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Principado de Asturias (26/06/2015).

Vielma Vielma, E & Salas, M. L (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30-37. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35630907>



ANEXOS

CUESTIONARIOS Y ESCALAS DE VALORACIÓN

Anexo I: Recogida de información durante el periodo de las prácticas

Fecha:.....

Asignatura:.....

Contexto:

.....

Notas significativas:

.....

-¿Cómo actúa el alumnado?

-¿Cómo actúa el o la docente?

-¿Cómo es la clase en la cual esta siendo impartida la materia?

-¿Cómo esta impartiendo el o la docente la materia?

-¿Cómo esta el entorno?

- En caso de crear un proceso enseñanza-aprendizaje a través de una presentación proyectada, ¿Cómo es esta presentación? ¿Y su exposición?

-¿Qué comunicación hay entre el profesor o profesora con el alumnado?

-Novedades

-Soluciones o propuestas de mejora o cambio.

Anexo II: Autoevaluación individual y colectiva sobre el proyecto, *Pasado*.
¿Quién fui? en la tarea de Metamorfosis. Realizado por el alumnado PARTE 1

AUTOEVALUACIÓN INDIVIDUAL Y COLECTIVA

Nombre del alumno:

Nombres del equipo:

***Marca con una “X” lo que mejor encaje contigo mismo/a.**

	Necesito mejorar	Bastante bien	Muy bien
1. ¿Has analizado de manera oral y escrita los dibujos y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas?			
2. ¿Reconoces y aplicas ritmo y composición dentro de tus propias creaciones artísticas?			
3. ¿Has trabajado con el valor de la línea, el punto y las texturas?			
4. ¿Has usado sombras, difuminados y diferentes formas de representación del claro-oscuro dentro de tus dibujos?			
5. ¿Has experimentado con las formas y orden dentro de la actividad planteada?			
6. ¿Has mantenido tu zona de trabajo y material en orden y buen estado durante toda la actividad?			
7. ¿Has sabido trabajar bien en equipo?			
8. ¿Has tenido una actitud de respeto, comprensión y tolerancia hacia tus compañeros/as?			
9. ¿Has hecho y entregado todo lo pedido hasta ahora dentro de esta actividad?			

Anexo II: Autoevaluación individual y colectiva sobre el proyecto, *Pasado*.
¿Quién fui? en la tarea de Metamorfosis. Realizado por el alumnado PARTE 2

***Marca con una "X" en caso de que sea "SI" o "NO"**

- | | NO | SI |
|--|----|----|
| 10. ¿Te gusta generalmente trabajar en equipo? | | |
| 11. ¿Te ha gustado en esta ocasión trabajar en equipo? | | |
| 12. ¿Te gusta esta asignatura? | | |
| 13. ¿Te ha gustado la actividad propuesta durante estas semanas trabajando en ella? | | |
| 14. ¿Te quieres dedicar al mundo del arte en un futuro? | | |
| 15. ¿Tienes algo de contacto con el arte en general?
(Videojuegos, museos, dibujos, fotografía, etc...) | | |
| 16. ¿Has ayudado al compañero/a que lo ha necesitado? | | |
| 17. ¿Has pedido ayuda en caso de que no entiendas algo? | | |
| 18. ¿He cumplido cómo estudiante en esta actividad? | | |

OBSERVACIONES:

***Valoración de 1-10**

Valoración de grupo:

PROPUESTA DE MEJORA:

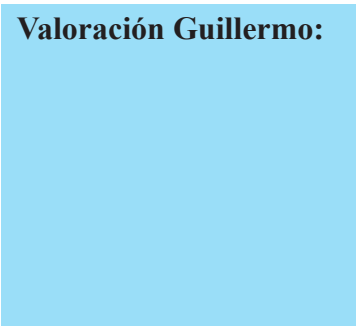
Valoración de personal:

Anexo III: Escala de valoración en ambos docentes en formación realizado por el alumnado. Se realizará de manera anónima.

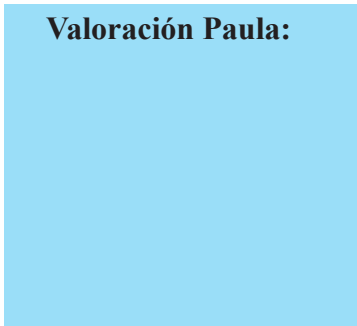
-ASPECTOS POSITIVOS:

-ASPECTOS NEGATIVOS:

Valoración Guillermo:



Valoración Paula:



***Valoración de 1-10**

Anexo IV: Cuestionario sobre las exposiciones orales. Realizado por el alumnado y de carácter anónimo.

CUESTIONARIO SOBRE LA EXPOSICIÓN ORAL

Edad:

Género:

Curso:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Te gusta hacer exposiciones orales o presentaciones? ¿Por qué?	
2. ¿Haces frecuentemente exposiciones orales en el aula?	
3. ¿Te gustaría presentarlo de otra manera más afín a ti?	
4. ¿Cómo te sientes presentando tus trabajos a tus compañeros y compañeras?	
5. ¿Cómo sueles presentarlo? Sí respondes con Power Point, ¿Por qué?	
6. ¿Crees que son útiles las presentaciones o exposiciones orales en clase?	
7. ¿Con qué soportes te identificas más a la hora de reflejar tu discurso? Ej: Grabación de vídeo, Fotografía, Dibujo, Música, Videojuego, etc.	
8. ¿Crees que en el sistema educativo se busca la personalidad dentro de tus trabajos?	
9. ¿Te gustaría reflejar más tus intereses en tus proyectos?	
10. ¿Cuáles son tus motivaciones?	

Anexo V: Cuestionario sobre la experiencia de innovación en el aula. Realizado por el alumnado y de carácter anónimo.

CUESTIONARIO SOBRE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN EN EL AULA

Edad:

Género:

Curso:

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. ¿Crees que esta experiencia ha sido enriquecedora o una pérdida de tiempo? ¿Por qué?	
2. ¿Crees que has mejorado en tu comunicación o destreza social?	
3. ¿Crees que podrías aplicarlo en la vida real o en estudios posteriores?	
4. ¿Cuales han sido las ventajas de esta experiencia?	
5. ¿Cuales han sido las desventajas?	
6. ¿Crees que el docente a cargo ha sido consecuente con lo establecido?	
7. ¿Crees que has aprendido algo significativo de tus compañeros o compañeras?	
8. ¿Crees que tus compañeros o compañeras han aprendido cosas de ti?	
9. ¿Has estado interesado en todas las sesiones de exposiciones orales?	
10. ¿Crees que se debería implementar en todas las asignaturas?	
11. ¿Te ha ayudado a poseer mayor confianza y seguridad en ti mismo?	
12. Ventajas y desventajas de la experiencia.	
13. Propuestas de mejora.	

Anexo VI: Cuestionario sobre la experiencia de innovación en el aula. Realizado por las familias, de carácter anónimo.

ESCALA DE OPINIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

Edad:

Género:

1. ¿Te has sentido más cercano a tu hijo o hija?
2. ¿Consideras que te has sentido más integrado en el centro?
3. ¿Consideras que ha sido una participación fructífera en el aula?

-ASPECTOS POSITIVOS:

-ASPECTOS NEGATIVOS:

Valoración Numérica:



***Valoración de 1-10**

Anexo VII: Cuestionario sobre la experiencia de innovación en el aula. Realizado por él o la docente.

ESCALA DE OPINIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN

Edad:

Género:

1. ¿Consideras que ha sido una metodología sencilla para la realización en un aula?
2. ¿Te has sentido cómodo o cómoda con el procedimiento?
3. ¿Crees que ha sido un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo?
4. ¿Lo implementarías en tu metodología como docente?
5. ¿Crees que se podría llevar a cabo en otras materias?

-ASPECTOS POSITIVOS:

-ASPECTOS NEGATIVOS:

Valoración Numérica:

***Valoración de 1-10**

Anexo VIII: Rúbrica empleada para la evaluación de la actividad *Metamorfosis. Crea tu propio personaje.*

	Akatsuki 1	Orochimaru 5	Naruto 7	Jiraya 10
1.2 ¿Analiza de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas?	No analiza de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas de manera que surgen imágenes simplistas	Sabe analizar más o menos de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas de manera que surgen imágenes carentes de fundamento pero con una intención interesada.	Sabe analizar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas, creando obras interesantes.	Sabe de manera excepcional analizar de forma oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas, llegando a realizar creaciones de lo más innovadoras, resolutas y creativas.
2.1 ¿Descubre y analiza los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas?	No descubre, ni analiza ningún tipo de ritmo lineal, de forma que hay una gran ausencia de fundamento pictórico.	Sabe más o menos descubrir y analizar un ritmo lineal, de forma que hay una gran ausencia de conceptos básicos pero con una intencionalidad interesada.	Sabe descubrir y analizar los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en sus creaciones, surgiendo unos trabajos de lo más llamativos.	Sabe de manera excepcional descubrir y analizar los ritmos lineales en el entorno y en las composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en sus propias obras y en las ajenas, teniendo un gran fundamento.
2.3 ¿Experimenta con el valor expresivo de la línea, el punto y el plano y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas?	No experimenta con ningún elemento dentro de la disciplina del dibujo, dejando entrever unas creaciones planas y sin argumentación adherida.	Sabe más o menos experimenta con algún elemento dentro de la disciplina del dibujo, dejando entrever unas creaciones simples, pero con una argumentación definida	Sabe experimentar con el valor expresivo de las distintas metodologías y materiales dentro del mundo del dibujo.	Sabe de manera excepcional experimentar con los valores expresivos dentro de la herramienta del dibujo, pudiendo crear obras de lo más creativas e interesantes.
4.1 ¿Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo?	No se consiguen estos conceptos básicos, generando que las creaciones sean vulgares y con poco fundamento en su elaboración.	Se saben más o menos estos conceptos básicos, generando que las creaciones sean regulares pero con un interés aparente.	Sabe analizar, identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente creaciones a partir de un esquema básico pero con fundamento.	Sabe de manera excepcional analizar, identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente los esquemas básicos dentro de la disciplina del dibujo, como la proporción, el equilibrio, la proporción o el ritmo.
6.2 ¿Maneja el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas?	No maneja el claroscuro, generando obras de una composición y volumetría simplistas y anodinas.	Sabe mas o menos manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas	Sabe manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas, aplicándolo de manera efectiva.	Sabe de manera excepcional manejar el claroscuro para representar la sensación de espacio en composiciones volumétricas sencillas, de forma que lo aplica de manera inteligente dentro de sus creaciones.
11.5 ¿Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado con ua actitud de respeto y responsabilidad hacia las producciones plásticas propias y ajenas?	No, generando conflicto e incomodidad dentro del aula. Abundando la intolerancia y la ausencia del respeto tanto a los compañeros/as como a los y las docentes, así como el poco cuidado hacia los materiales propios y ajenos.	Sabe más o menos, generar un buen ambiente en el aula, pero hay una gran ausencia de participación y comunicación con los compañeros y compañeras. De manera regular tiene el lugar de trabajo en orden y limpio, al igual que los materiales.	Sabe mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado con una actitud de respeto y responsabilidad hacia los/las compañeros/as. Generando un buen lugar de trabajo, siendo una persona participativa y comunicativa.	Sabe de manera excepcional mantener su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado con una actitud de respeto y tolerancia hacia los/as compañeros/as, siendo participativo y, especialmente, ayuda a sus compañeros/as en todo lo que necesiten.

Anexo IX: Rúbrica para evaluación de exposición oral. Perteneciente a la aplicación Additio.

	Excelente	4 Buen nivel	3 Aceptable	2 Justo	1
Contenido ¿El contenido de la presentación ha sido adecuado a la temática y el público?	Se ha profundizado en los temas	Se han cubierto diferentes temas	Ideas correctas pero incompletas	Ideas simplistas	
Estructura ¿La presentación estaba estructurada de forma que facilitaba la comprensión?	Las diferentes secciones se han planificado para hacer una presentación global	Se ha intentando relacionar las diferentes explicaciones	Secuencia correcta pero las secciones aparecen aisladas	Mal estructurado y difícil de entender	
Organización ¿El equipo ha organizado bien la jornada y la forma de exponer el contenido?	Tono de voz apropiado y lenguaje preciso. Se ha hecho participar al público	Fluida. El público sigue con interés.	Clara y entendedora en general	Poco clara. Difícil de seguir	
Materiales ¿Los materiales usados ayudaban y eran propicios para la presentación?	Muy interesantes y atractivos. Han sido un excelente soporte	Adecuados, han ayudado a entender conceptos	Adecuados, aunque no los han sabido aprovechar	Pocos y nada acertados	
Equipo ¿Cómo ha trabajado el equipo? ¿Se les ve cohesionados y bien	La presentación muestra planificación y trabajo de grupo	Todos los miembros muestran conocer la presentación global	La presentación muestra cierta planificación	Demasiado individualista	

“El ayer es historia, el mañana es un misterio, sin embargo el hoy es un regalo, por eso se llama presente”