

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

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

JAPÓN EXPRESS:

**Un recorrido artístico por el arte y la cultura oriental
a través de la Educación Plástica y Visual**



**JAPAN EXPRESS: An artistic journey through oriental art and culture
through Plastic and Visual Education**

Autora: María Alexandra Scriitrou

Tutora: Inés López Manrique

Junio de 2022



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

JAPÓN EXPRESS:

**Un recorrido artístico por el arte y la cultura oriental
a través de la Educación Plástica y Visual**

JAPAN EXPRESS:

An artistic journey through oriental art and culture
through Plastic and Visual Education

Trabajo Final de Máster

Curso 2021-2022

Autora: María Alexandra Scriitrou

Tutora: Inés López Manrique

Junio de 2022

ÍNDICE

PRIMERA PARTE: ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

1. Reflexión sobre el prácticum.....	06
1.1 Relación entre las asignaturas y el prácticum.....	06
1.2 Contexto del IES.....	09
1.3 Estrategias docentes observadas.....	10
1.4 Reflexión final sobre el prácticum.....	11
2. Análisis y valoración del currículo oficial.....	13
2.1 Contenidos del Currículum y aporte personal.....	14

SEGUNDA PARTE: PROYECTO DE INNOVACIÓN

3. Introducción.....	17
4. Orígenes, bases y aplicación de la metodología Soka.....	18
5. Problemáticas y opciones de mejora.....	19
5.1 Situación del centro y su profesorado.....	21
6. Justificación y objetivos de la innovación.....	23
6.1 Objetivos específicos.....	23
6.3 Análisis de los objetivos.....	24
7. Materiales de apoyo y recursos necesarios.....	25
7.1 Recursos necesarios.....	26
7.1.2 Recursos materiales.....	26
7.1.3 Recursos humanos.....	27
8. Metodología y desarrollo de la Innovación.....	27
8.1 Actividades y proyectos.....	28
8.2 Herramientas de evaluación del método.....	31
9. Evaluación y seguimiento de la innovación.....	31

TERCERA PARTE: PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

10. Introducción.....	34
11. Competencias básicas y contribución de la materia a la adquisición de dichas competencias.....	35
12. Objetivos.....	37
12.1 Objetivos de etapa (OG ESO)	37
12.2Objetivos generales de área E.P.V.A. (OG E.P.V.A.)	38
13. Contenidos: estructuración en bloques temáticos.....	40
13.1 Relación de contenidos.....	41
14. Metodología.....	45
15. Criterios de evaluación.....	47
15.1 Expresión plástica.....	47
15.2 Comunicación audiovisual.....	49
15.3 Dibujo Técnico.....	51
16. Cronograma.....	54
17. Desarrollo y estructura de las unidades didácticas.....	57
18. Criterio y procedimientos de calificación.....	67
19. Plan de recuperación.....	69
20. Atención a la diversidad.....	70
21. Reflexión final.....	74
22. Referencias bibliográficas.....	75
23. Anexo I: Tablas y cuestionarios.....	83
24. Anexo II: Términos japoneses.....	85
25. Anexo III: Índice de figuras.....	86

26. Anexo VI: Trabajos de los alumnos..... 91

27. Anexo V: Actividades extraescolares.....92

Siguiendo las directrices de la RAE, por motivos de economía del lenguaje y en ningún caso por discriminación por razón de sexo, a lo largo del documento se empleará el género masculino tanto en individual como en plural para referirse a ambos géneros, en función de lo que se precise.

Introducción

El trabajo académico que se presenta a continuación, consiste en la realización de una programación didáctica destinada a los alumnos de 3º de la E.S.O. Asimismo, se incluye una propuesta de innovación educativa que gira a su alrededor mediante la metodología que se plantea.

El propósito de esta innovación consiste en que el alumnado adquiera y estimule las capacidades autónomas, organizativas y relacionadas con la responsabilidad siempre desde la comodidad y el bienestar del alumno, creando espacios en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual donde puedan expresarse y motivarse.

Por otro lado, la programación acerca al alumnado a la cultura japonesa, que goza de popularidad y respeto por los jóvenes, sin embargo, del cual saben poco acerca de su patrimonio artístico y cultural, así como de la influencia que ha tenido en España y Europa.

Este documento se divide en tres partes, la primera de ellas, reflexiona sobre las actividades y asignaturas desarrolladas en este Máster, y cómo ha repercutido en este documento, así como en la visión que tenemos de la docencia. Posteriormente, se realiza una inmersión en la propuesta de innovación, desde la teoría al diagnóstico del problema, fijando los principales objetivos para actuar consecuentemente. El siguiente punto gira en torno a la programación y sus contenidos, ofreciendo al lector una propuesta definida de ésta.

Por último, se ofrece una reflexión final y conclusiva sobre la visión del máster, de la innovación, así como de la Educación Secundaria, incluyendo una serie de anexos que se consideran necesarios.

Introduction

The academic work that is presented below, consists in the realization of a didactic program destined to the students of 3º of the E.S.O. Likewise, a proposal for educational innovation is included that revolves around it through the proposed methodology.

The purpose of this innovation is for students to acquire and stimulate autonomous, organizational and responsibility-related skills, always from the comfort and well-being of the student, creating spaces in the subject of Visual and Audiovisual Plastic Education where they can express themselves and motivate themselves.

On the other hand, the programming brings students closer to Japanese culture, which is popular and respected by young people, however, of whom they know little about its artistic and cultural heritage, as well as the influence it has had in Spain and Europe.

This document is divided into three parts, the first of which reflects on the activities and subjects developed in this Master, and how it has affected this document, as well as the vision we have of teaching. Subsequently, an immersion in the innovation proposal is carried out, from the theory to the diagnosis of the problem, setting the main objectives to act accordingly. The next point revolves around programming and its contents, offering the reader a defined proposal of it.

Finally, a final and conclusive reflection is offered on the vision of the master's degree, of innovation, as well as of Secondary Education, including a series of annexes that are considered necessary.

1 PRIMERA PARTE: ANÁLISIS Y REFLEXIÓN



Figura 1. Vincent Van Gogh – “Almendro en flor”(1890, óleo sobre lienzo, 73 x 92 cm, Museo Van Gogh, Ámsterdam)

1. Reflexión sobre el prácticum.

El Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional es para muchos de nosotros una nueva oportunidad de abrir las puertas a una etapa de cambios. Para algunos que tienen clara su carrera en la docencia y para otros que han sido nómadas en su carrera, experimentaron la oportunidad de sumergirse en una carrera profesional tan bonita y sacrificada como esta.

Sin más dilación partimos hacia nuestra meta donde muchos de nosotros se quedan atrás y otros descubren y se enamoran de este trabajo.” ¿Es esta la principal finalidad de este máster?” Es una pregunta que sólo podría responder al final de este recorrido, en el cual trataremos de explicar con brevedad nuestra experiencia con las asignaturas impartidas en el máster y nuestra gran experiencia en las prácticas.

1.1 Relación entre las asignaturas y el prácticum.

En este punto se desarrollará la finalidad y el valor personal que han tenido las asignaturas que componen el Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional, repercutiendo directamente en este documento así como en la perspectiva que se tiene de esta profesión.

Procesos y Contextos Educativos:

Procesos y Contextos Educativos es una asignatura que puede llegar a ser confusa en un principio debido al gran desconocimiento teórico que se tiene. Posteriormente los términos, las leyes, la estructura interna de los Institutos de Educación Secundaria (IES) empiezan a estructurarse en tu cabeza y toman contacto con la realidad durante nuestras estancias en el centro educativo. Esta asignatura es muy compleja, ya no solo por el hecho de que las leyes van cambiando por lo que la información siempre está en proceso de cambio, sino por la carga de trabajo y es que esta asignatura tiene mucho peso en el máster y con razón.

Es sin lugar a dudas una de las asignaturas que más va a servir dentro del sistema educativo, y en lo que se refiere al funcionamiento del IES, ya que las leyes, sin lugar a dudas ayudan en su organización y aportan características identitarias al centro, debido a que se recogen asimismo sus principios e ideales, siendo el caso de las Medidas de Atención a la Diversidad* las cuales han sido y serán de gran utilidad para que los alumnos tengan igualdad de condiciones, tal y como indican las medidas de carácter ordinario como pueden ser adecuar al alumnado la programación didáctica dependiendo de sus necesidades o en las medidas de carácter singular saber con qué opciones contar, tal sea el caso de la ayuda del programa de mejora del aprendizaje y del rendimiento, o las medidas que puedas tomar para aquellos alumnos con dificultades de aprendizaje y motricidad severos

-Sociedad Familia y Educación:

Sociedad, Familia y Educación es una asignatura muy interesante que cobra más importancia cuando la encajamos en el contexto del IES, es sin duda fundamental a la hora de entender la clase de situaciones por las que los alumnos pueden pasar, su contexto, problemáticas y por supuesto soluciones son aspectos sin los cuales un docente no podrían hacer su trabajo. Habiendo sido comprobado durante las prácticas realizadas en el IES, ya que el entorno en el que se mueva el alumno afecta a su desarrollo personal, su rendimiento académico y su bienestar. Por ello es tan importante saber desenvolverse bajo la sensibilidad y el respeto en situaciones problemáticas, así como emplear un lenguaje adecuado, libre de estereotipos, inclusivo y apaciguador. Un ejemplo de ello son las simulaciones y ejercicios realizados en clase, donde pudimos observar y poner en práctica situaciones complejas que pueden desarrollarse durante las tutorías con los alumnos y padres.

-Diseño y Desarrollo del Currículum:

En esta asignatura desarrollamos nuestra capacidad de exponernos delante de un aula, ya que elementos como la modulación de la voz, el lenguaje corporal, el uso de las TIC en las presentaciones así como el uso del espacio son factores que cobran mucha importancia dentro del aula. Esta clase de enseñanza cobró muchísima utilidad durante la impartición de nuestras UD en las prácticas y nos demostraron que la práctica hace al maestro.

“No se trata de decir palabras sino de conocer las necesidades de los alumnos y sus procesos de aprendizaje; así como de escuchar para interpretar sus respuestas e intenciones y hablar desde sus intereses, mostrando unos argumentos originales e inteligentes. Para ello, se precisa «ser uno mismo» (con una personalidad bien definida y una buena autoestima como profesor), mandar mensajes muy concretos y breves (atractivos, adecuados al momento Cómo atraer la atención hablando. Un reto para la enseñanza y a los intereses del que escucha) y expresarse de forma convincente, con una voz y un cuerpo que se mueven según las intenciones. El objetivo: conseguir que el alumno «viva» lo que decimos y cautivar por el mensaje, la persona y la voz...”

Barrio J. & Borragán A. (2011)

*1. Consultadas en el siguiente documento: *Fernández S, Pascual M.A., Pérez M.H., Rodríguez A., Fernández R., Louzao M. y Muñiz M. Morais M., Villaverde MJ.(2018-2022) pp. 03-04. Medidas de Atención a la Diversidad. 23/05/22, de Campus Virtual UNIOVI Recuperado de https://www.campusvirtual.uniovi.es/pluginfile.php/838064/mod_resource/content/1/TEMA_15_MEDIDAS%20DE%20ATENCIÓN%20A%20LA%20DIVERSIDAD.pdf*

-Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad:

Es una materia muy interesante desde el punto de vista antropológico, ya que nos muestran las diferentes teorías de la psicología que estuvieron vigentes a lo largo de la historia, intentando descifrar el comportamiento y los procesos internos de desarrollo mental y físico en la etapa de la adolescencia con el fin de mejorar el aprendizaje y la enseñanza en los centros educativos, siendo de los más importantes y los que más influyen en el desarrollo de la enseñanza la *Teoría de las Inteligencias Múltiples* de Howard Gardner, quien propuso en 1983 un nuevo modelo de entendimiento de las inteligencias como un conjunto de capacidades interrelacionadas aunque autónomas para resolver problemas.

Sin lugar a dudas es emocionante entender el desarrollo personal que los adolescentes están pasando y a la par retroceder en el pasado y completarlo con nuestras propias experiencias. Por otro lado, considero que es una asignatura que cobra mucha importancia a la hora de comunicarse con nuestro alumnado, ya que se comprende mejor los procesos de aprendizaje.

-Innovación Docente e Introducción a la Investigación Educativa:

En el campo de la innovación, se muestra la visión de un investigador docente, que no busca encontrar un método innovador por el mero hecho de ser novedoso, sino aplicar un método que nos aporte una mejora a una problemática.

Por otro lado, comprendimos que la innovación puede aplicarse a muchos ámbitos dentro de la educación donde puede y debe estar presente, por lo que es muy importante desarrollarla desde una problemática que se haya podido observar durante las prácticas en el centro ya que es la mejor manera de encontrar una problemática que haya afectado al aula y una oportunidad excelente de aplicar la investigación con tus alumnos.

En el caso de este documento, la innovación forma parte de toda la programación docente, y sin duda es protagonista de la metodología por lo que esta asignatura se convirtió en una guía hacia el desarrollo de nuestra innovación.

-Tecnologías de la Información y la Comunicación:

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es una demostración de las múltiples herramientas que podemos utilizar, así como la importancia de mantenerse informado de las actualizaciones, programas nuevos y la adquisición de conocimientos que transmitir a nuestro alumnado, creando clases dinámicas y divertidas donde la información cobre sentido para ellos. Mi única propuesta para TIC, sería que ampliarán las horas de docencia ya que considero que la información se quedó en lo básico y habría sido muy útil profundizar algo más.

Por otro lado, durante la estancia en las prácticas se pudo emplear herramientas para facilitar la impartición de las clases aunque deben considerarse un respaldo a la asignatura y no una solución a la docencia.

-Complementos de la Formación Disciplinar:

Se trata de una materia que conecta con los futuros docentes, para entender qué versión de profesor quieren ser. Esto se debe a que no todos los alumnos vienen del mismo ámbito artístico por lo que en una primera instancia se pueden sentir miedo a no encajar en el ámbito educativo. Sin embargo, tras haberse superado las prácticas, pudimos observar que hay muchos puntos de vista y formas de impartir el temario y es algo que se va descubriendo a lo largo de los años con la experiencia, siendo el mejor modo de enseñar aquel que pueda conectar con los alumnos.

-Aprendizaje y Enseñanza:

Aprendizaje y Enseñanza es una asignatura que se encuentra íntegramente relacionada con *Complementos de la Formación Disciplinar* y es que se aprende a dar forma al temario asimilado en Complementos, se trata de una materia muy importante que está ligada directamente al TFM y la complementa a la hora de diseñar las actividades, la programación y el temario. Se trata de una materia muy completa donde se tratan todos los aspectos vistos durante el curso y en las prácticas a través de un diario visual el cual recopila la experiencia docente vivida desde un punto de vista más creativo que ayuda a recopilar la información con más facilidad.

-Taller de Teatro:

El teatro forma parte de forma recurrente dentro del ámbito de la enseñanza artística, esto se debe a que se trata de una experiencia polifacética donde los alumnos pueden desarrollar múltiples habilidades y destrezas, desde lo personal, como el fortalecimiento de la autoestima hasta lo plástico, por la escenografía.

Se escogió con este fin así como una opción de actividad extraescolar, por lo que tras haberse cursado, concluimos de que se trata de una asignatura que consigue conectar con el alumnado, ayudarles con su autoestima y seguridad y hacer nuevas amistades.

1.2 Contexto del IES

Para entender el contexto en el cual se desarrollaron las prácticas se procederá a describir el centro que se me asignó. Siendo una de sus características principales su localización, se sitúa en el extrarradio del centro, rodeado de barrios tranquilos y una población de clase obrera media-baja, impresiona ver la amplitud del mismo, contado con múltiples aulas entre las cuales destacan 4 laboratorios de física y química, 3 aulas de audiovisuales, informática, música, tecnología así como 2 aulas de plástica. El centro se encuentra bien acondicionado para personas minusválidas, aunque no tienen un plan de evacuación alternativo al uso del ascensor, lo cual es primordial ante cualquier eventualidad.

Por otro lado, debido a la crisis mundial del COVID 19 se amplió el uso de aulas para distribuir el número de alumnos suprimiendo espacios como la biblioteca y utilizando por

completo las instalaciones ubicadas al lado del nuevo edificio con los grupos de 1º de la ESO, facilitando de este modo una educación segura.

El aula de Educación Plástica Visual y Audiovisual (E.P.V.A.) donde tuvieron lugar las prácticas estaba muy bien acondicionada, se trataba de un aula amplia y luminosa que disponía de dos estancias divididas entre una clase donde las mesas se distribuyen de cara a la pizarra y un pequeño cuarto detrás que funcionaba como un trastero, el cual disponía de material de grabado y cámaras de foto obsoletas ofrecidas por alguna subvención en el pasado. Sin embargo, pese al equipamiento del aula, el material fungible era casi nulo.

En el centro se cursan los cuatro cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) , el Bachillerato de Humanidades y Ciencias Sociales y el científico-tecnológico, y los Ciclos de Formación profesional inicial, de Grado Medio y de Grado Superior de la familia profesional de Comercio y Marketing; impartándose estos en la modalidad presencial y a distancia.

Respecto al perfil del alumnado que estudia en el centro educativo, se dividen en dos grupos: alumnos que pertenecen a familias que viven en el casco urbano de Oviedo, los cuales presentan una situación económica de clase media y en zonas rurales, por lo que la situación y condiciones familiares suelen ser más humildes. En total hay en torno a 683 alumnos entre ESO y Bachillerato y 329 entre módulos y formación profesional básica. Esto hace que el Centro tenga un total de 1012 alumnos y un número de 98 profesores, como dato oficial.

El ambiente del IES es bastante tranquilo en general, pese a las numerosas situaciones de familias desestructuradas que se pudo ver y problemas personales de los alumnos se observa en general un estado de apatía total interrumpido por aquellos que generan conflictos. Y este es un gran problema, puesto que pese a que hay un gran departamento de orientación están demasiado sobresaturados de trabajo como para atender los problemas de estos alumnos.

1.3 Estrategias docentes observadas

Una de las problemáticas que se ha podido observar es la gran carga de trabajo que el departamento de orientación tiene pese al amplio número de profesionales docentes entre los cuales podemos encontrar una profesional de Servicios a la Comunidad, una profesora de Pedagogía Terapéutica, el orientador, una profesora de audición y lenguaje, una pedagoga terapéutica, una auxiliar técnica educativa, y la fisioterapeuta.

El saturamiento de trabajo del departamento de orientación puede deberse a la falta de comunicación entre los docentes y el propio departamento por lo que se ha podido observar.

Esta es una problemática bastante grave ya que uno de los elementos de identidad del centro es la gran diversidad del alumnado al que imparte clase, el PEC comenta la importancia de este ya que el 16% del alumnado es de origen extranjero, de más de 22 nacionalidades distintas siendo un 11% proveniente de países de habla no hispana, así como alumnos y alumnas con NEE y otros problemas sociales o familiares.

Esto supone que los docentes deben ayudar a estos alumnos lejos de mandarles con la Profesora Terapéutica y Profesora Técnica de Servicios a la Comunidad que ayudan en efecto a una gran cantidad de alumnos de incorporación tardía como pudieran ser los que viniesen de otros países, así como muchos otros alumnos que por sus necesidades especiales o por circunstancias médicas sufrieran retrasos en sus estudios.

Por supuesto debido a la gran cantidad de profesorado que había y a las medidas tomadas contra el COVID 19 no se pudo acceder a la sala de profesores, por lo que consideramos habernos perdimos bastantes estrategias docentes aplicadas por otros departamentos.

Por otro lado, dentro de las aulas, específicamente en la asignatura de Plástica se notó una gran contribución de la tutora a la hora de realizar adaptaciones metodológicas o curriculares significativas, así como apoyo lectivo a través de Teams, material complementario como vídeos explicativos, y por supuesto la enseñanza individualizada realizada dentro del aula.

No me cabe duda que la implicación que nuestra tutora tiene con su alumnado es ejemplar a lo que nos muestra el máster respecto a la diversidad en el aula, donde pudimos observar casos de disminución motora en dos alumnos de primero o casos de asperger severos, así como alumnos hospitalizados a los que se les realizó sus respectivas adaptaciones significativas y un plan de recuperación de la materia.

Y es que abrir las puertas a una sociedad cada vez más llena de singularidades amplía nuestro imaginario, alimenta la tolerancia y nos ayuda a trabajar en equipo evitando las discriminaciones, por ello se debe partir desde las aulas donde se ha de empezar a ver esta clase de comportamiento por figuras de responsabilidad como son los docentes, apelando a la esencia del individuo para impulsar su motivación.

Una de las lecciones más importantes que hemos podido observar al dar clase en un aula con tanta diversidad es uno de los objetivos propuestos del centro que especifica que el papel del profesor se concibe no solamente como un simple “transmisor de conocimientos”, sino también como educador de personas concretas, individuales, con particularidades propias que la educación ha de respetar, aprovechar, enriquecer.

El aspecto que concierne sin embargo a la autonomía de los alumnos y la falta de motivación de los mismos, es otro largo camino por recorrer, ya que de momento, los profesores asumen un papel mucho más que el de un docente sino también el de un coaching. Por ello, pese a que se presupone, los alumnos también han de motivarse y autorregularse ya que por mucho que se intente reforzar su autonomía, si ellos no ponen de su parte, se trata de un trabajo titánico.

Por supuesto, este factor implica muchas cuestiones ya que no podemos tratarlo desde el punto de vista de “quien tiene la culpa”, sino llegar a entender el contexto de los alumnos, su

situación en el centro y en sus hogares, así como por supuesto sus intereses y su predisposición a otras asignaturas. La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1995) así como otras ramas de la Psicología como la Neuroeducación, nos hablan de que los individuos se desarrollan y se convierten en las personas que van a ser durante la etapa de la educación secundaria.

“Somos lo que la educación hace de nosotros” Mora F. (2017)*, es una frase que resume al completo lo que se intenta expresar en este punto, ya que una educación debería ser más que el empleo de calificaciones para determinar el futuro de una persona, cada persona busca su camino, por lo que los docentes deberían convertirse en guía para conseguir que el alumno se convierta en un adulto capaz de vivir con estabilidad emocional en la sociedad.

*Mora F. (2017) *Sólo se puede aprender de aquello que se ama*, Neuroeducación, Alianza Ensayo.

1.4 Reflexión sobre el Prácticum

La experiencia que hemos vivido en el Prácticum ha determinado la forma de plantear la docencia como profesión, así como la necesidad de reflexionar sobre el sistema educativo y los métodos de selección de los docentes para sus puestos.

Se partió desde la completa sobreinformación en este terreno, provocando grandes dudas acerca del sistema educativo, en parte por la gran cantidad de teoría vista durante el máster y su falta de aplicación en una base práctica. Sin embargo, en este momento en el cual ya han finalizado las prácticas en el IES, creo que la teoría es una gran base para poder ejercer la docencia pero ni mucho menos el factor más importante.

Afortunadamente para nosotros la que ha sido nuestra tutora y a la que consideramos una gran docente y amiga nos acogió con los brazos abiertos pese a ser su primer año en el centro. Ella fue la que convirtió nuestra experiencia en la mejor que podríamos haber tenido, y es que pese a que este IES es bastante humilde y muchos de sus alumnos y alumnas presentaban situaciones bastante duras, ya fueran económicas como familiares, pudimos contemplar formas de abordar problemas reales, desde graves casos de conducta hasta alumnos y alumnas con NEE.

La principal problemática que se ha podido observar en las aulas es el desinterés y la apatía total por la educación, esta problemática se debe a distintos factores:

Uno de ellos, es el sistema interno que tiene la educación que califica el trabajo de los alumnos bajo un sistema retrógrado en el cual aún considerándose las inteligencias múltiples, la manera de poner las calificaciones y educar las desmienten.

Parte de este problema lo tiene por supuesto el docente el cual intenta más que enseñar a jóvenes revoltosos y curiosos, a muebles, pretendiendo que ni respiren, por supuesto estoy hablando desde mi experiencia con algunos profesores aunque no puedo generalizar este comportamiento.

Lo que sí se puede garantizar desde mi trayectoria como alumna en esas aulas hasta mi experiencia como docente en prácticas, es la rigidez de un sistema educativo que basa las notas en el éxito y el fracaso de una persona en la vida. Tal es la presión que sufre nuestro alumnado quienes intentan acceder al autodescubrimiento y el crecimiento personal, por ese motivo abandonan toda fe y esperanza en la educación centrándose en encajar con sus amigos.

Este sistema está intentando cambiar, por supuesto, y debe partir desde la educación de nuestros docentes, en parte porque una experiencia más larga en las prácticas donde entender y aplicar la valiosa teoría aprendida en el máster, sería muy enriquecedora a la hora de impartir clase.

Asimismo una educación que se centre en el desarrollo del individuo como una persona que encaje en una sociedad heterogénea, una persona empática y predispuesta a comunicarse, es mucho más importante que unas calificaciones que se basan en una serie de conocimientos que se imponen a la fuerza, los cuales muchas de las veces al no ser una experiencia significativa quedan en nada.

Del mismo modo, la experiencia personal que se ha tenido con la Educación Plástica y Visual (E.P.V.A.) cambia radicalmente cuando dejas de ser alumno y te conviertes en docente. Por un lado, hemos podido comprobar que situarse en un aula específicamente designada para una asignatura ayuda a los alumnos a introducirse dentro de una dinámica que debe ser bien definida desde el principio, esto se debe a que la E.P.V.A. siempre ha sido una asignatura muy poco valorada de forma práctica para la sociedad, por lo que el alumnado le resta importancia y desconectan del espacio educativo en el que están. Por este motivo, el docente debe crear un equilibrio en el aula, donde los alumnos trabajen de forma relajada, es un espacio donde desconectar de la tensión del resto de las clases pero sigue siendo un espacio de trabajo.

Por otro lado, tras finalizar las prácticas hemos podido observar cómo la E.P.V.A. tiene grandes beneficios para los alumnos, ya sea porque aprenden a relacionarse y trabajar en grupo de forma distendida, así como desde el aspecto personal, ya que el arte es un lenguaje muchas veces terapéutico. Por otro lado, hemos podido ver los problemas con los que tiene que lidiar un profesor y cómo el lenguaje y las metodologías son cruciales para el desempeño de la clase. Un ejemplo de ello es la docencia compartida, un sistema muy beneficioso para trabajar individualmente con cada alumno aunque difícil de realizar en cuanto a organización de los docentes.

En conclusión, considero que deberíamos transformar la educación de nuestros alumnos y nuestro profesorado partiendo de un sistema educativo que proyecte un aprendizaje significativo y que impulse el crecimiento personal de nuestro alumnado.

Por otro lado, las asignaturas vistas durante el máster se han reflejado positivamente en la experiencia de las prácticas, llegando a entender mejor el contexto sobre el cual trabajar, métodos y partiendo con ventaja. Por otro lado, la información recogida, unida al desarrollo del Prácticum ha determinado la creación de este Trabajo de Final de Máster.

2. Análisis y valoración del currículum oficial

El presente Trabajo Fin de Máster se desarrolla desde el marco legislativo establecido por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, regula la Educación Secundaria Obligatoria en el capítulo III del título I y establece, en su artículo 22, que esta etapa educativa comprende cuatro cursos y que su finalidad consiste en lograr que los alumnos y las alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar sus hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formales para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos y ciudadanas.

Tras la modificación operada en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, el currículum se define en su artículo 6 como la regulación de los siguientes elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas: los objetivos de cada etapa educativa, las competencias, los contenidos, la metodología didáctica, los estándares y resultados de aprendizaje evaluables y los criterios de evaluación del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos de la etapa.

Uno de los aspectos más destacados introducidos por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, es la nueva configuración del currículum de Educación Secundaria Obligatoria con la división de las asignaturas en tres bloques: troncales, específicas y de libre configuración autonómica. En el bloque de asignaturas troncales se incluyen las comunes a todo el alumnado, y que en todo caso deben ser objeto de las evaluaciones finales de etapa. El bloque de asignaturas específicas permite una mayor autonomía para conformar la oferta de asignaturas y a la hora de fijar sus horarios y contenidos. Finalmente, el bloque de asignaturas de libre configuración autonómica permite que las Administraciones educativas y en su caso los centros educativos puedan ofrecer asignaturas de diseño propio.

El nivel y la asignatura escogidos para llevar a cabo este TFM es la asignatura de Plástica Visual y Audiovisual de 3º de la ESO, un nivel muy interesante en cuanto al nivel de madurez basado en la edad de los alumnos y el hecho de que se trate aún de una asignatura obligatoria. Siendo así, se ha podido observar el nivel de discrepancia en el aula al respecto y una posible reformulación de las asignaturas optativas que se pueden escoger en 4º de la ESO, pudiéndose adelantar un año, ya que considero que a esa edad uno ya tiene la suficiente madurez y capacidad como para saber qué materias quiere estudiar.

2.2 Contenidos del Currículum y aporte personal.

Del mismo modo el Currículum describe los elementos que lo integran, siendo los objetivos uno de los más primordiales, se refieren a los logros que los alumnos y alumnas han de alcanzar cuando finalice el curso. En este apartado destaca el impulso de la creatividad del alumnado desde todos los ámbitos del conocimiento, no únicamente al referido a la asignatura de Educación Plástica y Visual. Considero que es un aspecto primordial de los objetivos ya que la creatividad permite reflexionar de forma individual acerca de los desafíos a los que el instituto y posteriormente la sociedad les enfrentará.

Por otro lado, impulsa la planificación del trabajo y su investigación, reflexionando acerca del proceso y los resultados, un aspecto muy importante cuando se trabaja desde el ámbito artístico, ya que se desmiente al completo la idea de que la capacidad artística es algo innato que se consigue sin esfuerzo y muestra un proceso ligado a la experimentación y el aprendizaje basado en el error y en los aciertos de los compañeros.

El apartado de Competencias consigue clasificar los contenidos que posteriormente veremos y aplicarlos íntegramente en cada etapa al aprendizaje del alumnado, más allá de este objetivo creo que puede llegar a aclarar parte de los contenidos que veremos a continuación.

Los contenidos, sin embargo, se pueden definir como un conjunto de habilidades, destrezas y actitudes ayudan a cumplir de forma exitosa los objetivos. Los contenidos de 3º de la ESO de Educación Plástica y Visual se estructuran en bloques sin establecer una jerarquía o una secuenciación por lo que llega a ser bastante confuso llegando incluso a repetirse contenidos que podrían simplificarse y abreviarse.

Siendo así, considero que una programación con unos contenidos tan extensos y en cierto modo repetitivos puede llegar a ser un handicap a la hora de que el docente desarrolle su programación, y es que muchas veces la falta de tiempo hace que se descuiden aspectos más importantes como la adquisición de conocimientos significativos u otros aspectos relacionados con el crecimiento personal. Asimismo, creo que no se tiene en cuenta la

diversidad en el aula, el clima o el bienestar del alumnado, que son factores consecuentes en la adquisición exitosa de estos contenidos.

Del mismo modo podemos encontrarnos con los Criterios de evaluación, que son los referentes para evaluar el aprendizaje del alumnado y los Estándares de aprendizaje que funcionan como especificaciones de los criterios de evaluación.

La Metodología didáctica es uno de los elementos más importantes del currículum ya que es el conjunto de métodos y estrategias planificadas con el fin de que el alumno aprenda con éxito los contenidos.

Las orientaciones metodológicas recogidas en el Currículum han sido una gran fuente de información e inspiración a la hora de desarrollar la programación didáctica que se presenta a continuación. Por otro lado, destaco entre estas la que dice así:

Las actividades del aula pueden organizarse creando un ambiente de trabajo que posibilite diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo tanto el trabajo individual como el cooperativo. Otras actividades pueden implicar la realización de un proyecto a partir de una idea inicial, que permita a los alumnos participar en él con creatividad, desarrollando su sentido de la iniciativa y un carácter emprendedor y habilidades de carácter social y cívico.
España (2013) Pág.521.*

Reflexionando acerca de estas palabras, creo que es fundamental dejar que nuestros alumnos obtengan los conocimientos a su ritmo, aunque conlleve la adquisición de menos conocimientos le daría más importancia a que ese aprendizaje fuera significativo

*España. Ley Orgánica de educación. 9 de Diciembre de 2013, *Boletín Oficial del Estado*, 10 de junio de 2015, núm. 150, pp 328-521. Recuperado el 16/05/2022 de la [www: https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/publicaciones/boletin-oficial.html](https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/publicaciones/boletin-oficial.html)

SEGUNDA PARTE: PROYECTO DE INNOVACIÓN

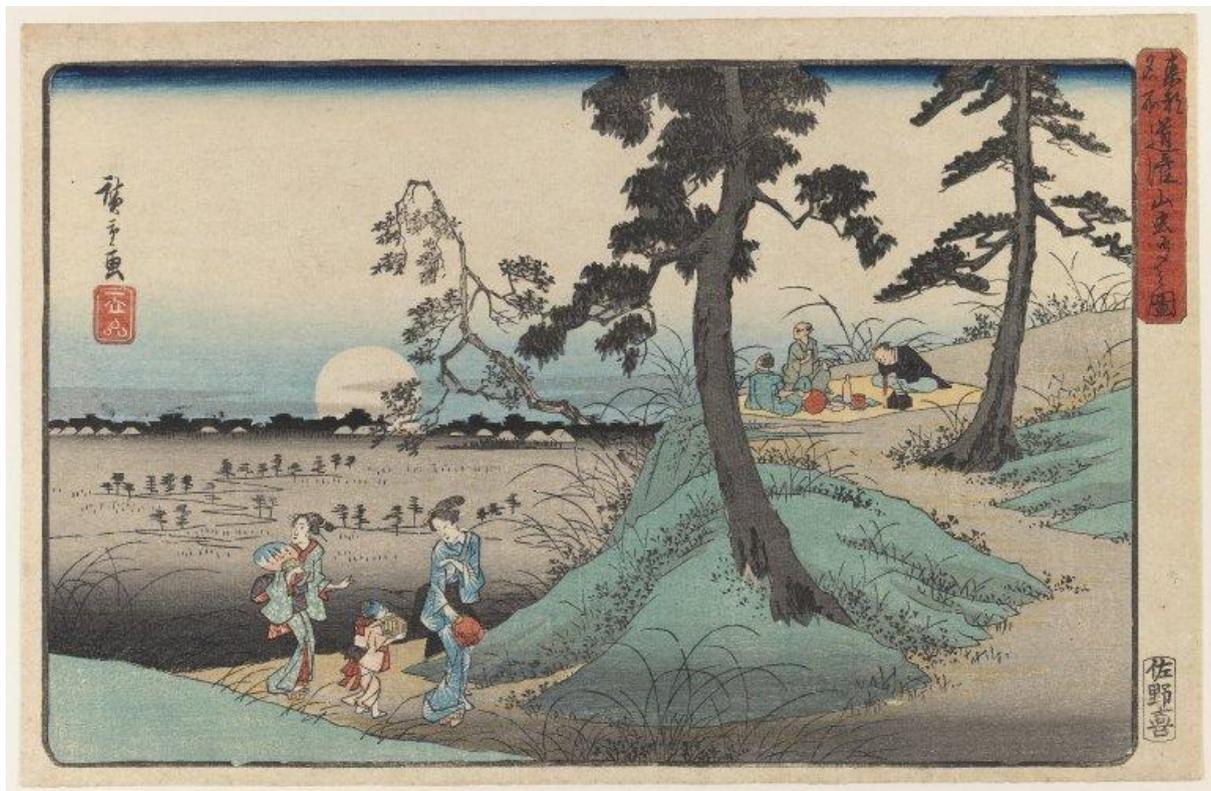


Figura 2 Pág. 17. Utagawa H. (1839-1842)"Escuchando a los grillos en la colina Dokan"
de la serie Tōto Meisho "Vistas famosas de la capital del este"

3. Introducción:

Las bases de la siguiente propuesta de innovación comenzaron a estructurarse tras las primeras semanas de estancia en el instituto de prácticas, cuando tuvimos el placer de conocer a esta nueva generación de adolescentes que al igual que los que una vez lo fuimos, presentamos grandes inseguridades así como una falta de autonomía y desgana típicas en su edad.

A medida que pasaban las semanas se pudo observar consecuencias directas de estos factores, como que los alumnos eludían sus responsabilidades, se bloqueaban ante situaciones problemáticas y en general todos tenían la visión de que el instituto es una obligación y no un lugar donde desarrollarse personal e intelectualmente.

Asumiendo esta problemática desde un punto de vista global de la asignatura, se decidió buscar la raíz del problema en la metodología, ya que esta situación se encuentra presente en casi todos los institutos, por lo que la investigación partió comenzando desde las metodologías de enseñanza que se están empezando a aplicar respecto a esta problemática como el Aprendizaje basado en proyectos, que promueve la autonomía del alumno a través de la investigación y el empleo de recursos e información ya adquiridos, con el fin resolver una tarea. Es uno de los métodos que más se están llevando a cabo en los institutos, ya que es novedoso en cuanto a que el alumnado aprende a gestionar y planificar el tiempo, investigar por su cuenta, trabajar en grupo y fomenta la motivación y la autosuficiencia, al convertirse el profesor en un guía.

Se destaca una cita del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas donde se distingue la importancia de fomentar la autonomía de los estudiantes:

Los alumnos son, naturalmente, las personas finalmente implicadas en los procesos de adquisición y aprendizaje de lengua. Son ellos los que tienen que desarrollar las competencias y las estrategias (en la medida en que aún no lo hayan hecho) y realizar las tareas, las actividades y los procesos necesarios de aprendizaje. La mayoría aprende reaccionando, siguiendo las instrucciones y realizando las actividades prescritas para ellos por los profesores y los manuales. Sin embargo, cuando la enseñanza termina, el aprendizaje

posterior tiene que ser autónomo. El aprendizaje autónomo se puede fomentar si 'aprender a aprender' se considera un aspecto principal del aprendizaje de idiomas, dirigido a que los alumnos se hagan cada vez más conscientes de la forma en que aprenden, de las opciones de que disponen y de las que más les convienen. Incluso dentro del sistema institucional dado se puede conseguir que, poco a poco, los alumnos elijan los objetivos, materiales y métodos de trabajo en función de sus propias necesidades, motivaciones, características y recursos.

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2020), p140.

Esta cita resalta por completo la importancia de la autonomía en los alumnos, ya no sólo para valerse como estudiantes sino en su día a día. Sin embargo no hay un sólo modo u estilo cognitivo para llegar a esta autonomía, tal y como dijo Rod Ellis en 1985 el “estilo cognitivo” no se puede modificar con la práctica o el estudio, se trata de algo fijo , por lo que un mismo método no vale para todos.

Según resume Ellis en *Understanding Second Language Acquisition*, los alumnos más dependientes recogían características como que tenían una identidad dependiente, sensibilidad social y un carácter holístico, así como los estudiantes más independientes tenían un carácter más analítico, una identidad independiente y menor conciencia social.

Basándose en estos conceptos se puede asumir que no hay una metodología única para usar en las aulas, sino que el docente ha de encontrar una metodología viable que pueda resultar útil a la mayoría del alumnado. Entre estos métodos de aprendizaje, el teórico L.Knowles (1980) plantea dos estilos de aprendizajes :

Por un lado podemos encontrar un estilo de aprendizaje concreto basado en la dependencia, mientras que por otro lado, nos encontramos el estilo de aprendizaje analítico, donde se fomenta la independencia.

Asimismo define un tipo de metodología, una basada en la comunicación con el alumno donde se les acostumbra a trabajar tomando decisiones democráticas frente al estilo autoritario donde el profesor dicta su ley.

Siguiendo este tipo de metodologías destacó una desarrollada en Japón denominada *Método Soka*, contrarrestando con su sistema educativo autoritario donde se desarrollan dos tipos de aprendizaje: por un lado los profesores imparten clase de forma expositiva y por otro, los alumnos tienen sus propios consejos de estudiantes en los cuales gestionan información y

proyectos basados en clubes donde prosperan competencias artísticas, sociales y de carácter deportivo dentro de un horario escolar más extendido. Siendo este sistema competitivo y estresante Tsunesaburo Makiguchi(1871-1944) desarrolló el *Método Sokka*.

Se trata de una metodología que investiga y desarrolla conceptos relacionados con la creación de valores basada en una educación y metodologías de enseñanza que tiene como fin la felicidad de sus estudiantes.

Teniendo en cuenta que la programación didáctica que se va a presentar en este documento se centra en realizar un recorrido por la cultura japonesa en sus ámbitos, la metodología *Sokka* llegaría a encajar en un aula como la de plástica.

Por ello, se propone este proyecto de innovación para el curso de 3º de la ESO y abordará toda la programación con el objetivo de que a final de curso los alumnos hayan podido ganar autonomía, respeto por la asignatura y su entorno.

4. Orígenes, bases y aplicación de la metodología Soka.

Tal y como se define en la página oficial del instituto de Daisaku Ikeda en Madrid *Sokka* significa en el idioma japonés “creación de valores” y fue empleado por Tsunesaburo Makiguchi en 1930 por primera vez y adaptado en 1999 en su libro *Educación para una vida creativa: ideas y propuestas de Tsunesaburo Makiguchi* para definir un sistema educativo enfocado en la creación de valores como propósito básico en la vida de las personas ya que considera la felicidad como aquella que un ser humano pueda descubrir y valorar en un contexto real.

Este sistema educativo ayudaría a que los estudiantes tuvieran más calidad de vida, contribuyendo así en su comunidad a través del positivismo y fomentando relaciones sanas y armoniosas con el resto de la ciudadanía asimismo, llama bastante la atención debido a que en la educación pocas veces se habla del concepto de felicidad como algo que se relacione con los estudios, sino como una obligación.

Por otro lado, no queremos tratar el concepto de felicidad desde un punto de vista frívolo, ya que es fácil asociar este término a la satisfacción de una necesidad física o psicológica puntual, tal y como explica Seligman (2002) en su libro *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*.

Por ello cuestiones como el propósito de la vida, la autorrealización y el bienestar psicológico se convierten en temas directamente relacionados con el concepto de felicidad, aunque tal y como explica Ryff en (1989) en su libro *Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. Journal of personality and social psychology*, factores como el nivel educativo, variables sociodemográficas, nivel económico, la etnia y la cultura no proveen de datos suficientemente esclarecedores como para entender esas variaciones del bienestar psicológico. Este es uno de los motivos por los que el *Método Sokka* busca que los alumnos encuentren un propósito en la vida que mantener y que lleven a la autorrealización vital.

Por ello y dada la situación de ansiedad y estrés cada vez más patentes en nuestras sociedades entendida la ansiedad como un “estado emocional” inmediato que se caracteriza por una combinación de sentimientos relacionados como tensión, nerviosismo, pensamientos molestos, y cambios fisiológicos, Spielberger (1972) el *Método Sokka* aunque en primera instancia nos puede parecer idealizado, a día de hoy aplicarlo puede llevar a solucionar uno de los temas que más se cuestionan los educadores: el sentido de la educación en el desarrollo de las personas y dentro de la sociedad.

Habiendo cerrado este paréntesis, volvemos al sistema educativo *Sokka* para realzar las principales características que lo definen:

- Es un sistema aplicable a la formación desde educación infantil hasta la universitaria.
- Promueve ámbitos culturales y sociales basados en la paz y la reflexión de los derechos humanos.
- Al ser un método basado en la filosofía budista da mucha importancia a la coexistencia con la naturaleza.
- Fomenta el aprendizaje de nuevas culturas e idiomas.

- Le aporta una razón al intelecto siguiendo la idea de que como tal el conocimiento no tiene valor si no se acompaña de un fin: la responsabilidad y la contribución al bienestar humano.

-Crea amistades duraderas y significativas con el fin de desarrollarse social y personalmente.

Por otro lado, los profesores, tienen un papel muy importante, su sistema propone que éstos no trabajen de forma individual, sino creando una red de vivencias, un sistema a través del cual revisan sus éxitos y fracasos para mejorar todos juntos. De esta manera aquellos menos experimentados no ofrecen una educación de menos calidad a sus alumnos.

Actualmente este sistema educativo se encuentra activo en Japón, California, Singapur, Malasia, Hong Kong, Brasil, Corea del Sur y por supuesto España, en el Instituto Universitario Mixto de Investigación en Educación y Desarrollo Daisaku Ikeda, Madrid, cuyo objetivo principal es combinar esta metodología junto con otras corrientes actuales de la Educación Positiva como el Giro Contemplativo y el Aprendizaje Transformacional.

5. Problemáticas y opciones de mejora.

Como ya se ha indicado, esta metodología es casi un experimento en nuestras aulas españolas, donde los alumnos están acostumbrados a tener unas directrices claras acerca de los deberes, exámenes y trabajos que deben hacer. Por lo que asumir que se podrá implantar en un instituto de educación secundaria con cierta carencia de recursos materiales y un profesorado poco implicado y comunicativo, como el caso que se experimentó en las prácticas, sería una misión suicida.

Sin embargo, esta clase de metodologías no se pueden llegar a introducir de la noche a la mañana, por lo que empezar desde las clases de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, una asignatura cada vez más deteriorada por la visión de una utilidad irreverente puede ser un gran comienzo.

Por lo que se ha podido observar, es de opinión general, salvo por supuesto por los docentes que la imparten, que la materia contempla carencias útiles, es la asignatura para desconectar y pasarlo bien. Tomando esta opinión se ha podido comprobar en el aula cómo los alumnos en efecto desconectaban de la obligatoriedad del resto de materias y disfrutaban con ella. Por supuesto esto es positivo en ciertos aspectos ya que al igual que propone el *Método Sokka* la educación es disfrute, aunque negativo por otro lado, debido a que los alumnos desconectan de la realidad y es que dejan de saber estar en clase, y pierden el respeto por los que están alrededor.

Sin embargo y dada la principal problemática del instituto, la falta de autonomía, un método tan libre y directo como este se ha de introducir poco a poco a través de unas directrices. Por lo que al diseñarse la programación un enfoque directo a la cultura japonesa y sus referentes artísticos se planteó una meta final. Un festival cultural denominado *Bunkasai (1)* que los alumnos llevarían a cabo a final de curso y desarrollarían por entero.

Los festivales escolares japoneses o Bunkasai son eventos que se celebran en los institutos y universidades, éstos están completamente organizados por los alumnos quienes realizan actividades de entretenimiento para las familias y los alumnos nuevos que deseen visitar el instituto para conocer su funcionamiento, tal y como lo describe Velloso A. (1994) en su libro *El sistema educativo en Japón*. Asimismo, muchas de las actividades implican restauración, al venderse comida y bebidas u otros entretenimientos que se pagan como un servicio normal, por lo que recaudan fondos para los distintos clubes que forman esta escuela.

Extrapolando esta situación a los institutos de nuestro contexto más cercano, un evento enteramente organizado por los alumnos de un curso favorece gratamente valores en su educación como la autonomía, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, así como ver una utilidad clara a la propia asignatura y que su trabajo se valore fuera de las aulas.

Por supuesto, para llegar a este punto haría falta muchísimo trabajo personal para que los alumnos asuman esta misión ya que su falta de autoestima se nota sobre todo en el aula de plástica. Aquí es donde entraría el *Método Sokka*, traducándose en tutorías semanales con los grupos de trabajo e individuales, así como sesiones donde el diálogo toma forma en las aulas y los alumnos pueden exponer sus pensamientos, opiniones y decisiones sobre el contenido que dan en la asignatura. De esta forma se les aporta libertad a los alumnos para que puedan sentirse responsables y sepan que tienen voz en su educación.

5.1 Situación del centro y su profesorado:

Habiendo descrito de forma breve el panorama general de la asignatura de E.P.V.A., se procederá a describir ciertos aspectos que podrían contribuir o restar a la propuesta de innovación.

Uno de los beneficios del instituto es que dispone de dos aulas de plástica amplias y bien equipadas de mobiliario, aunque, por otro lado, no dispone apenas de material fungible en el aula, y viniendo los alumnos de clases sociales medias bajas, esto podría suponer un problema para el desarrollo del proyecto.

Sin embargo, y dado que el propio festival lo organizan los alumnos se podría recoger el ejemplo de los institutos japoneses donde el dinero recibido de los puestos o las entradas que cobran se destinan por entero al uso dentro de las aulas y los clubes que lo organizan. Y en este caso, parte de este dinero se invertiría en material fungible, una forma de que los alumnos tomen responsabilidad sobre el material que les proporciona el instituto o sus docentes.

Y es que durante las prácticas se pudo observar cómo pese a que no disponían de materiales dentro de las aulas, los propios alumnos no tenían el más mínimo interés por aportar, o cuidar el material que la docente compraba con su propio sueldo, habiendo más de un percance en la clase por este tema. Por ese motivo, se considera que deberían obtener estos materiales por sus propios medios y tomar conciencia de que éstos no son ilimitados.

Por otro lado, propuestas como los Patios Dinámicos llevados a cabo en el instituto son beneficiosas para los alumnos, favoreciendo amistades y su integración en el centro.

Asimismo, se consideran muy interesantes algunos de los proyectos innovadores que se desarrollaron, como el huerto escolar, llevado a cabo por el profesor de Biología y en el cual participan de forma voluntaria todos los cursos, así como un programa de radio que está empezando a funcionar gracias a la implicación de alumnos y profesores. Estos podrían ser ejemplos de actitudes autónomas y colaborativas que llevan a cabo los estudiantes pertenecientes a estos proyectos.

En cuanto a las propuestas de liderazgo dentro de la institución educativa del centro, tiene una estructura organizativa piramidal, en la que el equipo directivo está en la cumbre, encontrándose debajo diversos jefes de estudios y, por último, el cuerpo docente.

En el caso del centro de prácticas las relaciones entre los profesores era casi inexistente, una problemática que enfocada por esta innovación podría cambiar, ya que una actitud más abierta por parte del profesorado y confiada hacia sus alumnos ejercería un papel comunicativo entre los docentes.

Por otro lado, puede ocurrir el efecto contrario, que la actitud inflexiva del resto del profesorado lleve a situaciones desagradables en las aulas debido a la comparación que se haría de los métodos tan dispares de enseñanza.

Debido a esto, creo que la comunicación es la vía más correcta de arreglar y prevenir situaciones como esta, pudiendo dedicar el resto del profesorado una pequeña parte del tiempo de su clase en que los alumnos dialoguen y mantengan una actitud democrática con ellos.

Recogiendo los puntos anteriores podríamos determinar cierta implicación por parte de los docentes, el equipo directivo y por supuesto los alumnos.

Volviendo a la realidad del centro educativo, explicar que los padres por otro lado ya participaban en el instituto en dinámicas grupales que tenían más que ver con la educación dentro de casa que su participación en las aulas. Es un hecho que la mayoría de las familias tienen el tiempo justo para participar en actividades relacionadas con el instituto más allá del Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos (AMPA), sin embargo, considero que cada uno puede aportar su granito de arena, y forma parte del *Método Sokka* y del empoderamiento de nuestros estudiantes que los padres den ejemplo a los jóvenes participando en su educación de forma directa.

Una forma sencilla en la que pueden contribuir es que se invite a participar en la asignatura de E.P.V.A. a aquellos padres y madres que quieran y puedan compartir su experiencia laboral en relación con lo que están haciendo.

6. Justificación y objetivos de la innovación :

Como ya mencionamos, esta innovación se trata más de una metodología de enseñanza con una meta clara para los alumnos. Sin embargo, parte de una programación relacionada con este método, ya que se basa en un viaje que los alumnos realizarán a lo largo del curso por distintos aspectos de la cultura japonesa, que en su conjunto darán lugar al contenido que expondrán durante el Bunkasai, una exposición y la reproducción de los cortos de animación que llevarán a cabo.

Con esta propuesta se espera que los alumnos finalicen el curso siendo más proactivos, que hayan disfrutado de la asignatura y hayan aprendido a aplicar conceptos que sabían desde la teoría, por supuesto, uno de los grandes objetivos es que hayan podido conocer mejor a sus compañeros a través del trabajo grupal y que hayan adoptado una actitud más responsable con su entorno.

6.1 Objetivos específicos:

A continuación se exponen los objetivos específicos:

- Los alumnos/as deben poder elaborar mínimo una propuesta detallada durante el curso sobre su participación en el trabajo grupal.
- El alumnado debe haber mostrado una mejoría respecto a principio de curso en el trabajo grupal y la participación en el aula.
- Los alumnos/as presentarán una mejoría respecto a su actitud con el entorno, desde los materiales hasta su asignación dentro del equipo con sus compañeros.

6.2 Tabla 1. Análisis de objetivos (Anexo III):

ANÁLISIS DE LOS OBJETIVOS		
FINALIDAD	INDICADORES DE IMPACTO	MEDIDAS
<p>El objetivo principal del proyecto es mejorar la autoestima y autonomía de los alumnos en las aulas, desencadenantes de la responsabilidad y una visión positiva de la educación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos tienen una actitud más autónoma dentro del aula de Plástica, a través de la autoconfianza y la asunción de responsabilidades. • Mejora de la opinión general de la asignatura de Plástica y adquisición de conocimientos en torno a su aplicación práctica. • Actitud responsable con su entorno y los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al final del curso deben haber conseguido organizar un festival de cultura japonesa (Bunkasai) entre la clase. • Cuestionario al final del curso valorando la asignatura y el proyecto realizado. • Entrega a final de curso de los presupuestos, listas de materiales realizados para el festival así como la recaudación para el material fungible del próximo curso.
Objetivos específicos del Proyecto	Indicadores de logro de esos objetivos	Medidas
<ul style="list-style-type: none"> • El alumnado debe haber mostrado una mejoría respecto a principio de curso en el trabajo grupal y la participación en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos se autoevalúan sus respectivos trabajos en grupo y el de sus compañeros, exponiéndose posteriormente de forma anónima en el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se les proporcionará a los alumnos un cuestionario anónimo dentro de los grupos que se complementará con las notas recogidas por el docente durante el curso.

<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos deben haber mostrado una actitud responsable respecto a su entorno, desde los materiales hasta su asignación dentro del equipo con sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos tomarán responsabilidad durante el curso de los materiales que sus grupos hayan usado para el festival, asignando un tesorero, y una persona que se encargue de organizar los materiales del grupo en el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega a final de curso de un inventario completo del material que había, que se usó y se adquirió. Así como unas actas de las reuniones que el docente haya tenido con cada grupo, donde se recogen los asuntos que se hayan tratado al respecto.
--	--	---

7. Materiales de apoyo y recursos necesarios:

Dentro de los materiales existentes que puedan servir a un docente nos encontramos varios manuales de pedagogía acerca del *Método Sokka* como pueden ser: “La educación Soka: De la felicidad al individuo” de Daisaku Ikeda (2008), o “Education for Creative Living: Ideas and Proposals” of Tsunesaburo Makiguchi (1989) , entre muchos otros títulos que aclaran y dan ideas sobre cómo aplicar esta metodología desde una perspectiva que conecta al individuo con la realidad social y comunitaria de la que forma parte. Indican asimismo que implicaciones tiene alterar la conciencia y la mente de los alumnos y los beneficios de pasar de lo individual a lo colectivo. Siempre desde los límites que el docente quiera poner, ya que estos libros se basan en el budismo, algo que tener en cuenta al no tratar de imponer una religión, sino establecer una educación basada en valores humanos.

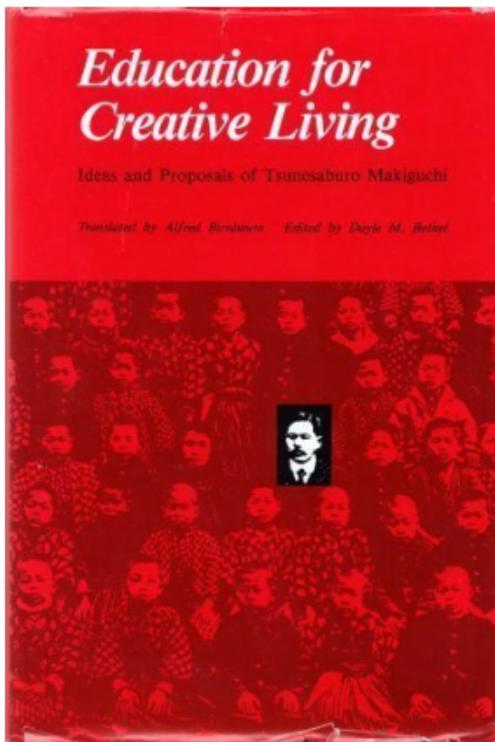


Fig3. |Tsunesaburo M.(2008),
Education for Creative Living: Ideas and Proposals

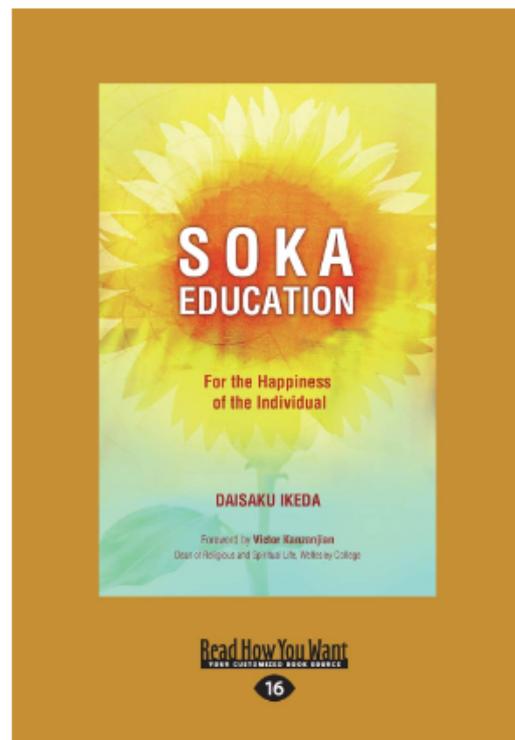


Fig 4. Ikeda D.(2008),
De la felicidad al individuo.

7.1 Recursos necesarios:

En este punto se expondrán los recursos materiales y humanos que se necesitarán para llevar a cabo la innovación durante todo el año, siendo que funcionarán a la par que la programación, los recursos serán similares.

7.1.2 Tabla 2. Recursos materiales Anexo III:

Instalaciones del centro: aula de plástica, aulas de informática, entorno, zonas comunes, etc.
Medios digitales dentro de las aulas como ordenadores, pizarras digitales, proyectores, etc.
Cámaras de fotos réflex propiedad del centro.
Teléfonos móviles pertenecientes a los alumnos.
Material fungible disponible en el centro para técnicas húmedas y secas. (Necesitando material variado que los alumnos tendrán que comprar para realizar las técnicas de estampación, maquetas etc.)
Tórculo propiedad del centro.
Linóleo propiedad del centro.
Reglas, escuadras, cartabones, compases propiedad de los alumnos y alumnas.
Por otro lado, a la hora de establecer una evaluación de los resultados, se utilizarán rúbricas individuales para cada unidad didáctica como herramienta de evaluación de los alumnos y una rúbrica final que nos muestra la integración y aceptación de esta metodología en el aula.

7.1.3 Recursos humanos:

1. Dentro de la programación se ha planteado la posibilidad de realizar colaboraciones interdisciplinarias con otras asignaturas, como Tecnología o Lengua y Literatura, dando lugar a participaciones entre departamentos y estableciéndose desdobles entre clases o docencias compartidas. El proyecto de innovación influenciará de forma directa esta colaboración ya que exige una dinámica similar en las clases, así como tutorías semanales con los alumnos para seguir su proceso.
2. Se necesitará la intervención de otros docentes a la hora de realizar excursiones.
3. Se establece la posibilidad de llevar al aula a profesionales de los distintos ámbitos del arte ya sean profesionales en la materia como pequeños proyectos llevados a cabo por las familias, conocidos o personas de la localidad, para que den charlas y que enseñen su trabajo.

8. Metodología y desarrollo de la innovación:

Con el objetivo de no repetir la información expuesta en puntos anteriores, se ha resaltado como metodología el *Método Sokka*, sin embargo para su aplicación podemos realizar una combinación con otros procedimientos muy utilizados en las aulas como el Aprendizaje Basado en Proyectos donde el alumnado trabajará a partir de problemáticas o pequeños trabajos que han de resolver vinculando cada unidad didáctica al final del curso para desarrollar el proyecto final: el Bunkasai. Asimismo, se empleará una modalidad de enseñanza basada en tutorías semanales a alumnos o grupos, que tal y como expone Lázaro A.

(2002) en su libro *La Acción tutorial de la función docente universitaria* se trata de un método que exige programar unas horas y unas fechas claras con los estudiantes que van a ser tutorizados o entrevistados respecto a sus proyectos, es una manera muy eficaz de llevar un seguimiento de los progresos del alumno, así como las dificultades que pueda tener de forma individual o grupal, por otro lado, quita bastante tiempo. Asimismo no podemos olvidar incluir el Trabajo Cooperativo que da prioridad a la cooperación entre compañeros que a la competición, haciéndose responsables los unos de los otros y adquiriendo habilidades sociales y organizativas en el proceso. Entre estos componentes Johnson, Johnson y Holubec (1999) destacan otros como la interdependencia positiva, refiriéndose esta a que cada miembro del grupo busca el éxito grupal, no personal, el refuerzo mutuo, evaluación de los resultados a través de la reflexión grupal etc.

Se considera importante aclarar que el proyecto de innovación forma parte de la programación, ya que se trata de una metodología aplicable a esta, donde se trabaja con pequeños proyectos, por lo que la temporalización irá a la par para su desarrollo.

Para que esta idea resulte más esclarecedora se dejará una breve programación con su propio cronograma que conforma por supuesto la temporalización en la cual se aplica la innovación.

8.1 Actividades y Proyectos:

En este apartado se ofrecerá información acerca de las actividades y proyectos que a través de la innovación tienen lugar, siendo que transcurre a la par que la programación durante todo el curso, se han dividido en los mismos bloques.

Tabla 3. Actividades y proyectos Anexo III

Bloque	Innovación	Temporalización
<p>B1. Construcción</p> <p>El primer paso hacia los objetivos de la innovación es conseguir que los alumnos evolucionen a través de la constancia y se interesen por temas que a priori se juzgan como difíciles o aburridos, como es en este caso el dibujo técnico o la construcción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Se evaluará la capacidad y habilidades del alumnado para poder ver un recorrido del progreso a través de : <ul style="list-style-type: none"> -Trabajo cooperativo. -Docencia compartida. -Trabajo por proyectos. + Se establecerán 30 min de tutoría semanal durante las clases de Plástica para tratar problemas personales, grupales sobre la asignatura, ver la evolución de los alumnos respecto al proyecto y su opinión personal, que será considerada para el desarrollo de la asignatura siempre que se formulen propuestas serias. + Se trabajará la relación de contenidos . 	<p>+Construcción de un templo japonés: 1 mes (8s.)</p> <p>+La cultura de los patrones y los retratos japoneses: El uso del punto, la línea y los elementos geométricos para su desarrollo volumétrico. 5 semanas y 1 día (11 s.)</p> <p>+Manga VS Cómic: Recreación de una historieta corta utilizando el lenguaje y la distribución del manga. 5 semanas (10 s.)</p>
<p>B 2: Estampación</p> <p>Debido a la complejidad del proceso, esta UD se tratará de la realización de un proyecto de estampación que se dividirá en varias fases como el boceto, la preparación de la plancha, la estampación y el sello.</p>	<ul style="list-style-type: none"> +Trabajo cooperativo. +Tutorías semanales individuales y grupales. +Autogestión de tiempo, material y organización del aula por grupos. +Aumento gradual de las responsabilidades y la autonomía. 	<p>7 semanas (14 sesiones)</p>

<p>El papel del docente durante este proceso es el de un guía y mentor durante las clases y las tutorías.</p>		
<p>B.3 Visión</p> <p>Hasta este punto toda la programación ha intentado introducir a los alumnos unas bases previas de trabajo colaborativo, toma de decisiones, y autonomía. Este proyecto pretende realizar un examen final recopilando todo el conocimiento y habilidades que se han desarrollado a lo largo del curso. Esta última UD supone una apuesta grupal para que aprendan a trabajar juntos y para que todos se conozcan, entendiendo sus fortalezas y flaquezas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> +Trabajo por proyectos. +Trabajo cooperativo . +Agrupación por roles. +Tutorías grupales semanales. + Exposición final individual contando la experiencia del trabajo grupal colaborativo valorando su aportación al equipo. +Encuesta a los alumnos sobre cómo ven su crecimiento a través de la innovación. 	<p>10 semanas (20 sesiones)</p>
<p>Bunkasai : Festival escolar de temática japonesa.</p> <p>El festival es un proyecto complementario que los alumnos han realizado durante todo el curso en base a su trabajo.</p> <p>Es una propuesta que pretende visibilizar su trabajo y que los alumnos le den un sentido a la asignatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> +Trabajo cooperativo por roles. +Gestión del tiempo y los espacios. +Toma de decisiones grupales e individuales fomentando su autonomía. +Reuniones grupales establecidas por los alumnos. 	<p>2 semanas (4 s)</p> <p>Las fecha de las reuniones las deciden los grupos pues trabajarán fuera del horario escolar. Un día cercano al evento se realizará una prueba para ver el funcionamiento del espacio y el material audiovisual.</p> <p>Fecha del Bunkasai : 24 de Junio (Último día lectivo en la ESO)</p>

8.2 Herramientas de evaluación del método.

Dado que este método está intrínsecamente relacionado con la programación su éxito depende de las calificaciones y los procesos planteados durante el curso a través de las actividades y proyectos. Sin embargo, dado que este método propone darle voz a los alumnos respecto a su educación para que lleguen a madurar y a ser más autónomos se han planteado unos métodos de evaluación de la propia metodología:

Con el fin de conocer la evolución respecto a la motivación del alumnado, tras cada trimestre se realizará una evaluación de la asignatura y la docente en el aula a través de un cuestionario. Por otro lado, la docente ha de recopilar información acerca de la actividad en el aula de los alumnos a través de unas rúbricas que servirán para evaluar su trabajo en el aula a final de trimestre.

Por último, los alumnos dispondrán de un cuestionario que establezca una autoevaluación respecto al *Método Sokka* y su grado de aceptación en el aula. (Anexo I)

9. Evaluación y seguimiento de la innovación docente.

Teniendo en cuenta lo expuesto, el proyecto de innovación toma como guía y mentor al o la docente que se encarga de enseñar y guiar al alumnado en su paso por los proyectos y el trabajo grupal. Los alumnos deberían poder responder a estos pasos progresando con cada uno de los ejercicios planteados, para ello dispondrán de herramientas como tutorías grupales una vez por semana, transparencia total respecto a su progreso e indicadores para el desarrollo de este, así como material complementario que la docente incluirá en la plataforma Teams para el uso abierto del alumnado.

Por otro lado, ellos también tendrán voz respecto al proyecto, podrán tomar decisiones de forma democrática en las tutorías y dar su opinión a través de los cuestionarios que se les dejarán después de cada evaluación. Los materiales con los que se evaluará el progreso y el funcionamiento del proyecto de innovación serán las propias calificaciones de los alumnos,

las notas tomadas por el o la docente durante esas tutorías y la presentación final.

Con ello se podrá emplear una rúbrica que responderá a estas cuestiones de manera objetiva, realizando porcentajes de éxito y fracaso.

En definitiva, se considera que esta innovación puede tener el potencial suficiente para que los alumnos empiecen a solventar esas carencias que tienen por su edad y su desarrollo. Por supuesto, también debido a la introducción de un método tan novedoso, por lo menos en España, supone una dificultad extra ya que esta metodología exige la participación del profesorado del centro y dado que sólo se aplica en la asignatura de E.P.V.A., es posible que haya pequeños roces con el resto de los docentes debido a emplear metodologías distintas.

Sin embargo, creo que no se puede anticipar los resultados antes de probarlos, ya que, como tal, tuve el placer de impartir una unidad didáctica de mi programación con los alumnos de 3º de la ESO del instituto de prácticas y he podido constatar que al final del proceso ganaron muchísima confianza y muchos adoptaron una actitud más autónoma, prestando ayuda a los docentes en el aula y presentando diseños para el proceso distintos a los que se les había proporcionado, funcionales y originales.

TERCERA PARTE: Programación didáctica



Figura 5 Hokusai K.(S. XIX). "Treinta y seis vistas del monte Fuji: La Costa de Kamakura"

10. Introducción.

Los principales aspectos que se pueden ver en las siguientes páginas van destinados a la asignatura de Educación Plástica y Visual para el curso de 3º de la ESO y pretenden convertir a nuestros alumnos en unos sabedores de la cultura japonesa, profundizando en los aspectos más relacionados con su cultura. Esto se debe sin lugar a dudas al magnetismo que la cultura oriental provoca en nosotros, sigue siendo una muestra de inspiración y admiración. ¿Pero a qué se debe esto? Es sin duda una pregunta que les haría a mis alumnos al principio y al final del curso.

Esta inspiración y magnetismo son claves para que nuestros alumnos y alumnas tengan interés por nuestra asignatura, por otro lado, se ha realizado una programación enfocada en Japón como propio contraste de nuestra cultura, ya que establecer diferencias y similitudes entre estas y encontrar su origen hará que el alumnado se interese más por el patrimonio cultural y artístico de su propia ciudad, inspeccionándolo en busca de referentes. Así, poco a poco tras un rastro de migas nuestros alumnos irán creciendo en lo personal y en lo académico.

Asimismo, cabe destacar y tener presente en todo momento los objetivos que queremos conseguir:

-Aumentar el interés de nuestro alumnado por la educación, encontrando un incentivo en el arte para que encuentren comodidad, bienestar y un espacio libre de prejuicios donde poder expresarse.

-Desarrollar una conciencia de grupo a través del trabajo grupal y por roles.

-Conocer a los compañeros y generar nuevas amistades amplia la diversidad en el aula y una visión del mundo más amable y menos prejuiciosa.

-Evolución de los alumnos y alumnas a lo largo del curso con el fin de generar autoconfianza y una actitud más autónoma, claves para su desarrollo futuro.

Por otro lado, se escogió tres etapas donde se desarrollaría la programación, la primera de ellas **Construcción** se establece al principio del curso ya que en su mayoría se da Dibujo Técnico, la gran odiada por los alumnos, por ello empezar con las pilas recargadas ayudará a que acaben visualizando las actividades propuestas sin prejuicios.

En la etapa **Estampación** se intentó afianzar lo aprendido en las anteriores UD, despertando el interés de los alumnos por una técnica desconocida para ellos, la Linografía, se trata de un proceso largo que exige una temporalización y que los alumnos y alumnas desarrollen capacidades administrativas y responsabilidad.

En el último de estos, *Visión*, se recogen las bases de la cultura visual para que los alumnos procesen los mecanismos de un trabajo real, la animación, una metodología basada en roles para economizar tiempo y un trabajo grupal intenso lleno de diferencias creativas que permita hacerles entender los procesos de la animación.

Por último, esta programación se recopila en un festival, donde el alumnado podrá mostrar su trabajo y valorar su propia evolución tanto académica, como personal.

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias clave del currículo, establecidas en el artículo 9 del Decreto 74/2007 del 14 de Junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica y Visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural, entendidas como capacidades que ha de desarrollar el alumnado para aplicar de forma integrada los contenidos de la materia con el fin de lograr la realización satisfactoria de las actividades propuestas.



La competencia en comunicación lingüística está vinculada directamente con los objetivos de la innovación patentes en su metodología que pretende mejorar el lenguaje oral, escrito y visual del alumnado con el fin de facilitarles la expresión de ideas, emociones y sentimientos. Esta competencia se reflejará durante toda la programación a través de las exposiciones orales y el lenguaje plástico patente en todas las actividades y proyectos.



Competencia matemática, científica y tecnológica. La asignatura desarrolla asimismo la capacidad de utilizar un lenguaje simbólico para profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas. El alumnado adquiere esta competencia a través de la observación, la experimentación, la investigación y el posterior análisis y reflexión que se realizará a través de las exposiciones en el aula y los cuestionarios que se les dará tras cada trimestre. Por otro lado, el empleo de materiales sostenibles o reciclados para usar como obra o como utensilio artístico se tendrá en cuenta durante todo el curso.



Competencia digital y tecnológica : El uso de recursos tecnológicos específicos no solo supone una herramienta potente para la producción de creaciones visuales sino que, a su vez, colabora en la mejora de la competencia digital. El uso de distintos recursos tecnológicos y herramientas serán primordiales durante el curso aunque se utilizarán con más énfasis en la tercera evaluación, ya que deberán grabar y proyectar un corto de animación usando infinidad de recursos audiovisuales pretendiendo que el alumnado amplíe su conocimiento sobre los términos, programas, aplicaciones y utilidades de las mismas.



La competencia cívica y social se obtendrán en el aula a través del trabajo en equipo promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. Por otro lado, los alumnos emplearán durante todo el curso herramientas propias del lenguaje visual lo cual induce al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas presentes tras cada trabajo y tutoría en la que reflexionarán acerca de los mismos estímulos y aceptando las diferencias de sus compañeros.



Otro de los objetivos de la programación es la **competencia de adquisición de iniciativa y espíritu emprendedor** dado que todo proceso de creación supone convertir una idea en un acto. Se promueven valores como la capacidad creadora y de innovación, la imaginación, el sentido crítico y la responsabilidad hacia sus compañeros y compañeras así como el aula y los materiales. Esta competencia se adquiere hasta el final del curso donde deben explorar los recursos humanos y materiales para la elaboración de un festival.



La competencia que se vincula de forma más específica a esta asignatura es la **conciencia y expresiones culturales**. Esta etapa abarca todo el curso y pone énfasis en que el alumnado establezca una visión artística, crítica y referencial hacia el arte y la cultura usando ese conocimiento como referente e inspiración de sus propias obras. En el caso de la programación esta competencia es la que más presencia tiene ya que recoge la cultura y el arte japonés para realizar una inmersión total durante el curso en sus distintos bloques como el uso de patrones japoneses, la construcción de un templo, llevar a cabo un proyecto de manga etc.



A la competencia para aprender a aprender se contribuye en esta programación a través de un aprendizaje reflexivo hacia los procesos y la experimentación, así como la asunción de errores para que el alumnado tome conciencia de sus propias capacidades y recursos. Esta competencia tiene cabida en cada una de las actividades y proyectos, aunque hace más énfasis en las presentaciones orales y las tutorías donde todos los alumnos pueden compartir experiencias.

12 OBJETIVOS

En este punto, se desarrollan los objetivos que la programación intentará alcanzar, desde los objetivos de etapa hasta los objetivos generales.

12.1 Objetivos de etapa

Los objetivos generales de etapa de la Educación Secundaria Obligatoria (OG ESO) se determinan en los siguientes puntos:

El Decreto 74/2007 del 14 de junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica y Visual contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan los siguientes objetivos.

OG ESO 1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

OG ESO 2. 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.

OG ESO 3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

OG ESO 4. 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.

OG ESO 5. 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.

OG ESO 6. 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.

OG ESO 7. 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.

OG ESO 8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana.

OG ESO 9. Comprender y expresarse al menos, en una lengua extranjera de manera apropiada.

OG ESO 10. 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.

OG ESO 11. 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.

OG ESO 12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación, desarrollando la sensibilidad estética y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.

OG ESO 13. Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

12.2 Objetivos generales del área E.P.V.A.

Los objetivos generales del área de la Educación Secundaria Obligatoria (OG E.P.V.A.) se determinan en los siguientes puntos:

El Decreto 74/2007 del 14 de junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica y Visual contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que les permitan los siguientes objetivos.

OG E.P.V.A. 1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

OG E.P.V.A. 2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

OG E.P.V.A. 3. Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia ypreciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.

OG E.P.V.A. 4. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.

OG E.P.V.A. 5. Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

OG E.P.V.A. 6. Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

OG E.P.V.A. 7. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

OG E.P.V.A. 8. Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.

OG E.P.V.A. 9. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

OG E.P.V.A. 10. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

- **Objetivos generales que persigue la programación.**

OGP1, Empaparse de la cultura japonesa en su ámbito artístico, llegando a desarrollar un imaginario en torno a su origen, desarrollo y evolución.

OGP2. Desarrollar una conciencia de grupo a través del proyecto final que engloba toda la programación, a través del trabajo grupal y por roles.

OGP3. Respeto hacia la asignatura, el aula y sus materiales. Desarrollo de conciencia y responsabilidad.

13. Contenidos: estructuración en bloques temáticos.

Esta programación didáctica intenta establecer un acercamiento hacia una cultura muy popular hoy en día como es la japonesa, intentando que los alumnos profundicen en una serie de ramas artísticas, valorando otros patrimonios culturales e iniciando un viaje personal, donde se intentará reforzar las aptitudes del alumnado para que obtengan más seguridad en sí mismos y autonomía.

Asimismo, la programación se encuentra intrínsecamente ligada a los contenidos oficiales del del currículum recogidos en el 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. De modo que se divide en tres etapas, las cuales se desarrollarán sin seguir el orden temporal de las evaluaciones en las que se divide el curso lectivo. En cada una de ellas se realizarán proyectos relacionados entre sí, partiendo desde la primera fase hasta la última, donde el alumnado realizará una muestra de su trabajo y aptitudes a través de un festival cultural denominado Bunkasai.

A continuación, se realiza una clasificación de los contenidos a partir de los Bloques que establece el Decreto y a su vez a partir de las 3 etapas establecidas dentro de las cuales, sus UD comparten contenidos de forma variada. Los bloques a los que haremos mención son los siguientes:

B1 Expresión Plástica

B2 Comunicación Audiovisual

B3 Dibujo Técnico

- **(E1-c) Etapa 1: Construcción**

- **(E2e) Etapa 2: Estampación**

- **(E3e) Etapa 3: Visión**

- **Etapa 1: Construcción: (E1-c)**

En esta etapa se pretende trasladar al alumnado hacia una metodología de trabajo práctica en la que la teoría tiene una funcionalidad, asimismo establecerá las bases sobre las que trabajar, conociendo su nivel y sus principales obstáculos, por lo que trabajarán lados opuestos cómo por ejemplo, desde lo individual hasta lo colectivo, siguiendo unas directrices y ofreciéndoles libertad de expresión.

- **Etapa 2: Estampación (E2e)**

Esta etapa pretende que el alumnado se familiarice con procesos más complejos de ejecuciones largas, potenciando la autonomía y la autogestión del tiempo y los materiales. Se trata de una fase de inmersión total en la cultura japonesa, sus referentes y la extrapolación de esta al entorno y patrimonio asturiano.

- **Etapa 3: Visión (E3e)**

En la etapa final se refuerzan los conocimientos y habilidades a través de un proyecto final donde el alumnado debe demostrar aptitudes autónomas, organizativas y de gestión ya que concluirán con la realización de un corto de animación en 2D.

13.1 Relación de contenidos.

- **B1. Expresión Plástica**

-B1.A 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. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B1.B Realización de composiciones modulares con diferentes técnicas y en diferentes aplicaciones de diseño (textil, ornamental, arquitectónico o decorativo). (E1-c) (E2e)

-B1.C Experimentación de los conocimientos sobre color con técnicas y materiales diversos y con un programa informático básico. (E2e)(E3e)

-B1.D Cualidades fundamentales del color: tono, valor y saturación. Gammas cromáticas. (E1-c) (E3e)

-B1.E Experimentación de los conocimientos sobre luz y color, con técnicas y materiales para representar la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B1.F La textura: cualidades expresivas. Utilización de distintas técnicas gráfico-plásticas para la elaboración de texturas en composiciones propias abstractas o figurativas. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B1.G Creación de composiciones propias utilizando propuestas creativas con un proyecto por

escrito, para alcanzar los objetivos finales. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B1.H 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. (E2e)(E3e)

-B1.I Identificación de los materiales gráfico-plásticos y manipulación de los mismos para una técnica correcta. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B1.J 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. (E1-c) (E2e)(E3e)

- **B2 Comunicación Audiovisual**

-B2A La percepción visual. Características fisiológicas y mentales. La ambigüedad visual. Leyes de la Gestalt. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B2B Significado y significante: signo, símbolo, anagrama, logotipo. (E2e)(E3e)

-B2C Lectura de imágenes: aspecto denotativo y connotativo. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B2D Clasificación de las imágenes según su finalidad (informativa, comunicativa, expresiva y estética). (E1-c) (E2e)(E3e)

-B2E Análisis de la imagen fija como medio de expresión. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B2F Creación de un cómic utilizando sus elementos y características de manera adecuada. (E1-c)

-B2G La imagen en movimiento: realización de una animación con medios digitales y/o analógicos. (E3e)

-B2H Experimentación y utilización de los recursos informáticos para la realización de mensajes visuales y audiovisuales a partir de un proyecto previo. (E3e)

-B2I Identificación de los lenguajes visuales utilizados en el ámbito de la comunicación visual. Análisis de los prejuicios y estereotipos presentes en la imagen. (E1-c)(E3e)

-B2J 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. (E3e)

-B2K 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. (E1-c)(E3e)

-B2M Diferenciación de los distintos estilos y tendencias de las artes visuales valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural asturiano. (E1-c) (E2e)(E3e)

- **B3 Dibujo Técnico**

-B3A Conocimiento y manejo preciso de los instrumentos para los trazados técnicos. (E1-c)(E2e)(E3e)

-B3B Revisión de los trazados geométricos fundamentales. (E1-c)

-B3C Explicación oral o escrita sobre el concepto de las distancias y lugares geométricos básicos: circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana. (E1-c)

-B3D Proporcionalidad. Aplicación del teorema de Thales. (E1-c) (E2e)(E3e)

-B3E División de la circunferencia en 2, 3, 4, 5, 6 y 8 partes iguales para crear figuras regulares lobuladas. (E1-c)

-B3F Triángulos. Clasificación. Resolución gráfica de problemas de triángulos utilizando correctamente las herramientas. Propiedades y trazado de los puntos y rectas notables de un triángulo. (E1-c)

-B3G Construcción de triángulos rectángulos aplicando el teorema de Pitágoras. (E1-c)

-B3H Cuadriláteros. Definición. Clasificación. Denominación de los cuadriláteros. Resolución de problemas para la construcción de paralelogramos. (E1-c)

-B3I Identificación de polígonos regulares e irregulares: clasificación y denominación según el número de lados. (E1-c)

-B3J Construcción de polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3, 4, 5 y 6 lados. (E1-c)

-B3K Construcción de polígonos regulares dado el lado, de 3,4, 5 y 6 lados. (E1-c)

-B3M Tangencias y enlaces. Casos complejos. (E1-c)

-B3N Construcción de varios tipos de óvalos y ovoides. (E1-c)

B3O Realización de diseños de espirales de 2, 3 y 4 centros. **(E1-c)**

B3P Comprensión de los conceptos de simetría, giro y traslación de una figura. **(E1-c)(E2e)(E3e)**

B3Q Diseño de composiciones con módulos, aplicando repeticiones, giros y simetrías. **(E1-c)**

B3R Representación objetiva de sólidos mediante sus proyecciones o vistas diédricas y acotación de las tres vistas principales. **(E1-c)(E2e)(E3e)**

B3S Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos. **(E1-c)**

B3T Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas. **(E1-c)**

El siguiente cuadro muestra la correspondencia de los contenidos con las unidades didácticas presentes en esta programación.

Tabla 4: Relación de contenidos respecto a las Unidades Didácticas (UD) Anexo III

Currículum oficial			Etapa 1: Construcción			Etapa 2: Estampación			Etapa 3: Visión		
B1	B2	B3	UD1	UD2	UD3	UD1	UD1	UD2			
B1A	B2A	B3A	B1A	B2A	B3A	B1A	B2A	B3A	B1A	B2A	B3A
B1B	B2B	B3B	B1B		B3B	B1B		B3B			B2B
B1C	B2C	B3C		B2C	B3C		B2C	B3C		B2C	B1C
B1D	B2D	B3D		B2D	B3D	B1D	B2D	B3D		B2D	B3D
B1E	B2E	B3E		B2E	B3E		B2E	B3E	B1E	B2E	
B1F	B2F	B3F			B3F	B1F		B3F	B1F	B2F	

B1G	B2G	B3G			B3G	B1G		B3G	B1G			B1G			B1G	B2G		B1G	B2G	
B1H	B2H	B3H			B3H							B1H			B1H	B2H		B1H	B2H	
B1I	B2I	B3I	B1I		B3I	B1I			B1I	B2I		B1I			B1I	B2I		B1I	B2I	
B1J	B2J	B3J	B1J		B3J	B2J						B2J			B2J	B2J		B2J	B2J	
	B2K	B3K			B3K			B3K	B2K						B2K			B2K		B2K
	B2M	B3M			B3M	B2M			B2M			B2M			B2M			B2M		B2M
		B3N			B3N			B2N												
		B3O						B2O												
		B3P			B3P			B2P		B2P			B2P			B2P				B2P
		B3Q			B3Q			B2Q												
		B3R			B3R					B2R			B2R			B2R				B2R
		B3S			B3S															
		B3T			B3T															

14. Metodología

La asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual requiere una metodología variada que pueda abarcar distintos aspectos relacionados con la técnica, la expresión y lo visual.

La metodología empleada durante la programación es producto del proyecto de innovación que se desarrolla en el punto tres, el cual expone una metodología denominada *Sokka*, que investiga y desarrolla conceptos relacionados con la creación de valores basada en una educación y metodologías de enseñanza que tiene como fin la felicidad de sus estudiantes.

Por ello se fomentará la participación en la clase, el diálogo y la toma de decisiones entre alumnado y profesorado.

Por otro lado designaremos las siglas **MSKA al Método Soka el cual establece el bienestar de nuestro alumnado durante todo el proceso de su educación.**

Asimismo, dentro de esta metodología podemos sustraer otras que se utilizarán con asiduidad para que los alumnos desarrollen un aprendizaje significativo, basado en las experiencias y la mejora de su autoestima, derivativo directo de una actitud autónoma dentro del aula. Además se pondrán en práctica otras metodologías como son la Metodología expositiva, el Aprendizaje basado en proyectos, el Aprendizaje individualizado, el Aprendizaje cooperativo y la metodología Design thinking,

(ME) Metodología expositiva:

La metodología expositiva consiste en exponer de forma organizada información sobre un tema específico utilizando para ello la exposición oral y otros recursos didácticos como las TIC que ayudan a que las clases sean cada vez más visuales, ayudando al alumnado a prestar atención y obtener ejemplos claros. Esta metodología se utiliza para grandes grupos y en el caso de esta programación se exige la participación del alumnado, como establece Miguel M. (2006) en su libro *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*.

(MP) Aprendizaje basado en proyectos:

El Aprendizaje Basado en proyectos es una estrategia metodológica donde se programa un conjunto de tareas o retos para que el alumnado solucione de forma relativamente autónoma. Este método requiere un proceso de investigación y la difusión final del producto. Desde la primera evaluación, los alumnos tendrán que resolver pequeños proyectos intercalados con actividades de forma gradual, para generar un nivel de seguridad y autonomía que permita trabajar de forma eficiente y grupal.

(MAI) Aprendizaje Individualizado

Durante las clases el docente se dedicará a revisar los problemas que los alumnos puedan tener, se considerará una fuente de información y guía para el proceso. Se trata de la enseñanza individualizada, que permite a los alumnos avanzar a diferentes ritmos marcados por ellos. En los casos de trabajo en grupo se destinará un tiempo específico para la resolución de dudas durante las clases. Asimismo, una enseñanza individualizada permitirá tener en

cuenta los intereses y capacidades de cada alumno así como fomentar su creatividad , solventar las dudas y enfocar las problemáticas de lo que vaya surgiendo, así como las posibles adaptaciones metodológicas que requieran.

(MAC) Aprendizaje cooperativo:

El aprendizaje cooperativo se basa en que los alumnos construyan conocimiento y adquieran a la par habilidades sociales a través del trabajo en equipo. Para ello se crearán grupos heterogéneos que irán rotando, dependiendo del proyecto, el alumnado podrá obtener roles dentro de esos grupos para una mejor eficiencia. Esta metodología se utilizará de forma asidua durante el desarrollo de la programación.

(MDT) Design Thinking:

Se tratarán los problemas de los/las estudiantes de forma individual, realizando tutorías grupales e individuales y proponiendo soluciones que les den rienda a su potencial de investigadores así como propuestas creativas, lúdicas y creativas.

15. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se aplicarán a los contenidos de todo el curso durante las 3 etapas, a continuación se procede a exponer los criterios y las siglas que le corresponde y por las que podremos establecer una organización en los puntos siguientes:

15.1 Bloque 1. Expresión plástica

CE1: Identificar los elementos configuradores de la imagen: el punto, la línea y el plano en las producciones gráfico-plásticas propias y ajenas, analizando de forma oral y escrita.

+ (EE1) ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:

-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.

- Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.

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

- Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándoles en relación con sus características formales y en relación con su entorno.

CE2: Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea, así como sus posibilidades técnicas que parten desde las composiciones estructuradas hasta las más libres y espontáneas.

(EE2) - Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

CE3: Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.

+ **(EE3)** -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.

-Representa con clarooscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.

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

CE4: Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas, analizándolas para experimentar soluciones compositivas mediante diferentes técnicas.

+ **(EE4)** - Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándose en composiciones abstractas o figurativas.

CE5: Experimentar con los colores primarios y secundarios, estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

+ **(EE5)** - Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.

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

CE6: Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento con un fin expresivo en composiciones abstractas y utilizando diferentes técnicas gráficas.

- + **(EE6)** -Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

CE7: Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.

- + **(EE7)** - Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

CE8: Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño empleando métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.

- + **(EE9)** -Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
-Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones

CE9: Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas y saber describir con exactitud, de forma oral y escrita, el proceso creativo propio desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

- + **(EE9)** - Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

CE10: Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.

- + **(EE10)** -Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.

CE11: 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.

- + **(EE11)** - Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.

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

-Experimenta con las témperas 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.

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

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

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

-Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándole al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

15.2 Bloque 2: Comunicación Audiovisual

CA1- Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.

- + **(EA1) ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES:** -Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos 1º ESO 3º ESO perceptivos.

CA2- Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.

- + **(EA2)** - Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.

CA3- Identificar significante y significado en un signo visual.

- + **(EA3)** • Distingue significante y significado en un signo visual.

CA4- Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.

- + **(EA4)**-Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
- +

-Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

CA5- Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado:símbolos e iconos.

- + **(EA5)** - Distingue y diseña símbolos de iconos.

CA6-Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.

- + **(EA5)** - Realiza la lectura objetiva y subjetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma sacando conclusiones e interpretando su significado.

CA7 Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.

- + **(EA7)** - Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
-Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.

CA8 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada

- + **(EA8)** - Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.

CA9 Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, y explorar sus posibilidades expresivas.

- + **(EA9)** - Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.

CA10 Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.

- + **(EA10)** - Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

CA11 Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.

- + **(EA11)** - Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual, distinguiendo las funciones predominantes en éstas.

CA12 Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

- + **(EA12)** -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.

CA13 Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.

- + **(EA13)** Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.

CA14 Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.

- + **(EA14)** - Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.

CA15 Aprender el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándose en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.

- + **(EA15)** - Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con 1º ESO 3º ESO el mensaje.

CA16 Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

- + **(EA16)** - Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.

15.3 Bloque 3: Dibujo Técnico

CT1 Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.

- + **(ET1)** -Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.

CT2 Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.

- + **(ET2)** - 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.

CT3 Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, y habiendo repasado previamente estos conceptos.

- + **(ET3)** - Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

CT4 Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.

- + **(ET4)** - Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.

CT5 Utilizar el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.

- + **(ET5)** - Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilite.

CT6 Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.

- + **(ET6)** - Identifica los ángulos de 30° , 45° , 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.

CT7 Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos

- + **(ET7)** - Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.

CT8 Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.

- + **(ET8)** - Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.

CT9 Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.

- + **(ET9)** - Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.

CT10 Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

- + **(ET10)** - Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.

CT11 Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.

- + **(ET11)** - Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
- Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.

CT12 Conocer lugares geométricos y definirlos.

- + **(ET12)** Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos,...).

CT13 Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.

- + **(ET13)** -Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.

CT14 Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.

- + **(ET14)** - Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices y mediatrices correspondientes.

CT15 Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos

- + **(ET15)** - Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.

CT16 Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.

- + **(ET16)** - Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.

CT17 Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.

- + **(ET17)** - Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.

CT18 Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.

- + **(ET18)** - Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.

CT19 Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.

- + **(ET19)** - Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.

CT20 Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.

- + **(ET20)** - Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.

CT21 Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.

- + **(ET21)** - Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, y al revés, utilizando adecuadamente las herramientas.

CT22 Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.

- + **(ET22)** - Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.

CT23 Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.

- + **(ET23)** - Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.

CT24 Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.

- + **(ET24)** - Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.

CT25 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.

- + **(ET25)** - Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas

CT26 Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.

- + **(ET26)** - Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.

CT27 Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.

- + **(ET27)** -Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

16. Cronograma:

El cronograma de la programación se establecerá siguiendo la temporalización del curso, las tres etapas en las que se divide no siguen el orden de las evaluaciones. Teniendo en cuenta como referencia los días que el curso de 3º ESO tiene la asignatura de E.P.V.A. se propondrá dos días a la semana de clase: miércoles y viernes. Asimismo, se le sumarán dos sesiones para prevenir imprevistos.

- **Tabla 5. Temporalización. Anexo III:**

Unidad Didáctica	Temporalización
+Construcción: UD1. Construcción de <i>Tera</i> 寺 (Templo Japonés)	1 mes (8 sesiones) Comienzo: 14 de septiembre hasta el 8 de octubre.
UD2: La cultura de los patrones y los retratos japoneses: El uso del punto, la línea y los elementos geométricos para su desarrollo volumétrico.	5 semanas y 1 día (11 sesiones) Comienzo: 13 de octubre hasta el 19 de noviembre. Días complementarios: 24 y 26 de noviembre.
UD3: Manga VS Cómic: Recreación de una historieta corta utilizando el lenguaje y la distribución del manga.	Duración de la UD: 5 semanas (10 sesiones) Comienzo: 1 diciembre hasta el 21 de enero. Días complementarios: 26 y 28 de enero.
+Estampación: UD1: La Xilografía: Utilización del Linogrado para la estampación.	Duración de la UD: 7 semanas (14 sesiones) Comienzo: 2 de febrero hasta el 23 de marzo. Días complementarios: 25 y 30 de marzo.
+Visión: UD1. Las bases de la animación.	Duración de la UD: 3 semanas y 1 día (7 sesiones) Comienzo: 1 de Abril hasta el 29 de abril.

UD2. Creación de un corto colaborativo.	Duración de la UD: 7 semanas (14 sesiones) Comienzo: 4 de mayo hasta el 17 de junio.
Bunkasai: Finalmente, las últimas semanas expondrán su trabajo a través de un Festival cultural japonés denominado Bunkasai, en el cual se mostrará una exposición del proceso de trabajo de los alumnos y alumnas, así como una visualización del corto de animación.Este festival durará un día y tendrá como objetivo probar las capacidades organizativas adquiridas con el trabajo grupal, así como responsabilidad, autonomía y respeto hacia la asignatura y su entorno.	Organización y puesta a punto la última semana, se aprovechará el día lectivo sobrante Miércoles 22 de junio y el resto extraescolar. Fecha del Bunkasai : 24 de junio (Último día lectivo en la E.S.O.)

Calendario escolar 2021-2022

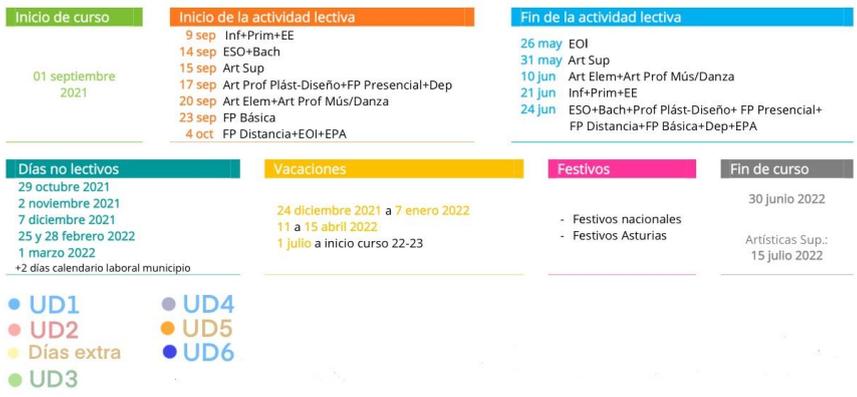
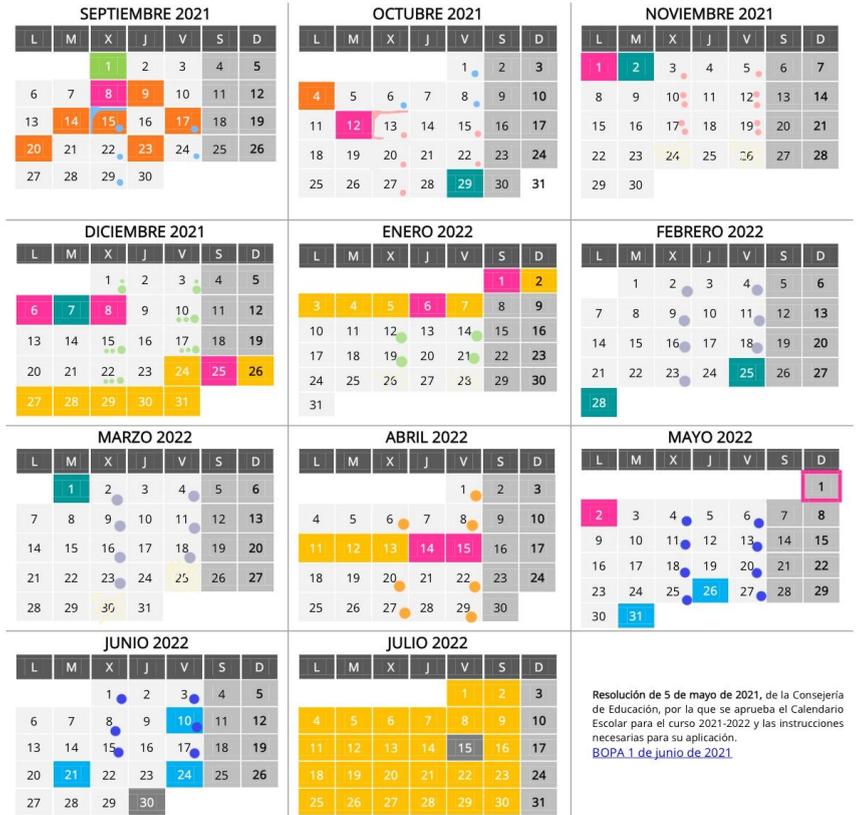


Figura 6. Representación de la programación en el calendario oficial establecido por el Gobierno del Principado de Asturias para la ESO, en el curso 2021/2022.

17. DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LAS UD.

Como se ha comentado anteriormente, la programación se dividirá en tres fases que se desarrollarán sin seguir el orden temporal de las evaluaciones en las que se divide el curso lectivo. En cada una de ellas se realizan proyectos relacionados entre sí, partiendo desde la primera fase.

- **Construcción.**

Este bloque se encuentra dividido en tres U.D. en las que observaremos la capacidad del alumnado y sus conocimientos a la hora de tratar temas como el dibujo técnico, volumen, punto y línea, cómic, o el trabajo en equipo. Se determinará además las capacidades iniciales del alumno, así como sus necesidades, estableciendo un sistema de trabajo que apoye y ayude a que el alumnado mejore a pesar de sus limitaciones.

Asimismo, iniciaremos una dinámica de trabajo que mantendrán hasta la última de las fases del *Bunkasai*, o festival educativo, basado en una diversidad de trabajo grupal e individual, tutorías semanales y U.D. donde encontramos proyectos de diferentes dimensiones organizadas por niveles y actividades para complementarlos.

Referentes:



Fig.7. Tanaka T. *Miniature calendar 3D*



Fig.8 Aozora M. *Kyoto city scene: Small Temple*



Fig.9. Takeda H. *Battle of the Genji and the Heike 1999-2022 Female Warrior Tomoe*, 2014.



Fig.10 Oda E. *One Piece*,

● UD1: Construcción de *Tera* 寺 (Templo Japonés)

Introducción

Construcción de Tera 寺 (Templo Japonés) establece un primer acercamiento a la cultura japonesa a través del dibujo técnico, la construcción a partir de planos, y la realización de patrones, todo con un carácter práctico que recogerán en la etapa final donde utilizarán las herramientas y los proyectos dando una aplicación práctica a lo aprendido.

Actividades y proyectos

Actividad nº1 : Construcción de un templo japonés.

Actividad nº2: Construcción de un plano usando la perspectiva isométrica.

Proyecto: Construcción de un templo en 3D. Docencia compartida. Tecnología.

Utilizando ejercicios característicos de la geometría se pretende construir un templo japonés de su elección aplicando las formas con libertad. Se trata de un primer proyecto que pretende observar el nivel del que parten los alumnos así como la originalidad y el grado de autonomía que tienen.

Duración de la UD: 1 mes (8 sesiones) Comienzo: 14 de septiembre hasta el 8 de octubre.

Tabla 6. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III

UD1	Construcción de Tera
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.8 OGE.P.V.A.9 OGE.P.V.A.10 OGP1 OGP2 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1B-B1I-B1J B2A-B2C-B2D-B2E B3A-B3B-BRC-B3D B3E-B3F-B3G-B3H-BR1-B3J-B3K-BRM-B3N-B3P-BRQ-B3S-B3T

Metodología	Metodología expositiva. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje cooperativo. Método Soka..
Criterios de evaluación	CE1-CE2 CA2-CA3-CA4 CT1-CT2-CT3-CT4-CT5-CT6-CT7-CT8-CT9-CT10-CT11-CT12-CT13-CT14-CT15-CT16-CT17-CT18-CT19-CT20-CT21-CT22-CT25-CT26-CT27

UD2: La cultura de los patrones y los retratos japoneses: El uso del punto, la línea y los elementos geométricos para su desarrollo volumétrico.

Introducción

La segunda UD, *La cultura de los patrones y los retratos japoneses: El uso del punto, la línea y los elementos geométricos para su desarrollo volumétrico*, tiene como objetivo entender cómo la cultura japonesa al igual que la árabe toma como ejemplo las redes modulares que surgen de forma natural en el desarrollo de la naturaleza y se introducirán los volúmenes, luces y sombras utilizando el punto y la línea dándole más dimensión y una aplicación práctica como patrón.

Actividades y proyectos

Actividad nº 1. Construcción de un *Noren** Anexo II (Cortina Japonesa).

Actividad nº 2. Retratos *Bijinga** Anexo II. Uso del punto y línea en la representación de un retrato japonés.

Esta UD se divide en 2 ejercicios, los cuales tienen como objetivo descubrir nuevas culturas e integrarlas en su aprendizaje proporcionando una experiencia educativa basada en la tolerancia y el respeto. Se intenta trabajar relacionando contenidos con el fin de que los estudiantes empiecen a gestionar tareas y partir de una base práctica.

Duración de la UD: 5 semanas y 1 día (11 sesiones) Comienzo: 13 de octubre hasta el 19 de noviembre. Días complementarios: 24 y 26 de Noviembre

Tabla 7 resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III

UD2	La cultura de los patrones y los retratos japoneses:
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.1 OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.3 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.8 OGE.P.V.A.9 OGP1 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1B-B1D-B1F-B1G-B1I- B1J B2A-B2C-B2D-B2E B3A-B3B-BRC-B3D B3E-B3F-B3G-B3O-B3K-B3N-B3P-BRQ
Metodología	Metodología expositiva. Aprendizaje basado en proyectos. Aprendizaje individualizado. Método Soka.
Criterios de evaluación	CE1-CE2-CE4-CE5-CE8-CE9-CE10 CA1-CA3-CA4-CA5-CA13 CT1-CT2-CT3-CT4-CT5-CT6-CT7-CT8-CT9-CT10-CT11-CT12-CT13-CT14-CT15-CT16-CT17-CT18-CT19-CT20-CT21-CT22-CT23-CT24

- **UD3: Manga VS Cómic: Recreación de una historieta corta utilizando el lenguaje y la distribución del manga.**

Introducción:

La tercera UD, *Manga VS Cómic: Recreación de una historieta corta utilizando el lenguaje y la distribución del manga*. Propone un análisis del cómic y el manga para entender el desarrollo y las fases de éste, así como las diferencias y acercamientos culturales con el cómic occidental. Partiendo de este punto desarrollarán personajes aplicables a una historieta manga que servirá de guión para la última fase: Visión donde realizarán un cortometraje de

animación. Por otro lado se introducirán fases de trabajos reales en esta industria y la comunicación con los compañeros/as.

Actividades y proyectos.

Actividad nº1. Manga VS Cómic: Encuentra las diferencias.

Actividad nº2. Construcción de personajes: Ficha del personaje.

Actividad nº3. Reconstrucción de una historieta al más puro estilo manga.

Esta UD tiene como objetivo que los alumnos aprendan del trabajo de sus compañeros, respetando propuestas nuevas y entendiendo que muchas veces el trabajo de uno es mucho más sólido cuando se obtiene la ayuda y las ideas de otros. Esto lo desarrollarán cuando tengan que exponer sus personajes y escoger uno que protagonice el corto de animación.

Duración de la UD: 5 semanas (10 sesiones) Comienzo: 1 Diciembre hasta el 21 de Enero. Días complementarios: 26 y 28 de Enero

Tabla 8 resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación.

UD3	Manga VS Cómic: Recreación de una historieta corta utilizando el lenguaje y la distribución del manga.
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.1 OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.4 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.6 OGE.P.V.A.7 OGE.P.V.A.8 OGP1 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1D-B1E-B1F.B1G-B1I B2A-B2C-B2D-B2E-B2F-B2I-B2K-B2M B3A-B3B-B3D-B3N-B3P-BRQ
Metodología	Metodología expositiva. Aprendizaje individualizado. Método Design thinking. Aprendizaje cooperativo. Método Sokka.
Criterios de evaluación	CE1-CE2-CE3-CE4-CE5-CE6-CE7-CE9-CE10 CA1-CA3-CA4-CA5-CA6-CA8-CA10-CA11-CA13-CA16 CT1-CT25-CT27

- **Estampación:**

Estampación es una etapa donde el alumnado se encuentra con un proyecto dividido en fases, la dimensión histórica y cultural de esta técnica abarca desde el siglo XIX hasta nuestros días, y su principal corriente artística denominada Ukiyo-e* (Anexo II) fue el nexo de unión entre Oriente y Occidente a través de la cultura y el arte. Por ello es una etapa cuya temática cobra importancia ya que se pretende adquirir conocimientos sobre referentes europeos y sobre el propio patrimonio a través de la comparación y la búsqueda de indicios.

Esta etapa tendrá un tratamiento diferente respecto a la anterior donde el alumnado trabajaba sobre actividades y pequeños proyectos. Por ello dispone de una única UD: *La Xilografía: Utilización del Lingrabado para la estampación*, ya que se trata de un proceso más complejo.

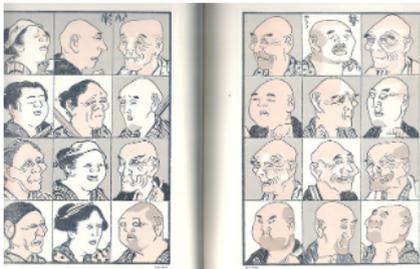
Referentes:


Fig 11 Katsushika Hokusai Cuaderno "Manga". s XIX



Fig 12 Lautrec Henri Toulouse "Jane Avril", 1899.



Fig 13 Utagawa Hiroshige "Pájaros y camelias" SXIX

Ud. 1: La Xilografía: Utilización del Linograbado para la estampación

Introducción.

El objetivo es que los alumnos entiendan la importancia de la corriente artística más importante de Japón: el Ukiyo-e, y que ha derivado en nuestra cultura en un sin fin de influencias y estilos, por lo que habrán de relacionarla con elementos del patrimonio Asturiano. Por otro lado, el alumnado aprenderá una nueva técnica denominada Linografía y tomarán contacto con el trabajo grupal durante proyectos más largos para afianzar las bases del proyecto final que se establecerá en la tercera etapa.

Actividades y proyectos.

- **Desarrollo de un boceto para Litografía.**
- **Preparación de la plancha.**
- **Estampación.**
- **Sello linográfico.**

Los alumnos trabajarán por grupos, gestionando los materiales que se usan, tiempos de trabajo para responsabilizarse sobre cuándo recoger, limpiar o estampar. El papel del docente durante este proceso es el de un guía y mentor durante las clases y las tutorías.

Duración de la UD: 7 semanas (14 sesiones) Comienzo: 2 de Febrero hasta el 23 de Marzo. Días complementarios: 25 y 30 de Marzo

Tabla 9 resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III

UD1	La Xilografía: Utilización del Linograbado para la estampación
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.1 OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.3 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.6 OGE.P.V.A.7 OGE.P.V.A.9 OGE.P.V.A.10 OGP1 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1C-B1F-B1G-B1H-B1I-B1J B2B-B2C-B2D-B2E-B2M B3A-B3D-B3N-B3P

Metodología	Metodología expositiva. Metodología basada en proyectos. Aprendizaje individualizado. Método Design thinking. Aprendizaje cooperativo. M.Sokka.
Criterios de evaluación	CE1-CE4-CE6-CE7-CE9-CE10-CE11 CA1-CA3-CA4-CA5-CA6-CA13-CT1-CT4-CT24



Fig.14 Scriitoru A. Aula de EPV con los materiales de grabado, 2022



Fig.15 Scriitoru A. Alumnos estampando una plancha de linóleo, 2022



Fig.16 Scriitoru A. Tinta calcográfica vegetal, 2022

Figuras 14,15 y 16 . Scriitoru A. (2022) Imágenes del proceso de estampación de la plancha de linóleo en el IES durante el Prácticum. (Anexo III)

- **Visión:**

La etapa final, Visión se trata de un proyecto amplio el cual está dividido en 2 UD.

La primera, *Las bases de la animación*, se enfoca en enseñar al alumnado los principios técnicos e históricos de la animación para que recojan la información y sepan aplicarlo en el proceso posterior, *Creación de un Corto colaborativo* en el cual, tal y como su nombre indica el alumnado deberá crear un corto de animación usando la división por roles para este fin. Esta etapa se completará con la organización de un festival japonés en el cual proyectarán la película y realizarán una exposición selectiva del trabajo desempeñado durante el curso.

Referentes.

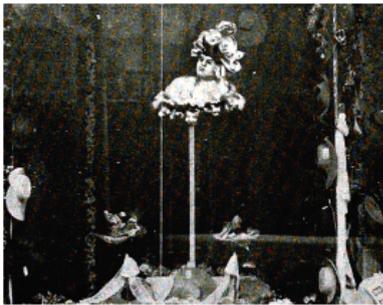


Fig 17 Méliès G. (1896) The Vanishing Lady

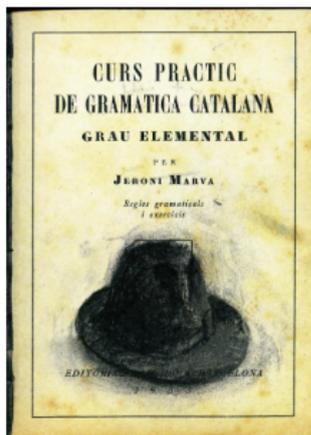


Fig 18 Kentridge W, Curs pràctic de gramàtica catalana, Flipbook, 1999, expuesto en el MACBA.



Fig 19 Mazón, L. *I'm not a taxi*, gif, 2018



Fig 20 Sharafia M Omelette, corto de animación, 2013, CALARTS, California.

UD 1: Las bases de la animación

Introducción

En esta UD se enseñará a los alumnos las bases técnicas e históricas sobre animación, el objetivo de esta UD es que recojan la información y sepan aplicarlo en el proceso posterior que es construir un corto colaborativo, a través de pasos intermedios en los procesos de animación, ampliando la dificultad, desde un Giff de 15 segundos hasta un Flipbook. Por otro lado, el alumnado distinguirá las diferencias entre la versión de historieta manga que hicieron, y un Storyboard concebido como guía para orientarlos a la hora de grabar la película. Este último ejercicio impulsará el trabajo grupal que tendrá lugar en la siguiente UD.

Actividades y proyectos

1º Actividad. Creación de un Giff animado utilizando Collage.

2º Actividad. Construyendo las bases de la animación a través de un Flip Book.

3º Actividad. Storyboard a partir de la historieta Manga que se creó con antelación.

Duración de la UD: 3 semanas y 1 día (7 sesiones) Comienzo: 1 de abril hasta el 29 de abril.

Tabla 10 resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III

UD1	Las bases de la animación
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.1 OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.4 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.6 OGE.P.V.A.7 OGE.P.V.A.8 OGE.P.V.A.10 OGP1 OGP2 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1C-B1D-B1E-B1F-B1G-B1H-B1I

	B2B-B2C-B2D-B2E-B2G-B2H-B2I-B2J-B2K-B2M B3A-B3D-B3P
Metodología	Metodología expositiva. Metodología basada en proyectos. Aprendizaje individualizado. Método Design thinking. Aprendizaje cooperativo. M.Sokka.
Criterios de evaluación	CE1-CE2-CE3-CE4-CE5-CE7-CE9-CE10-CE11 CA1-CA3-CA4-CA5-CA6-CA7-CA9-CA10-CA11-CA12-CA13-CA15-CA16 CT1-CT4-CT24

UD2: Creación de un corto colaborativo.

Introducción:

La segunda UD: *Creación de un corto colaborativo*, está construida entorno a procesos reales que se utilizan en el cine y en animación 2D, con ello se pretende que el alumnado consiga trabajar en equipo desde una perspectiva más profesional y que abracen los roles que se les ha asignado entendiendo que su trabajo es imprescindible para que el resto funcione. Es una apuesta grupal para que aprendan a trabajar juntos y para que todos acaben por conocerse, entendiendo sus fortalezas y flaquezas.

Asimismo, en este proyecto se amplían todos los conocimientos y aptitudes aprendidos en las anteriores etapas, y supone un descubrimiento hacia un sector más tecnológico, adquiriendo conocimientos sobre programas de edición, ilustración, y diseño gráfico a través de la elaboración de un cartel de cine y uno para el festival, así como el propio trabajo en físico, dándoles a entender que todo está interconectado.

Actividades y proyectos:

1º Ejercicio: Construyendo la animación. Preproducción:

- Equipo story board
- Equipo escenografía.

Los grupos volverían a reagruparse para grabar las imágenes juntos administrando el trabajo por el/la directora que será el docente encargada del grupo.

2º Ejercicio: Construyendo la animación. Rodaje.

- Equipo iluminación.
- Equipo dirección artística.
 - Equipo cámara.

-3º Ejercicio: Construyendo la animación. Post producción.

Los grupos se repartirán el trabajo de postproducción.

4º Ejercicio. El cartel : Desde lo visual a lo informativo.

Trabajo individual en el que cada uno deberá desarrollar 2 carteles, uno informativo para el festival, y otro cartel de cine anunciando el corto.

Duración de la UD: 7 semanas (14 sesiones) Comienzo: 4 de Mayo hasta el 17 de Junio.

Posteriormente se organizará el Bunkasai, o festival educativo donde se expondrá y visualizará el trabajo de los alumnos y alumnas durante el curso lectivo.

Tabla 11 resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo II

UD2	Creando un corto colaborativo
Objetivos de E.P.V.A./OGP:	OGE.P.V.A.1 OGE.P.V.A.2 OGE.P.V.A.4 OGE.P.V.A.5 OGE.P.V.A.6 OGE.P.V.A.7 OGE.P.V.A.8 OGE.P.V.A.10 OGP1 OGP2 OGP3
Competencias:	
Contenidos:	B1A-B1C-B1D-B1E-B1F-B1G-B1H-B1I B2B-B2C-B2D-B2E-B2G-B2H-B2I-B2J-B2K-B2M B3A-B3D-B3P
Metodología	Metodología expositiva. Metodología basada en proyectos. Aprendizaje individualizado. Método Design thinking. Aprendizaje cooperativo. M.Sokka.
Criterios de evaluación	CE1-CE2-CE3-CE4-CE5-CE7-CE8-CE9-CE10-CE11 CA1-CA3-CA4-CA5-CA6-CA7-CA9-CA10-CA11-CA12-CA13-CA14-CA15-CA16 CT1-CT4-CT24

18. Criterios y procedimientos de evaluación:

La metodología y la evaluación giran en torno a los objetivos que el Decreto 74/2007 del 14 de junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica Visual y Audiovisual habrían de ser unas que ayudarán a los estudiantes a obtener un amplio margen de conocimientos reales, basados en las experiencias, y las relaciones sanas y armoniosas con su entorno.

Por ello esta evaluación presenta unas dinámicas basadas en diversidad de tipos de inteligencias, la evaluación continua en el aula, ya que la mayor parte del trabajo se desarrollará en clase para poder establecer un seguimiento del alumnado, y al trabajo en equipo.

- **Tabla 12. Tipos de evaluación y criterios. Anexo III:**

Tipos	Descripción	Procedimientos de evaluación (PE)	Instrumentos de evaluación	Criterios de calificación
Evaluación Continua	Se consigue a través del seguimiento de las clases, así como las tutorías establecidas una vez a la semana.	-Observación sistemática. -Tutorías grupales e individuales.	-Diario de clases y tabla de observación. -Rúbrica de evaluación por actividad o proyecto.	20% 20%
Heteroevaluación	El docente calificará el producto final sacado de las actividades, así como el desarrollo del alumno/a en las clases y los objetivos propuestos.	-Observación sistemática. -Tutorías grupales e individuales.	-Rúbrica de evaluación por actividad o proyecto. -Tabla de observación.	50%
Autoevaluación	Uno de los preceptos de la metodología So-Ka es facilitar el interés en su educación, por ello la participación del alumnado en esta es fundamental.	-Cuestionario metacognitivo.	-Cuestionario de autoevaluación tras cada UD.	10%

Cabe destacar que el proyecto final que engloba toda la asignatura, el festival cultural se calificará como parte de la tercera Etapa: Visión. Supone asimismo una herramienta con la que el alumnado calificará a través de un cuestionario final la innovación y su propio rendimiento y evolución durante el curso escolar.

La evaluación del alumnado supone una carta para su propia autoestima, por ello más allá de crear una actitud competitiva que parece que la educación suele fomentar, se ha de bajar el nivel de estrés y ansiedad de nuestros alumnos, y que las notas sean una simple muestra de su avance durante el curso, una forma de ver su evolución no tanto académica como personal. Temas como la mejora del autoestima, la autonomía y una predisposición positiva es clave para que el alumnado consiga una educación significativa.

Una evaluación justa y consecuente con una asignatura tan abierta de mente como es la asignatura de E.P.V.A. puede prevenir que el estrés supere la diversión de aprender cosas nuevas y conocer a nuestros compañeros, que al final son y siempre van a ser los que más nos enseñen.

19. Plan de recuperación:

Basándose en el plan de recuperación, recogido del Decreto 74/2007 del 14 de junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica y Visual, se proponen unas actividades de recuperación divididas por etapas para el alumnado que no haya conseguido superar con una puntuación de cinco las actividades y proyectos establecidos.

-Construcción:

Los alumnos que no hayan superado una o más actividades propuestas en esta etapa, deberán realizar un examen teórico de los contenidos que entrasen en la parte de dibujo técnico. Por otro lado, la actividad destinada al Cómic se aprobará realizando un plan de recuperación donde se encuentre el contenido dispuesto en la UD.

Esta división de métodos de recuperación queda establecida con el fin de que el alumnado sólo recupere la parte que no haya logrado aprobar. No es nuestra intención reprender, sino ayudar al alumnado a superar los problemas que haya podido tener, por ello se dispone de otras formas la información, con el fin de que el alumno o alumna supere con éxito la evaluación.

Estampación:

En el caso de la etapa Estampación, al tratarse de un proyecto temporalmente largo, deberá realizarse un trabajo de 20 páginas sobre el contenido teórico y práctico que se vió en la clase, por otro lado, para recuperar la parte práctica dispondrán de 2 horas en las que realizarán un diseño sencillo aplicando la técnica de estampación Linográfica.

Visión:

El alumnado que no haya podido superar la tercera etapa denominada Visión, deberá realizar un plan de recuperación formado por una parte teórica, respondiendo preguntas sobre los contenidos vistos en clase e investigando acerca de los referentes y metodologías en el campo de Animación 2D. Y una parte práctica en la que realizarán una serie de ejercicios sobre los principios de la animación, el diseño gráfico visto durante la clase teórica de cartelería y una muestra breve de storyboard.

20. Plan de Atención a la Diversidad:

El Plan de Atención a la Diversidad establecido en El Decreto 74/2007 del 14 de junio que regula la ordenación y establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias recoge que la Educación Plástica Visual y Audiovisual ha estado presente en esta programación desde el primer momento en el cual empezó a tomar forma, al igual que viene expuesto en el Proyecto de Innovación Docente*, donde la máxima prioridad es el desarrollo personal del alumnado con el fin de su bienestar en las aulas. Para obtener ese bienestar debemos averiguar y comprender las necesidades de nuestro alumnado.

Como ya se ha mencionado durante este TFM, así como hemos podido comprobar en nuestras prácticas, la diversidad forma parte de nuestras aulas, aportando riqueza al aula y a los

compañeros quienes deben desarrollar una conciencia empática y abierta a las diferentes características de los alumnos.

Del mismo modo, el o la docente han de adaptar su metodología y contenidos a las necesidades individuales de su alumnado. Para ello deberán involucrarse desde el primer instante que pise el aula con el grupo, observando y detectando conductas y problemáticas para aportarles una solución.

Por ello, se propone una entrevista con el tutor inicial en la cual el alumno responda a una serie de preguntas fáciles respecto a su comodidad con el grupo, su afinidad con la asignatura y posibles problemas que pueda tener con el contenido de la asignatura previamente proporcionado. Esta entrevista se realizará priorizando la comodidad y privacidad del alumnado y a lo largo del curso se dispondrán tutorías individuales y grupales para tratar estos asuntos en el aula.

Asimismo, a partir de la información obtenida se realizarán los ajustes pertinentes al contenido de la asignatura disponiéndose de forma simplificada o escalonada dependiendo de la dificultad o problemática del alumno.

Este contenido deberá replantearse sobre la marcha, ya que dependiendo del aula podemos tener diversos casos que han sido o no descubiertos de alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, incorporaciones tardías al sistema educativo español o alumnos de altas capacidades, pudiendo necesitar la ayuda del departamento de orientación en algunos casos.

Por ello y debido a la naturaleza de los trabajos colectivos, se realizarán agrupamientos flexibles en grupos heterogéneos donde el alumnado se sienta cómodo y adaptaciones curriculares y metodológicas de las actividades y funciones dentro de los grupos de trabajo, supervisándolos o e incentivándolos a descubrir y potenciar las habilidades y conocimientos del alumno.

22. Reflexión Final:

El recorrido por el que me ha llevado este máster es uno que no tiene un punto de partida, es sin duda el inicio de algo mayor, en mi caso ha despertado la ilusión por una profesión que más que un trabajo con un horario determinado establece una conexión con el futuro de nuestra sociedad.

Para mí, la educación siempre ha sido muy importante, “el conocimiento es poder” es una frase muy recurrente dicha por el secretario de Francis Bacon, Thomas Hobbes (1588-1679) y creo que tiene razón, es un poder que ha de ser utilizado para el bienestar común, por ello los docentes han de utilizar sus conocimientos de forma responsable.

Pienso que los profesores tienen mucha responsabilidad, cabe decir que podemos cambiar el futuro de nuestros alumnos, podemos inculcarles valores, conocimiento y ser unos guías para que dentro de unos años puedan decir que su experiencia por el instituto no ha sido tan mala y que han tomado el camino hacia una profesión que les apasiona.

Como tal, la responsabilidad de los docentes es inmensa, y con nerviosismo aunque mucha ilusión me dirijo por este camino, un camino que no acaba cuando entras en el aula, sólo es una aventura que no hace más que empezar.

23. Bibliografía y Webgrafía.

- Armstrong, T.** (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Barrio J. & Borragán A.** (2011). *Cómo atraer la atención hablando. Un reto para la enseñanza*. 23/05/22, de Campus Virtual UNIOVI . Recuperado de https://www.campusvirtual.uniovi.es/pluginfile.php/75645/mod_resource/content/1/Dialnet-ComoAtraerLaAtencionHablandoUnRetoParaLaEnsenanza-3657071.pdf
- 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.
- De Miguel M., Alfaro Rocher, I., Apodaca Urquijo, P., Arias Blanco, J., García Jiménez, E., & Lobato Fraile, C.** (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza editorial.
- Ellis, R.** (1985): *Understanding Second Language Acquisition*. New York: Oxford University Press.
- España. Ley Orgánica 8/2013**, de 9 de diciembre, de educación. *Boletín Oficial del Estado*, 10 de junio de 2015, núm. 150, pp 328-335. Recuperado el 16/05/2022 de la [www: https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/publicaciones/boletin-oficial.html](https://www.educacionyfp.gob.es/servicios-al-ciudadano/publicaciones/boletin-oficial.html)
- Ezquerro A.** (2006). *Maneras de desarrollar la autonomía del aprendizaje dentro del aula E/Le. Memoria de maestría . Formación de profesores de español en lengua extranjera*. Universidad de León. 24/05/22, de Redined. Recuperado de

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/76391/00820103007166.pdf?sequence=1>

-**Francisco Javier López Rodríguez** (2012), Satoshi Kon: Superando los límites de la realidad, Mallorca, España: Editorial Manga Books.

-**Fernández S. Pascual M.A., Pérez M.H., Rodríguez A., Fernández R., Louzao M. y Muñiz M. Morais M.Villaverde MJ.** (2018-2022). *Medidas de Atención a la Diversidad*. 23/05/22, de Campus Virtual UNIOVI Recuperado de https://www.campusvirtual.uniovi.es/pluginfile.php/838064/mod_resource/content/1/TEMA_15_MEDIDAS%20DE%20ATENCION%20A%20LA%20DIVERSIDAD.pdf

-**Gardner, H.** (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

-**Gaikai S.** (2015). Libros y publicaciones.

<https://www.sokaglobal.org/wp-content/uploads/pdf/soka-gakkai-books-and-publications-en.pdf>

-**Ikeda, D.** (Última actualización 27 de Octubre de 2021), *Educación para la creación de valor*. <https://www.daisakuikeda.org/es/main/educator/edu/edu-03.html>

-**Ikeda D.** (Última actualización 2021), *Aplicación de la pedagogía Soka*. <https://www.daisakuikeda.org/es/main/educator/edu/edu-04.html>

-**Ikeda, D.** (2012). *Soka education: For the happiness of the individual*. Santa Monica: Middleway Press.

-**Johnson, D. W., Johnson, R.T. y Holubec. E.J.** (1999): *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires. Editorial Paidós.

-**Knowles.M.S.** (1980) *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Englewoods Cliff, NJ: Cambridge Education

-**Makiguchi, T.** (1999) *Educación para una vida creativa: ideas y propuestas de Tsunesaburo Makiguchi*. Traducción al español del libro editado en 1930. Editorial de la Universidad de Flores.

-**Mazón L.** (2018) A selection of projects and other things by Luis Mazón. *I'm not a taxi*. Recogido de la página web: <http://mazonluis.com/I-mnota-taxi>

-**MACBA, William Kendridge** FLIPBOOK, William Kentridge, *Curs pràctic de gramàtica catalana, Flipbook*, 1999. Recogido de la página web: <https://www.macba.cat/es/aprender-investigar/publicaciones/william-kentridge-flipbook>

- **Mora, F .** (2017). *Sólo se puede aprender de aquello que se ama, Neuroeducación*. España: Alianza Ensayo.

-**Miguel M.** (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias y orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior*. 2022, mayo 25, de Campus Virtual. Aprendizaje y Enseñanza. Recuperado de https://www.campusvirtual.uniovi.es/pluginfile.php/76407/mod_resource/content/1/MODALIDADES%20DE%20ENSE%20C3%91ANZA%20CENTRADAS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20COMPETENCIAS.pdf

-**Lázaro. A.** (2002): *La Acción tutorial de la función docente universitaria*. En ÁLVAREZ, V. y LÁZARO, A.: *Calidad de las Universidades y Orientación Universitaria*. Arjona: Aljibe, pp. 249-281.

-**Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).

-**Liz Faber & Helen Walters** (2004), *Animation Unlimited. Innovative Short Films Since 1940*, London, United Kingdom: Laurence King Publishing.

-**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.

-**Ryff, C. D.** (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of personality and social psychology*, 57(6), 1069.

-**Real Decreto 1105/2014**, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

-**Real Decreto 984/2021**, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

-**Resolución de 1 de diciembre de 2021**, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.

-**Resolución de 22 de abril de 2016**, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se regula el proceso de evaluación del aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria y se establece el procedimiento para asegurar la evaluación objetiva y los modelos de documentos oficiales de evaluación.

-**Resolución de 4 de junio de 2018**, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se regulan aspectos de la ordenación académica de las enseñanzas de la Educación Secundaria Obligatoria.

-**Sharafia M.** (2013) *Omelette*, corto de animación, CALARTS, California. <https://calarts.edu/>

-**Velloso A.** (1994) *El sistema educativo en Japón*. Barcelona, España: Editorial Labor, S.A.

Anexo I

Tablas y cuestionarios

En este Anexo se exponen los cuestionarios de valoración de la Innovación y la asignatura de E.P.V.A. con el fin establecer una serie de preguntas al alumnado y determinar el funcionamiento del Método Sokka.

Tabla 13. Cuestionario al alumnado acerca del método de innovación Sokka. Anexo III

<p>¿Con cuál de las siguientes afirmaciones estás más de acuerdo y por qué?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prefiero que me enseñen con ejercicios y exámenes, pese a que no pueda tomar decisiones sobre lo que me enseñan o cómo me enseñan. 2. Me ha gustado el transcurso de la asignatura de EVP, he sentido que se valoraban y tenían en cuenta mis opiniones. 3. Que desarrollemos la autonomía es importante para nuestro futuro laboral.
<p>Valora la forma de dar clase del 1 al 10 respecto al resto de asignaturas.</p>	
<p>Valora del 1 al 10 tu progreso en los siguientes puntos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía y responsabilidad al inicio de curso y al final del curso. (Ej. 5 Septiembre-10 Junio) - Trabajo en grupo al inicio de curso y al final del curso. - Motivación respecto a la asignatura de E.P.V.A.
<p>Valora del 1 al 10 los conocimientos adquiridos en la asignatura de E.P.V.A. Y desarrolla la siguiente pregunta: ¿Consideras que lo que has aprendido este año en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual te será de utilidad para el futuro? Desarrolla la respuesta.</p>	

<p>¿Consideras que lo que has aprendido este curso en cuanto a habilidades personales y grupales en la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual te será de utilidad para el futuro? Desarrolla la respuesta.</p>	
<p>Valora del 1 al 10 tu grado de satisfacción al trabajar en grupo y añade 2 beneficios y 2 desventajas del trabajo grupal.</p>	

Anexo II

Términos japoneses

- ***Bunkasai (1) Pág. 21*** Los festivales escolares japoneses o Bunkasai son eventos que se celebran en los institutos y universidades, éstos están completamente organizados por los alumnos quienes realizan actividades de entretenimiento para las familias y los alumnos nuevos que deseen visitar el instituto para conocer su funcionamiento.

- **Noren (2) Pág. 64** Cortina de origen japonés característica por sus dimensiones recortadas y su partición en 3. Suelen estar decoradas con patrones orientales o kanjis.

- **Retrato Bijinga (3) Página 64** Tal y como indica el nombre eran retratos realizados a mujeres de distinta clase social en el periodo Edo (s XVII-XVIII) y Meiji (s.XIX-XX).

- **Periodo Ukiyo-e (4) Página 62** Es una corriente artística que surgió en Japón en el periodo Edo, comprendido entre los años 1615-1868 y la era meiji 1868-1912. Esta corriente se basa en el arte de lo efímero y se ejecutaba a través de una técnica denominada Xilografía la cual utilizaba planchas de madera para estampar.

Anexo III

Índice de figuras y tablas

-Figura 1. Van Gogh. V . <i>Almendro en flor</i>	Pág. 05
-Figura 2. Utagawa H. <i>Escuchando a los grillos en la colina Dokan</i>	Pág. 17
-Figura 3. Tsunesaburo M. <i>Education for Creative Living: Ideas and Proposals</i> ...	Pág. 29
-Figura 4. Ikeda D. <i>De la felicidad al individuo</i>	Pág. 29
-Figura 5. Hokusai K. <i>La Costa de Kamakura</i>	Pág. 62
-Figura 6. Representación de la programación en el calendario oficial	Pág. 63
-Figura 7 Tanaka T. <i>Miniature calendar</i>	Pág.62
-Figura 8 Aozora M. <i>Kyoto city scene: Small Temple 3D</i>	Pág.62
-Figura 9 Takeda H (2014) <i>Battle of the Genji and the Heike</i>	Pág. 62
-Figura 10 Oda E. (1999-2002) <i>One Piece</i>	Pág. 62
-Figura 11. Katsushika H. (s XIX) Cuaderno "Manga".....	Pág. 67
-Figura 12. Lautrec H. (1899) "Jane Avril".....	Pág. 67
-Figura 13. Utagawa H. (s. XIX) "Pájaros y camelias".....	Pág. 67
-Figuras 14, 15, 16 Scriitoru A. (2022) Imágenes del proceso de estampación de la plancha de linóleo en el IES durante el Prácticum.....	Pág. 69
-Figura 17. Méliès G. (1896) <i>The Vanishing Lady</i>	Pág. 70
-Figura 18. Kentridge W (1999). <i>Curs pràctic de gramàtica catalana</i>	Pág.70
-Figura 19. Mazón, L. (2018) <i>I'm not a taxi, giff</i>	Pág.70
-Figura 20. Sharafia M. (2013) <i>Omelette</i>	Pág.70

-Tabla 1. Análisis de objetivos	Pág. 31
-Tabla 2. Recursos materiales Anexo III	Pág. 34
-Tabla 3. Actividades y proyectos Anexo III	Pág. 36
-Tabla 4: Relación de contenidos respecto a las (UD) Anexo III	Pág. 52
-Tabla 5. Temporalización. Anexo III.....	Pág. 64
-Tabla 6. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 68
-Tabla 7. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 70
-Tabla 8. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 71
-Tabla 9. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 73
-Tabla 10. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 76
-Tabla 11. Resumen de Objetivos, Competencias, Contenidos, Metodología y Criterios de evaluación. Anexo III.....	Pág. 77
-Tabla 12. Tipos de evaluación y criterios. Anexo III:.....	Pág. 79
-Tabla 13. Cuestionario al alumnado acerca del método de innovación Sokka. Anexo III.....	Pág.88

Anexo IV Trabajos de los alumnos

En el siguiente Anexo se ha seleccionado una muestra de trabajos realizados por los alumnos de 3º de la ESO del instituto de prácticas. En ellos se ha trabajado el Bloque 2 llamado Estampación en el cual realizan un proyecto de calcografía a través de la técnica de Litografía.



Anexo V Actividades extraescolares:

La importancia de establecer actividades extraescolares radica en conocer los distintos espacios artísticos de nuestra ciudad, por ello se establece una visita al museo de Bellas Artes de Asturias en la ciudad de Oviedo con motivo de la exposición de grabado *Estampas de Vanguardia: de Picasso a Duchamp*, y aprovechando que los alumnos y alumnas se encuentran en la etapa de *Estampación*, donde realizarán un proyecto de Linograbado .

Por ello se presenta una simulación de cómo se prepara y expone una salida similar:

Título de la actividad: *Estampas de Vanguardia: de Picasso a Duchamp*

Curso: 3º ESO. Grupos A y B (50 alumnos y alumnas en total)

Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Profesorado acompañante: Dos profesores por grupo.

Distribución de tiempos y espacios: La actividad se estructurará de la siguiente manera:

Debido a las limitaciones del espacio la mitad del grupo A: 10:30 a 11:15 horas, visitará la exposición acompañados de un profesor o profesora. La otra mitad, con otro profesor acompañante, acudirá al taller de xilografía a la misma hora. Luego se invertirán las actividades.

La mitad del grupo B hará lo mismo a partir de las 12:15 hasta las 13:15 horas que visitará la exposición; la mitad restante hará el taller de xilografía de 13:15 a 14:00 horas.

-Justificación de la propuesta y objetivos:

Descubrir y comprender la obra de los grandes artistas de la historia forma parte de nuestra tarea diaria como docentes. Sin embargo, no todas las propuestas artísticas están al alcance de la mano, no sólo por la infraestructura que requiere y el coste y la carencia de los materiales, sino también por lo complejo que se hace acceder a ciertas colecciones u obras o porque son artistas más desconocidos.

Hay otras disciplinas, conocidas popularmente como “artes menores”, que el alumnado desconocen, y que aportan riqueza gráfica, descubrimiento del color, y cercanía a culturas populares, como la japonesa.

En el IES se tiene el privilegio de contar con dos tórculos para realizar diversas técnicas de grabado: desde las tradicionales, como el linóleo (xilografía tradicionalmente) o la punta seca; y más vanguardistas, como las técnicas aditivas con materiales como el carborúndum u otras bases acuosas.

Durante los meses de octubre a enero, el Museo de Bellas Artes de Asturias ha abierto las puertas de su taller educativo para analizar la exposición de 28 grabados procedentes de una colección particular. De esta manera, el alumnado tendrá la oportunidad de conocer de cerca la obra de determinados artistas de Vanguardia como Picasso, Braque, Gris, Miró, Lérger, Masson, Duchamp, Sonia Delaunay, etc., figuras claves del siglo XX, que trabajaron la estampa a partir de sus renovadores lenguajes artísticos.

El objetivo de la actividad tiene una doble vertiente: por un lado, conocer el legado de importantes figuras del arte y el uso que han hecho de la técnica del grabado, y por otro, asistir a un pequeño taller de estampa en xilografía, que ayudará al alumnado a contextualizar el trabajo de un artista grabador.

+Al final del proceso, el alumnado debe ser capaz de:

- _ Identificar distintos exponentes artísticos en el ámbito nacional e internacional.
- _ Comprender los sistemas de impresión y reproducción técnica como herramientas expresivas y creativas.
- _ Incentivar al alumno a adoptar una postura crítica que le permita tener una postura propia frente a la creación gráfica y artística en general.
- _ Tomar conciencia de que la experiencia gráfica es una oportunidad para ampliar el bagaje cultural, y puede constituirse en una experiencia formativa y de expresión cultural.

● **Actividades previas y posteriores.**

-Actividad previa. Justificación teórica de la actividad. Se proyectará previamente una presentación donde se muestre al alumnado la utilización de las técnicas de estampación a lo largo de la historia, su influencia en el arte y su presencia y peso en la actualidad.

-Actividad posterior. Planteamiento de la propuesta mostrando un modelo hecho con anterioridad. Explicación del comportamiento de los materiales y su uso adecuado.

Partiendo de una imagen común para todo el grupo, el alumnado tiene que “aportar” a la misma dos elementos o más, a su elección, donde se valorará:

- Creatividad en la imagen
- Forma gráfica y composición

Uso de las gubias y tipos de línea en función a la cuchilla. El alumnado tendrá en cuenta para obtener:

-Una resolución técnica adecuada al boceto.

-Presentación final adecuada y un dominio del oficio.

-Elaboración de un sello propio.

- **Recursos y materiales necesarios:**

-Tórculo.

-Planchas de linóleo.

-Gubias de linóleo.

-Tintas de impresión y papel de impresión.

-Material fungible: papel para dibujar los bocetos, papel de calco, guantes, acetatos para proteger la mesa de entintado, etc.

-Ordenador y proyector.