



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

**EL DISEÑO DE PERSONAJES EN LAS ARTES
PLÁSTICAS Y VISUALES; REFLEJO DE
PERSONALIDADES Y SENTIMIENTOS**

***THE CHARACTER DESIGN IN THE PLASTIC AND
VISUAL ARTS; REFLECTION OF PERSONALITIES
AND FEELINGS***

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Ismael Pérez Jiménez

Tutora: Inés López Manrique

Mayo, 2022.

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.

Resumen

La falta de motivación en los estudiantes es uno de los problemas detectados en la actualidad del sistema educativo. Por otro lado, en la asignatura Educación Plástica y Audiovisual no suele explorar apenas el amplio abanico de técnicas y referentes artísticos que proporciona.

Con el fin de luchar contra estos obstáculos y mostrar la cara más real de las artes plásticas, se desarrolla esta programación didáctica, enfocada en el curso 1º de Educación Secundaria Obligatoria centrada en el diseño de personajes como vehículo artístico y social.

Esta programación lleva implícito un proyecto de innovación didáctica centrado en la creación y desarrollo de un juguete "artístico" que dará respuesta a las problemáticas de la falta de motivación, el poco valor a los recursos y materiales, tanto propios como ajenos, y la ayuda humanitaria, donando estos juguetes a causas solidarias.

Este trabajo apuesta fundamentalmente por la "renovación" del planteamiento de cómo impartir los contenidos de la asignatura recogidos en el currículum, teniendo como finalidad última un mejor desarrollo del aprendizaje del alumnado que les sirva para poder afrontar la vida desde un punto de vista más real y que se le de mayor valor a la dimensión artística y lo que ésta supone en el mundo real y palpable, ya que la naturaleza impredecible de la creación artística ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y a generar vías alternativas de raciocinio.

Abstract

The lack of motivation in students is one of the problems currently detected in the educational system. On the other hand, in the Plastic and Audiovisual Education subject, it doesn't usually explore just the wide range of artistic techniques and references that it provides.

In order to fight against these obstacles and show the most real face of the plastic arts, this didactic program is developed, focused on the 1st year of Compulsory Secondary Education focused on the design of characters as an artistic and social vehicle.

Implicit in this programming is a didactic innovation project focused on the creation and development of an "artistic" toy that will respond to the problems of lack of motivation, the low value of resources and materials, both their own and those of others, donating these toys to charitable causes.

This work is fundamentally committed to the "renewal" of the approach of how to teach the contents of the subject included in the curriculum, having as its ultimate goal a better development of student learning that will help them to face life from a more real point of view. and that the artistic dimension and what it entails in the real and palpable world be given greater value, since the unpredictable nature of artistic creation helps to develop critical thinking and generate alternative ways of reasoning.

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.

INDICE

INTRODUCCIÓN Y ANÁLISIS DEL PERIODO EDUCATIVO Y DE PRÁCTICAS.	1
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. VIVENCIAS Y REFLEXIÓN SOBRE EL MÁSTER Y EL PRÁCTICUM.....	1
2.1. Relación entre asignaturas.....	2
2.2. Contexto, análisis y reflexión del Prácticum.....	5
2.3. Reflexión final	9
2.4. Conclusión y autoevaluación.....	10
PROPUESTA DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DIDÁCTICA.	12
1. INTRODUCCIÓN.....	12
2. ENMARQUE TEÓRICO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	13
3. PROBLEMÁTICA, CONTEXTO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN.....	15
4. OBJETIVOS.....	19
4.1. Análisis de objetivos.....	20
5. RECURSOS MATERIALES.....	21
6. METODOLOGÍA Y DESARROLLO.....	22
7. EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	29
8. SÍNTESIS VALORATIVA.....	30
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	32
1. INTRODUCCIÓN.....	32
1.1. Contexto y condiciones iniciales.....	32
1.2. Descripción de la programación.....	34
2. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO APLICADOS.....	35
2.1. Objetivos generales de la etapa	36
2.2. Objetivos didácticos específicos EPV.....	37
2.3. Objetivos específicos de la programación didáctica.....	38
2.4. Competencias clave y la adquisición de los mismas a través de los contenidos.....	40
2.5. Valoración y análisis del currículum oficial.....	42
3. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.....	45
3.1. Tabla de contenidos (según currículum)	45
3.2. Cronograma y secuenciación de contenidos.....	47
4. METODOLOGÍA.....	48
4.1. Estructura de las sesiones.....	50
4.2. Materiales y recursos.....	50
5. DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.....	51
5.1. Estructuración de las unidades didácticas.....	51
6. EVALUACIÓN.....	68
6.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	68
7. PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN.....	75
7.1. Instrumentos de evaluación.....	75
7.2. Planes de recuperación.....	78
8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	80
8.1. Adaptación curricular no significativa (ACNS).....	80
8.2. Adaptación curricular significativa (ASC).....	81
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	81
10. CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	84
10.1. Posibles efectos en la mejora de la enseñanza.....	87
11. REFLEXIÓN FINAL.....	87
BIBLIOGRAFÍA GENERAL	88
ANEXOS	93

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 Y ANÁLISIS DEL PERIODO EDUCATIVO Y DE PRÁCTICAS

1. INTRODUCCIÓN.

El siguiente documento tiene varias funciones principales. En primer lugar, va a tratar de ser un resumen bastante exhaustivo de la experiencia real de lo vivido durante los diez últimos meses en el Máster de Formación del Profesorado para Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional.

Por otro lado, una de sus funciones es servir como reflejo de la idea de programación didáctica que se tiene planteada para Educación Plástica y Audiovisual de 1º de la ESO basada en la idea del diseño de personajes como reflejo de personalidades y sentimientos, teniendo unas bases muy establecidas en el mundo de la animación, que ha sido tan importante en la vida de la persona que escribe estas líneas.

Integrada a esta programación se encuentra la idea de proyecto de innovación, que va a formar parte implícita de todo el curso y de cada unidad didáctica; un proyecto de innovación cuyo objetivo es fomentar la ayuda entre iguales, así como incrementar los valores de motivación y autonomía en los alumnos de este curso ya mencionado.

Por último y para concluir este Trabajo de Fin de Máster, realizo una breve reflexión que irá acompañada de los anexos o imágenes y textos complementarios que considere que pueden llegar a aportar algo valioso al documento ya presentado.

2. VIVENCIAS Y REFLEXIÓN SOBRE EL MÁSTER Y EL PRÁCTICUM.

La introducción al mundo de la Educación Secundaria Obligatoria es algo que actualmente está cobrando mucha relevancia, y es quizás por las situaciones pintorescas que las personas de las generaciones anteriores vivieron con sus respectivos profesores y profesoras que, a día de hoy, sugieren la realización de un cambio y una evolución para que el alumnado actual evolucione de una forma eficiente.

Y es que tras cursar este máster, en la teoría ya estamos preparados para la actividad docente, pero no es hasta el momento en el que llegan las prácticas cuando realmente uno como individuo se da cuenta de si realmente vale para introducirse en este mundo

o no, ya que es un cargo de mucha responsabilidad, ya que somos los encargados de formar a futuros individuos de esta realidad en la que habitamos, e incluso nos podemos llegar a convertir, como docentes, en verdaderos referentes y compañeros de viaje de ciertos alumnos o alumnas en concreto.

Desde mi especialidad, Dibujo, el espectro de actuación es mucho más amplio, ya que desde el punto de vista de las artes es mucho más “fácil” guiar y enfocar ciertas actitudes hacia un punto de vista más sensitivo y creativo. Obviamente, y es algo por lo que me gustaría empezar en este análisis, las asignaturas referentes al arte, sobre todo en la Educación Obligatoria, están muy infravaloradas y son muy poco apoyadas tanto por el resto de profesorado como por los propios alumnos y sus familias, pero considero que son las asignaturas que realmente suelen llegar a hacer un “click” en cada individuo para poder hacer ciertas cosas en sus futuros hipotéticos.

2.1. Relación entre asignaturas

La primera toma de contacto con el máster desde el punto de vista de mi especialidad, Dibujo, y teniendo en cuenta el Grado de Bellas Artes previo para llegar hasta aquí es duro, debido a que nos adentramos en un máster muy teórico y académico, algo que dista bastante de lo estudiado en Bellas Artes hasta la fecha, al menos desde mi situación. Esto también es algo que puede ocurrirle a otros alumnos del máster que procedan de otros estudios universitarios como Diseño, Arquitectura, Restauración, etc.

Considero que una de las asignaturas más complejas ha sido **Procesos y Contextos educativos**, ya que es la asignatura más burocrática y con un lenguaje específico que nos es bastante ajeno. Aquí es donde empieza todo: la introducción a toda la documentación de centro, las Leyes Educativas que llevan ocurriendo desde hace tiempo, los órganos que forman parte de la estructura de un centro educativo, los diferentes elementos que forman parte de la organización de dichos órganos, etc.

Es una asignatura muy profunda y extensa que realmente proporciona el grueso del Máster en calidad teórica. Enfoca la visión global de la educación desde un marco teórico que permite abordar la perspectiva educativa desde un punto de vista mucho más concreto y específico.

Es de gran importancia conocer todos estos documentos contemplados desde la asignatura, ya que permiten, sobre todo, conocer cómo funciona la realidad educativa en materia burocrática actualmente, aunque considero que lo realmente importante es saber actuar en el propio aula más que conocer como “nuestra palma de la mano” todos estos documentos oficiales desde el inicio hasta el final.

La dificultad de esta asignatura está ahí, teniendo presente que todos y todas hemos sido carne de “estudio” de algunas de estas leyes o formas de organización ya que, hasta hace bien poco, hemos sido alumnos, pero al no prestar atención por tener un papel distinto, no nos hemos dado cuenta de la importancia de estos hasta ahora, que llega el momento de hacer toda esta información nuestra.

Desde la asignatura **Diseño y Desarrollo del Currículum** se nos mostró como elaborar programaciones teniendo siempre en cuenta la Ley Educativa vigente en ese momento y su currículum, teniendo en cuenta todo lo referente a los criterios de evaluación, contenidos y objetivos específicos y generales. Además de todo esto, se nos planteó la importancia ya no del contenido transmitido, sino el cómo se transmite, la calidad de este en cuanto a la presentación, el lenguaje y la posición corporal, la modulación de la voz etc. Todas estas enseñanzas han sido muy útiles en el desarrollo del Prácticum a la hora de afrontar nuestras diversas actuaciones en una clase real.

Por otro lado, a través de **Tecnologías de la Información y la Comunicación** aprendimos a afrontar varios aspectos a tener en cuenta con las herramientas TIC y a cómo utilizar estas. Aunque la brevedad de la asignatura hizo que no pudiéramos trabajar de forma plena con estas herramientas y con los contenidos y conocimientos que se nos estaba intentando explicar. Algo muy relevante de la asignatura fue la explicación y argumentación de que no es necesario usar todas estas herramientas TIC de una forma inconsciente por usarlas, sino que siempre deber estar la idea que se usen para realizar algo que sin ellas no es posible o para complementar una situación o actuación que se está llevando a cabo de forma “analógica” pero que necesita un “empujón” para poder ser totalmente eficaz.

Con **Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad** aprendimos cuestiones relativas al periodo de cambio y desarrollo personal que están pasando los alumnos que tendremos

en nuestros futuros puestos de trabajo como docentes. Desde el punto de vista de la Psicología se nos han mostrado ejemplos muy teóricos de todos estos procesos mentales y cognitivos que se sufren a esas edades y a cómo poder sobrellevarlos desde nuestro papel de docente.

Una de las asignaturas que, desde mi punto de vista, fue de las más importantes ha sido **Sociedad, Familia y Educación**. Desde el principio, se ha indagado mucho en el comportamiento social del posible alumnado y, sobre todo, en el contexto social, familiar y personal del mismo, ya que son elementos que pueden jugar un papel muy importante en el desarrollo y el rendimiento en los centros educativos. Por otro lado, la importancia dada a la acción tutorial, ya no solo desde el punto de vista de la figura del tutor, sino desde la mano de cualquier docente del centro es algo especialmente importante. Desde mi situación personal me ha sido de gran ayuda a la hora de afrontar el Prácticum y ciertas situaciones con los alumnos. Y es que una de las máximas de esta asignatura ha sido mostrarnos la realidad, desde el punto de vista de que, aunque todos los alumnos que tengamos tengan la misma edad y un contexto social más o menos similar, cada uno es totalmente único y única; cada uno es un universo que está totalmente en desarrollo y hay que aprender a comunicarse con cada uno y cada una de ellos y de ellas de la forma idónea con respecto a las situaciones que están viviendo.

En cuanto a la asignatura **Innovación Docente e Introducción a la Investigación Educativa**, considero que ha sido muy enriquecedora, en cuanto a que nos ha permitido conocer otros ámbitos educativos enfocados en proyectos educativos. Ha sido de utilidad para darnos a entender que una innovación no es hacer algo nuevo, sino tomar algo que ya existe y mejorarlo de forma que complementa todo lo que tiene a su alrededor.

Con respecto a **Complementos de la Formación Disciplinar y Aprendizaje y Enseñanza** hay que destacar que son dos asignaturas diferenciadas que realmente deberían de ir totalmente unidas, ya que las ideas y las dinámicas que plantean se complementan. Ambas están totalmente articuladas a cómo desarrollar nuestros puntos de vista desarrollados en la carrera de Bellas Artes de una forma más didáctica, es decir,

intentan trabajar en vincular todo lo académico y teórico estudiado y analizado en el resto de las asignaturas con el punto de vista artístico que tenemos. Es por ello por lo que han sido dos asignaturas muy importantes para nuestra especialidad, ya que nos han permitido trabajar con nuestras ideas previas y nuestros gustos e intereses personales.

Empezar en un contexto totalmente nuevo como lo es la práctica docente es algo que, desde el principio me dio mucho miedo, pero al final, gracias a la ayuda de mis compañeros y compañeras y a nuestro profesor y profesoras de esta asignatura específica, así como de la gran ayuda y nexo creado con mi profesora/tutora de prácticas, me he dado cuenta de que se puede vincular en todo momento los gustos propios y la carrera artística previa con todo lo referente a la educación, desde el punto de vista académico al formal. La suerte de pertenecer y formar parte de asignaturas asociadas al arte hace que esto sea mucho más sencillo y fácil de llevar a cabo, pero el temor de fallar siempre está ahí.

Por último, pero no menos importante, cabe destacar la asignatura optativa **Música y Plástica: Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión**. Me decanté por esta debido a mi gran pasión tanto por las artes plásticas como por la música, ya no a nivel teórico y profesional, sino a nivel personal. Ha sido una asignatura que me ha aportado mucho, tanto para desarrollar los conocimientos previos que ya tenía de las artes plásticas como para desarrollar casi desde cero aquellos vinculados a la música, así como encontrar ese punto de cohesión entre ambas para poder desarrollar tareas y ejercicios a nivel aula muy ricos en ambas disciplinas.

2.2. Contexto, análisis y reflexión del Prácticum.

En cualquier ámbito educativo, comenzar unas “prácticas de empresa” es algo que infunde respeto. Hablo desde mi experiencia ya que previamente a todo lo estudiado en Grado Universitario hasta ahora, realicé un Ciclo Formativo de Grado Superior el cual disponía de prácticas los tres últimos meses, y es algo que aterriza: la involucración por completo en un ámbito profesional que hasta la fecha era sólo algo teórico, conocer a gente nueva y profesionales que se lleva dedicando a esa tarea muchos años y que en

ese momento se “tiene que hacer cargo” del estudiante en prácticas en cuestión... Aterra la idea de hacer las cosas mal a pesar de que, como alumno, sabes que estás ahí para aprender, pero aun así ese temor es algo real. Las prácticas en centro escolar dan, si cabe, más miedo aún, ya que implica iniciar una aventura formativa y humana en un organismo vivo y en constante evolución como es un instituto. El Instituto de Educación Secundaria (IES) en el que se han desarrollado las prácticas no fue la primera elección, y debido a ciertas dificultades en la selección de este acabé por casualidad en él; una casualidad que agradezco a niveles insospechados, debido a que, finalmente, la experiencia ha sido totalmente plena.

Durante su creación, el centro formaba parte del Decreto 810/1989 de 23 de junio BOE jueves 6 de junio de 1989.

Este IES inició su actividad en el curso 1989/90, aunque lo hizo provisionalmente en las instalaciones del Cristo, que fueron cedidas por la Consejería de Educación y compartidas con la Escuela Oficial de Idiomas.

En su zona de influencia se hallan diversos centros de Educación Primaria: como el Colegio Público La Ería, el Colegio Público Juan Rodríguez Muñiz (Las Campas); el Colegio Público Buenavista II o el Colegio Rural Agrupado de San Claudio. Entre los centros privados y concertados de su zona escolar se encuentran los colegios Nazaret y San Ignacio. Como centros de educación superior en el terreno comprendido dentro de esta zona escolar, se encuentra el campus del Cristo de la Universidad de Oviedo, donde se ubican diversas facultades.

En cuanto a las cualidades concretas del centro, en el IES de prácticas, se pueden cursar los cuatro cursos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), los Bachilleratos 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; estos dos últimos en la modalidad presencial y en la modalidad a distancia.

El centro no presenta graves inconvenientes en las barreras arquitectónicas para minusválidos, aunque la exclusividad de uso del ascensor para éstos, sin buscar ninguna otra alternativa, haría complicada una evacuación ante una eventualidad.

No existen problemas de comunicación horizontal o vertical (ascensor). La superficie dedicada a patio de recreo es suficiente, además cuenta con una fácil comunicación con las instalaciones deportivas.

En este IES se escolarizan en la E.S.O. los alumnos que cursan la enseñanza primaria en los centros de "La Ería", "Buenavista II" y "Juan Rodríguez Muñiz" (Las Campas). Hay también un amplio número de alumnos procedentes del Colegio Rural Agrupado de San Claudio y del Colegio Nazaret.

Los alumnos pertenecen a familias que viven en el casco urbano de Oviedo, y en zonas rurales. 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, a fecha del curso 2021-2022, tenga un total de 1012 alumnos y 98 profesores.

Este centro tiene una situación bastante particular, por un lado, es uno de los más grandes de Oviedo en cuanto a espacio y cantidad de alumnos se refiere, pero su contexto socioeconómico es complejo, ya que muchos de sus alumnos tienen situaciones tanto familiares y sociales como económicas complicadas. Es por ello que en todo momento he podido ver cómo desde el centro se intenta hacer todo lo posible por ayudar al alumnado a desarrollar su evolución de aprendizaje de la forma más correcta y eficiente posible a pesar de esas problemáticas previas. Este centro, además, recibe alumnos ya no solo de Oviedo capital, sino de pueblos cercanos.

La diversidad en cuanto a alumnado observada en este IES ha sido algo abismal y grande, ya que hay estudiantes de muchas nacionalidades y situaciones personales, por lo que considero que en lo referente a integridad e inclusividad el centro trabaja perfectamente.

A pesar de esta gran diversidad, apenas he sido testigo de problemas graves relativos a conducta o malas relaciones entre los alumnos, ya que se puede ver un ambiente de convivencia bastante positivo, sobre todo en las clases en las que he podido estar durante estos tres meses.

La acogida, tanto por parte de nuestra tutora de centro como del propio instituto, así como de los alumnos fue increíblemente agradable desde el primer día. Teníamos la

figura de profesor desde el inicio, y el alumnado captó esa idea rápidamente, ya que se dirigían a mí con un respeto igual al que ofrecían al resto de miembros del equipo docente.

En cuanto al funcionamiento del propio centro, sí que he podido observar que a veces, desde el equipo directivo, que no pueden gestionar tanta carga de alumnado, ya que diariamente asisten unos 1000 alumnos, y en ciertas ocasiones se detecta cierto desbordamiento en rasgos generales.

Como ya se ha comentado, el ambiente del centro a pesar del gran número de personas que allí habitan se gestiona de una forma muy correcta y eficaz; puede afirmarse que la convivencia es espectacular. Y es que considero que conseguir un grado de convivencia como el que he podido experimentar es bastante complicado. Según Ramírez (2016), la convivencia escolar se define como *“las acciones que permiten que los actores escolares puedan vivir juntos a través del diálogo, el respeto mutuo, la reciprocidad y la puesta en práctica de valores democráticos y para la paz”*. Y es que este es uno de los estigmas principales que considero priman en el centro en el que he realizado el Prácticum. Obviamente nunca es todo del color de rosa, hay conflictos y problemas, como en cualquier centro, eso es algo a primera instancia inevitable, pero es que, durante mis paseos por el centro, por los recreos y mi actitud activa para con los alumnos en cada clase, he podido ver cómo se puede respirar un ambiente de compañerismo e incluso, sin caer en la redundancia, familiar.

Algo que he podido observar y que se aleja mucho de lo mostrado en la parte teórica del máster es la poca atención a la diversidad. En el centro hay un departamento de Orientación que muestra interés y dominio de su trabajo y una actitud muy positiva hacia los alumnos, lleva a cabo los informes a realizar para aquellos alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE) o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), las charlas y la capacidad de poder ayudar a alumnos con algún tipo de dificultad personal, social, familiar o educativa, etc. Pero considero que esta atención a la diversidad únicamente se queda en el Departamento de Orientación, ya que a grandes rasgos y por lo que he podido observar en líneas generales, la mayoría del cuerpo docente no es capaz de mostrar interés por la psicología del desarrollo del alumnado ni por su contexto personal e individual, algo que quizás pueda deberse al volumen de la

carga de trabajo, que puede desembocar en cansancio o desbordamiento. Desde nuestro departamento, el de Dibujo, y hablando concretamente de mi tutora de centro, sí que se tienen en cuenta, en el mayor grado posible que permite comprender a más de 200 alumnos en su haber, tener consciencia de los problemas o dificultades más graves que presentan ciertos alumnos, pero a grandes rasgos y en lo que he podido hablar con otros docentes, no suelen tenerse en cuenta estos aspectos. Es posible que, desde nuestra asignatura, Educación Plástica y Audiovisual (EPAV), sea más fácil abarcar este tipo de situaciones ya que al final, la dinámica de trabajo de nuestra tutora se centra en ir acompañando durante toda la asignatura al alumnado.

El arte creo que es una herramienta muy buena y fuerte para poder ayudar al desarrollo individual de cada persona; *“el arte es expresión y forma de vida”* (Pantigoso, 2016), ya no solo en el nivel creativo de la existencia, sino en todos los aspectos; el social, el familiar, el personal, etc. ya que gracias al arte nos podemos cuestionar ciertas situaciones de la vida desde distintos puntos de vista, y también puede servir de válvula de escape ante ciertas situaciones complicadas y problemáticas.

Pero considero que este rol de persona humana del que debe de disponer el docente no se puede limitar únicamente a las asignaturas vinculadas a las artes, sino que todo profesor o profesora debería de tener ese aspecto de guía para los alumnos. En ningún momento estoy afirmando que el profesor deba de hacer de psicólogo personal de los alumnos, ya que la carga de trabajo es de por sí abismal, pero sí considero que deberíamos tener en cuenta los posibles contextos que llevan al alumno a comportarse de una manera o de otra y a ser una figura de guía y ayuda al desarrollo, más que ser simplemente una figura de autoridad que imparte contenidos y punto. Ya lo dice el Profesor Francisco Mora (2020), *“Nada puede sustituir la humanidad del maestro en el aula”*.

2.3. Reflexión final

Aunque al empezar una experiencia de esta envergadura siempre hay cierto temor al fracaso, tanto los alumnos como nuestra tutora, así como el propio centro han sido capaces de establecer las bases para una experiencia muy fructífera y enriquecedora. La vivencia ha sido totalmente reveladora, y ha conseguido que me quiera dedicar por completo a la docencia, idea que ni se me pasaba por la cabeza en un principio al iniciar este Máster, ya que además considero que he tenido y tengo muy buenas actitudes con los alumnos y buena recepción por su parte, así como con el resto del profesorado. Obviamente, la integración dentro del aula no ha sido igual en todos los grupos/clase, ya que como argumenté antes, una institución educativa es un organismo vivo y en constante evolución, por lo que, en función del día, la hora e incluso el sentido del humor, tanto de los alumnos como de los propios docentes entre los que me incluyo, cada clase puede ser una aventura totalmente distinta a la anterior y a lo que será la siguiente.

2.4. Conclusión y autoevaluación

Las ganas de seguir con una determinada profesión tras un periodo de prácticas dependen de muchos factores, pero el principal considero que es la experiencia vivida durante estos meses, ya que en función de la situación se puede o querer continuar con la profesión o tirar la toalla definitivamente. En mi caso, la experiencia como ya he repetido en varias ocasiones durante todo este documento ha sido totalmente enriquecedora y plena, lo que ha logrado que quiera continuar hasta el final con la idea de ser docente de Educación Secundaria, y digo Educación Secundaria porque impartir clase a 1º y a 3º de la ESO me ha llenado de alegría, de nerviosismo y de muchos más sentimientos positivos. Me habría gustado tener la oportunidad de haber dado clase a Bachillerato o a Formación Profesional, pero no me cierro tampoco esa puerta.

En cuanto a la valoración personal con respecto a mi actuación en las prácticas, creo que ha sido bastante buena, ya que desde el principio mi intención era aprender sobre el funcionamiento de la docencia más allá de lo estudiado en la teoría del Máster. Me interesaba descubrir cómo piensan, actúan y sienten los adolescentes de hoy en día, y ver la creatividad latente en cuanto al ámbito artístico de la asignatura Educación

Plástica y Audiovisual se refiere. Considero que tengo capacidad para poder ser un buen docente, con ciertas actitudes a corregir en un futuro, pero al fin y al cabo nadie nace aprendiendo.

PROPUESTA DE PROYECTO DE INNOVACIÓN DIDÁCTICA.

1. Introducción

¿Cómo se puede fomentar la creatividad, el trabajo autónomo y el trabajo en equipo teniendo en cuenta la idea del juguete y del juego? De ahí surge la idea del proyecto de innovación que se presenta en el siguiente trabajo.

La intención de este proyecto de innovación es realizar, en la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual para 1º de la ESO, un juguete o *Art Toy* pasando por todos los procesos que un proyecto así conllevaría: la idea, los bocetos, el diseño, el desarrollo, la producción y la distribución, teniendo en cuenta la programación didáctica desarrollada en torno al diseño de personajes. Como referencia al concepto citado, comentar que *Art Toy* es una figura de coleccionista normalmente creada por un artista que es única o está producida en series muy pequeñas. Suelen estar enfocadas al coleccionismo y no al juego, pero en el caso de este proyecto, el concepto de *Art Toy* se contempla de manera que cada uno de los juguetes realizados por los alumnos va a ser único. Y es que esa pieza obtenida al final de esta propuesta se obtendrá una obra de arte única que será donada a diferentes organizaciones sin ánimo de lucro basadas en el reparto de juguetes para niños de nuestro país sin recursos.

Este proyecto de innovación está pensado, como se ha indicado con anterioridad, para la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual del 1º curso de la ESO en el aspecto más creativo y de desarrollo de toda la idea; es decir, el diseño de personajes, trabajar con los aspectos artísticos de cualquier pieza que pueda ser considerada como “obra de arte”, etc. Aunque, por otro lado, es importante señalar que los estudiantes contarán con la ayuda de los alumnos de la optativa de Tecnología de 4º de la ESO en el aspecto más técnico y de producción.

2. Enmarque teórico y justificación del proyecto.

Para llevar a cabo este proyecto se tendrá como referencia el método de aprendizaje y de enseñanza denominado Aprendizaje-Servicio.

Pero ¿qué es el Aprendizaje-Servicio y por qué se va a llevar a cabo en este proyecto? Se trata de propuesta educativa capaz de combinar procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado y programado. Tiene la intención de mejorar las realidades donde se realiza el servicio, en este caso el centro escolar, y considera a quien recibe el servicio como *“un elemento central y no como un simple receptor de actos de caridad”* (Aramburuzabala et.al, 2013)

Lo importante de este tipo de aprendizaje es no imponer desde un principio la idea de aportar algo a la comunidad, sino que hay que ir guiándoles poco a poco para que entiendan que es mucho más bonito dar lo que haces a las personas que no tienen recursos. Los estudiantes, con este tipo de método, pueden ser capaces de aumentar su conciencia de la justicia social (Baldwin, 2007; Buchanan, 2007; Rudisill, 2007), aprender a cuestionar la sociedad desde un punto de vista crítico y a analizar y a reflexionar sobre los temas que se van encontrando en su vida con una mirada crítica hacia las injusticias, poniendo énfasis en el cambio social en vez de en la caridad (Rosenberger, 2000).

En el proyecto que nos compete, es necesario proponer a los estudiantes la idea de que los juguetes que hagan podrán ser donados a niños sin recursos, y no imponérselo desde el principio, ya que sabemos que los estudiantes, y sobre todo a estas edades, son bastante egoístas y no suelen mirar por el prójimo, ni ayudarse unos a otros (Tamarit, 2013), es por ello que ésta es una de las problemáticas a combatir.

Durante mi estancia en el instituto, he podido llevar a cabo ciertas charlas con los alumnos con el fin de conocerlos más y que ellos me conocieran, y en ellas, han dejado muy claro que les encanta imaginar y crear de una forma más o menos libre. Se hace referencia a esto porque en una de las propuestas de ejercicios dentro de la unidad didáctica impartida en el aula, la cual trataba sobre el cómic, les propuse la idea de que dibujaran una criatura, un ser o un monstruo totalmente libre en cuanto a formato y materiales a partir de un sonido que para ellos era desconocido hasta el final de la tarea, el de los bufones de Pría, ubicados en Llanes. Los alumnos fueron capaces de crear toda clase de criaturas y seres totalmente extraños y diferentes unos de otros. Otro punto a favor de esta propuesta de innovación es que mi vinculación con el mundo de la

impresión y el modelado 3D me permitiría ilustrarles más sobre cómo poder llevar a las tres dimensiones esas criaturas que estén haciendo sobre un papel.

Es por ello que considero que la fase principal e inicial de este proyecto les puede resultar de un profundo interés, ya que ellos y ellas van a poder crear cualquier tipo de ser que luego van a poder materializar de una forma física.

El mundo del juguete ya ha sido tratado previamente en materia educativa, un claro ejemplo de esto es el proyecto: *Innovación educativa y usos creativos de los juguetes: Nuevas miradas en las ludotecas del INDER Medellín*, que trata sobre el uso del juguete dentro de las clases como herramienta o soporte para el aprendizaje y el desarrollo de la imaginación y la creatividad latente dentro de los alumnos. Aunque este proyecto está destinado a las ludotecas y más concretamente, a la formación de las educadoras, se podría llegar a trasladar a la Educación Secundaria y Obligatoria.

Por otro lado, he podido observar bastantes proyectos de innovación educativa con el uso del juguete más centrado en el ámbito tecnológico y científico que en el artístico como, por ejemplo, *Materiales para un ABP de diseño y fabricación de mobiliario de juguete mediante impresión 3D en Tecnología*, (García-Broch, 2017).

El objetivo de llevar a cabo un proyecto de innovación en la ESO referente al juguete es utilizar ese juguete final y su proceso, desde el inicio hasta su conclusión, como recurso didáctico, aprovechando su carácter lúdico y la motivación que puede llegar a generar. El interés ya no es solo crear algo que resulte llamativo e interesante, sino que todo el proceso acabe siendo igual o más interesante, entretenido e incluso motivador. Y es que esto es muy importante, ya que durante la experiencia en las prácticas en el centro he percibido por parte del alumnado una falta de motivación e interés hacia las artes plásticas, ya que desde años atrás, sobre todo los referentes a la Educación Primaria, se les ha dado importancia exclusivamente al dibujo como herramienta o vehículo artístico, cerrando las puertas al amplio abanico de prácticas que se pueden realizar vinculadas al arte. Es por ello por lo que uno de los problemas que se va a intentar solucionar es la falta de motivación y autonomía de los alumnos, ya que se ha observado que no son capaces de hacer ni desarrollar ideas por sí mismos.

3. Problemática, contexto y ámbito de aplicación.

El proyecto de innovación parte de la iniciación a la actividad docente y la observación de una serie de situaciones y/o problemáticas que surgen, sobre todo, en los alumnos de 1º de la ESO de EPAV.

Por otra parte, la falta de autonomía del alumnado de 1º de la ESO es muy evidente, no son capaces de empezar cualquier ejercicio por muy simple que sea, como trazar líneas o componer figuras, ya que les da miedo fallar. Considero que ese miedo al fracaso viene infundado por la misma asignatura de los ciclos de la Educación Primaria, ya que es tan menospreciada a nivel didáctico que no se le da ningún tipo de importancia para que los alumnos lleguen a ser autónomos, autodidactas y sean capaces de trabajar por su cuenta.

Además, en estas edades, referentes a la ESO, no se suele fomentar aún el trabajo en equipo, lo que considero es algo esencial, útil a la par que desesperante, pero ayuda a un desarrollo social intelectual que simplemente con trabajo individual no se conseguiría jamás. El individuo siempre tiene la intención de ser acogido y respetado en un grupo de personas, siempre se pueden producir roces y conflictos, pero el trabajo en equipo puede ayudar a solucionar estas situaciones complicadas. (Gil, 2005; Rodríguez, 2005; Alcóver, 2005)

En cuanto a las nuevas tecnologías, los jóvenes están muy introducidos en ellas, pero no las utilizan como vehículo creativo o de trabajo. Las herramientas de modelado e impresión 3D considero que pueden llegar a ser muy útiles para desarrollar el ámbito creativo y útil que proporcionan todas estas tecnologías en las que están tan implicados, además considero que pueden tener cierto atractivo para ellos y ellas.

Por último, en la actualidad apenas se percibe concienciación social por parte de los alumnos, sobre todo en cuanto a ayuda humanitaria, pero tampoco colaboran con situaciones que les afecten más de cerca, como por ejemplo el reciclaje. Durkheim, (1996), apuesta por una concepción social de la educación, que en este aspecto puede ir muy hilada a la idea del reciclaje como punto de partida de esa ayuda social.

Por todo ello considero que, para empezar a implementar este proyecto de innovación, el IES donde se han desarrollado las prácticas sería un centro muy apropiado por varios motivos:

En primer lugar, es un centro educativo muy grande y abierto a nuevos proyectos o actividades que fomenten el aprendizaje y la colaboración y cooperación de los alumnos. Como ya se ha visto previamente en proyectos como el huerto escolar o la emisora de radio. Este último, aunque ha estado algo parado por la situación de la COVID-19, es muy ambicioso y se está deseando una vuelta a la normalidad plena para poder seguir desarrollándolo.

Por otro lado, y a pesar de lo comentado con anterioridad, es un centro que en la actualidad se está desactualizando en cuanto a la facilitación de recursos para los alumnos, ya que hay hoy en día en Oviedo hay centros educativos que son capaces de proporcionar de recursos de última generación para que los alumnos puedan trabajar. Además, este proyecto podría servir para fortalecer las relaciones de dicho centro con otras asociaciones, organizaciones e incluso otros institutos de educación secundaria de la ciudad o de otras ciudades, ya que a día de hoy este tipo de relaciones no abundan. Muñoz, (2013) señala que *“mejorar la vinculación de las organizaciones educativas con supone un aspecto sumamente importante para el desarrollo socioeducativo de las comunidades en las que éstas se insertan”*.

Aunque esta intención de establecer conexiones no se centra únicamente a las que se realicen fuera del centro, sino que también sería interesante fomentar una participación de alumnos dentro del centro que pertenezcan a diferentes ámbitos, cursos y asignaturas, ya que considero que ni siquiera se conocen.

Debido a esta experiencia inicial como parte del cuerpo docente, he podido constatar que a más de un 75% de los alumnos de los cinco grupos de 1º de la ESO, curso al que está orientada esta innovación le interesaría llevar a cabo un proyecto de estas características. Y es que además considero que para este curso la idea es muy factible porque son alumnos que, aunque les cueste tomar decisiones y trabajar en equipo, al estar relacionado con su niñez cercana, es probable que actúen de una forma consecuente y activa con el mismo. Además, con esta acción se conseguiría un trabajo

en equipo con “los mayores” del instituto, ya que la idea también engloba a los alumnos de la asignatura optativa de 4º de la ESO, sobre todo en el aspecto más técnico del proyecto.

Es por ello que intentará tratarse de un proyecto que afecte a todo el centro, aunque realmente esté más relacionado con los contenidos y objetivos de la programación didáctica de EPAV de 1º de la ESO. Es importante señalar que tratará de involucrar a todo el instituto porque en la fase de organización y distribución de esos juguetes para niños u organizaciones sin ánimo de lucro será desde el centro desde donde se lleve a cabo toda esta campaña para intentar hacer algo “viral”. También resaltar dentro del concepto “viral” entra una de las fases que será muy importante en el futuro del proyecto, y es la difusión a través de redes sociales con el fin de que se haga mucho más grande y conocido, así como que sea capaz de llegar a más gente, a profesionales del sector e incluso a más organizaciones que trabajen de una forma similar y puedan ayudar a que el proyecto se pueda seguir realizando año tras año. Es por ello que la implicación de muchos de los ámbitos del centro será esencial para llevar a cabo toda la propuesta.

Pero antes de llegar a este punto, ¿cómo surge esta idea de proyecto? Como ya se explicó con anterioridad en este documento, surge de varias necesidades que han sido identificadas durante mi periodo de prácticas en el IES, y principalmente son tres:

- En primer lugar, la falta de recursos materiales y fungibles para poder realizar tareas y prácticas artísticas o plásticas básicas.
- Por otro lado, el poco respeto que tienen los alumnos hacia los materiales y recursos proporcionados.
- Falta de interés por el reciclaje por parte tanto del alumnado como del cuerpo docente y las familias.
- Falta de autonomía, creatividad y expresividad por parte de los alumnos, ya que no son capaces de tomar decisiones en lo que a la creatividad y la imaginación se refiere.

Con este proyecto de innovación, aparte de potenciar y complementar los contenidos propios de la asignatura de EPAV, se pretende ir más allá y que los alumnos sean capaces

de desarrollar y finalizar pequeños proyectos que fomenten a una ayuda más allá de los muros del instituto o centro escolar.

La idea del proyecto es sencilla, teóricamente hablando, ya que quiere intentar desarrollar desde cero juguetes sencillos a partir de las ideas e imaginario de los propios alumnos. Juguetes que, una vez finalizados, serán repartidos por diferentes asociaciones sin ánimo de lucro u ONG con el fin de que se distribuyan por zonas precarias de nuestro país, zonas en las que haya niños con situaciones inestables, porque al final, el juego y el juguete son un Derecho Fundamental para todos los niños recogido el 20 de Noviembre de 1959 en la Declaración Universal de los Derechos de la Infancia.

Estos juguetes estarán realizados en diferentes materiales, pero lo que se pretende también en gran medida es trabajar con la impresión 3D.

Además, la impresión 3D utiliza el ácido poliláctico (PLA), que es una fibra que se obtiene a partir del almidón de maíz, por lo que así se obtiene un “plástico” duradero, renovable y biodegradable bajo ciertas condiciones de temperatura y humedad.

Este presenta ciertas características propias como: resistencia y flexibilidad, gran fortaleza a los rayos ultravioleta, presenta una baja inflamabilidad, es inodoro, permanente y fácil de manipular. Como se explicó con anterioridad, es biodegradable mediante compostaje industrial, dispone de una baja densidad y facilidad de procesamiento...Como dato curioso, se puede incluso llegar a utilizar material reciclable o plásticos usados, para transformarlos en bobinas de PLA improvisado.

Resaltar que llevar a cabo un proyecto así de forma inicial en un centro de estas características es bastante complejo, ya que es una organización, como se dijo con anterioridad, que dispone de muy pocos recursos y poco reconocimiento en el entorno educativo de Oviedo. Considero que las familias no son conscientes de este problema, y tampoco los estudiantes, y quizás con un proyecto que implique ya no comprar materiales caros sino intentar utilizar lo que se tenga tanto en el aula en particular como en el centro en general. De este modo podrá convertirse de una forma más o menos creativa en algo que tenga un segundo o tercer uso. Así se intentará generar, desde el centro, a un conocimiento y consciencia de los recursos que estamos utilizando.

Continuando con los aspectos económicos y de materiales en primera instancia no se necesitará un gran desembolso por parte de la administración del centro. Quizás el desembolso más grande será el de una impresora 3D de PLA, y no hará falta más de una ya que la idea es que se trabaje con materiales reciclados.

Aunque como se ha comentado con anterioridad, estos juguetes resultantes no se limitarán a la impresión 3D, ya que este tipo de impresión permite imprimir piezas que pueden ir unidas a otros tipos de plástico para poder hacer figuras un poco más grandes. También es importante añadir que antes de empezar a utilizar este tipo de impresoras es necesario un proceso de modelado a través de programas o softwares de modelado y escultura 3D, aunque en nuestro caso intentaremos utilizar Blender, ya que es un software totalmente libre y además no requiere de muchos recursos de software y hardware para poder trabajar con él, con lo que los ordenadores de los que dispone el IES podrían ser más que suficiente.

4. Objetivos.

Una vez expuestos los fundamentos de este proyecto y la temática principal a desarrollar es necesario comentar aquellos objetivos a conseguir.

El **objetivo principal (OP)** es *favorecer a la autonomía y la motivación del alumnado dentro de lo referente a las artes plásticas y que sean capaces de valorar los recursos materiales y humanos vinculados tanto al arte como a otros ámbitos de la vida.*

Por otro lado, podemos destacar cinco **objetivos específicos (OE)**:

1. Establecer en los alumnos unas bases artísticas fuertes para que en el futuro puedan construir su propio imaginario, así como desarrollar la creatividad y el desarrollo a partir de trabajos artísticos en grupo.
2. Desarrollar en los alumnos facultades intelectuales, psicomotrices, afectivas y sociales.
3. Concienciar al alumnado del mundo que nos rodea y del desequilibrio existente en cuanto al reparto de recursos en general, fomentando así a la tolerancia y la solidaridad.

4. Analizar y retocar en la medida de lo posible las dinámicas de trabajo en cuanto a la metodología, tanto dentro del aula como fuera de la misma, con el objetivo de que se rompa esa burbuja de “grupo-clase”, incorporando así la interdisciplinariedad y el trabajo en equipo con ámbitos y contextos que se separen bastante de lo que queremos desarrollar.
5. Fomentar los aspectos relacionados con el anti-consumo, la ecología, la coeducación y la Educación para la Paz, así como la consciencia sobre el reciclaje y la reutilización de objetos y recursos.
6. Generar una actitud de trabajo basado en la diversión y no en la producción sin sentido; *más vale poco y bueno que mucho y malo*.

4.1. Análisis de objetivos.

Una vez que se han establecido los objetivos a desarrollar con este proyecto, es necesario hacer un análisis de estos en cuanto a los indicadores que nos mostrarán cómo se están llevando a cabo y los métodos de medida para comprobar que se ejecutan de la mejor forma posible.

Objetivos	Indicadores	Medidas
OP	Trabajo autónomo de los alumnos en la realización de tareas. Se tiene un mayor aprecio y respeto hacia los materiales y recursos proporcionados y hacia los trabajos de los compañeros	Observación metódica sobre la realización del trabajo, en todas sus fases. Cuestionario al final del proyecto de innovación. Exposición final abierta al público de los juguetes realizados durante todo el curso.
OE1	Durante todo el curso y a medida que se avance en los contenidos de Educación Plástica y Audiovisual se irán dando charlas o talleres	Evaluación y análisis de cada una de las actividades realizadas en cada fase para ver su eficiencia. Observación en el aula.

	específicos de cada fase del proyecto.	
OE2	Fomentar la tolerancia y la solidaridad tanto dentro del aula como fuera de la misma.	Observación dentro del aula y charlas con los alumnos sobre cómo ven el proyecto y su avance.
OE3	Fomentar siempre el trabajo en equipo, tanto con los compañeros y compañeras del propio grupo clase como con los y las de otros grupos clase.	La evaluación y calificación de cada fase será tanto individual como grupal, y habrá una pequeña coevaluación.
OE4	Se participará con diferentes organizaciones sin ánimo de lucro enfocadas en el reparto de recursos a gente menos favorecida. Se harán ejercicios referentes al reciclaje y a la ayuda humanitaria.	Cada poco tiempo se harán colectas de materiales y recursos reciclados por parte de los alumnos con respecto a todo el centro o fuera del mismo.
OE5	Incorporar la gamificación dentro de la metodología de trabajo de clase, pero trabajando, sin caer en “no hacer nada por pasarlo bien”.	Analizar el funcionamiento de diversas técnicas centradas en el juego. Coevaluación entre los diferentes cursos para comprobar si la idea de que trabajen juntos es buena o no.

Tabla 1. Tabla de análisis de objetivos de la innovación didáctica.

5. Recursos materiales.

Para la realización de este proyecto de innovación serán necesarios unos recursos y materiales de apoyo específicos:

- Un aula provista de ordenadores para poder trabajar en los softwares de modelado 3D.
- Software de modelado 3D; Blender.

- Impresora 3D de ácido poliláctico o PLA.
- Instrumentos y utensilios específicos para el trabajo con esta impresora: espátula, alicates, bobinas de PLA, etc.
- Materiales para el pegado y el postprocesado de las piezas: Pegamento, cola blanca, papel de lija, limas.
- Materiales para la pintura y acabado de las figuras: Pintura acrílica, pinceles, botes para las mezclas, etc.
- Piezas y materiales reciclados, preferentemente de plástico: botellas de plástico, piezas de juguetes obsoletos, tapones, botes de plástico...
- Será necesaria un aula o un taller de trabajo para cuando llegue la fase de producción y montaje de las piezas finales.

La idea de la innovación surge a raíz de la impresión 3D, por lo que se considera que el uso de una impresora de este tipo está muy vinculada a la idea de la innovación.

6. Metodología y desarrollo.

Este proyecto de innovación va a requerir de mucho tiempo y diversas fases para su desarrollo, ya que la idea es que el proyecto avance a medida que lo hacen los contenidos de EPAV, con el fin de que los procesos que se vayan haciendo vayan mejorando y multiplicándose a medida que la creatividad y el imaginario de los alumnos se va desarrollando.

Y es que la idea de que sea un proyecto que involucre tanto a los alumnos es esencial, ya que se pretende abrir las mentes del alumnado en todos los aspectos para, sobre todo, intentar ponerle una solución a ese problema de falta de autonomía por parte de este.

Antes tratar la metodología llevada a cabo, es necesario especificar que el proyecto estará dividido en varias fases, y será necesario un trabajo de dos sesiones de la asignatura de EPAV al mes para poder trabajar poco a poco en este proyecto. Estas dos sesiones siempre irán introducidas entre temas o contenidos de la programación que ayuden a un entendimiento para el posterior trabajo en las ideas del proyecto. *Ejemplo: Contenido de "Línea y Forma" acompañado a la idea del boceto inicial del proyecto.*

Las cuatro fases de las que estará compuesto este proyecto son las siguientes:

- En primer lugar, se establecería una **FASE DE PREPARACIÓN**, en la que se empezaría desde la introducción a la idea del proyecto, informando obviamente de la idea de donar los juguetes obtenidos. En esta fase, antes de trabajar, se empezarán a dar referentes e ideas de lo que se podría hacer y con qué medios van a contar para poder construir sus juguetes: se hará especial hincapié al uso del plástico procedente del reciclaje y la impresión 3D en PLA, con el objetivo de que empiecen a tener las ideas claras y no haya una confusión sobre cómo trabajar.

Esta fase durará unas dos sesiones, una sesión para la explicación teórica de la idea del proyecto y otra para una puesta en común de dudas y la realización de un tablero de ideas y referentes para trabajar con ellos.

En esta fase, habrá un **ejercicio evaluable** en **grupo** que será la realización de un tablero de Pinterest u otra red social enfocada al trabajo artístico, como Behance, de referentes e ideas que les gusten a los miembros del grupo y que puedan llegar a utilizar para el desarrollo de su juguete.

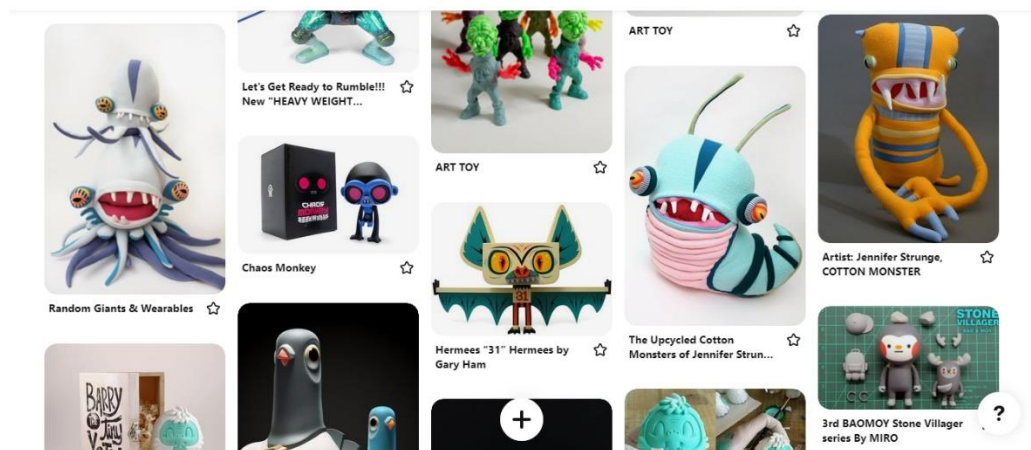


Figura 1. Imagen de un tablero de Pinterest de art toys.

- Una vez que se tenga todo eso claro, empezará la **FASE DE DISEÑO**, donde los alumnos, teniendo claro lo que se quiere conseguir con el proyecto y habiendo visto referentes e ideas con las que empezar a trabajar, comenzarán a pensar y a desarrollar bocetos previos de las ideas que vayan teniendo. En esta fase se va a intentar no descartar nada de buenas a primeras, es decir, el profesor de

Educación Plástica y Audiovisual intentará guiar a cada grupo durante todo el proceso para intentar no desechar bocetos, sino complementar unos con otros y desarrollar los que ya se tengan, ya que, de ideas no funcionales, dándoles una vuelta, se puede conseguir algo muy factible.

La idea es que en esta fase empiecen a trabajar bocetos en cualquier formato, es decir, se puede empezar desde un boceto a lápiz en papel para ver la idea inicial y tamaños y posteriormente se puede pasar a una técnica tridimensional como la plastilina con el objetivo de ver la funcionalidad en 3D de la idea que se tenga.

Esta fase la considero la más importante de todo el proyecto, por lo que considero que su duración deberá ser de dos meses y medio, es decir, 6 sesiones de clase.

En esta fase habrá **dos actividades evaluables**, una individual y otra en grupo.

La **tarea individual** será el diseño y bocetado de un personaje, sin entrar en muchos detalles, pero teniendo en cuenta la utilidad que podría tener en un futuro como juguete.

La **tarea en grupo** será la finalización de un boceto que sea producto del trabajo de todos los miembros, es decir, los bocetos finales, uno en papel y otro en plastilina, arcilla o cualquier material que permita una tridimensionalidad.



Figura 2. Boceto en papel y en resina de Mupa Toys.

- Una vez que se tenga claro el boceto o la idea que se quiere llevar a cabo, entrará en acción la **FASE DE DESARROLLO**, en la que se trabajarán esos bocetos hasta el punto de darles un acabado y se empezará a trabajar sobre el diseño de producto y el propio personaje creado, vinculándolo así con la programación didáctica enfocada al diseño de personajes. Es decir, se trabajará en la historia del personaje creado y se empezará a trabajar en la idea de este personaje como marca, pensando ya en si llevará o no packaging y en el diseño de este.

Esta fase contará con una duración de 3 sesiones.

En esta fase, habrá un **ejercicio evaluable** en **grupo**, que será la presentación de los bocetos del posible packaging del juguete y un pequeño PDF con la historia detrás de ese personaje.



Figura 3. Art Toy y Packaging de Blamo Toys.

- En este punto y con la entrada de la **FASE DE PRODUCCIÓN**, entrarán al juego los alumnos de 4º de la ESO de Tecnología, ya que se empezará a trabajar a nivel técnico con herramientas y softwares de los que los alumnos y alumnas de 1º de la ESO no tendrán mucha idea, por lo que aquí empezará una fase de colaboración con el departamento de Tecnología.

Por la parte del Departamento de Educación Plástica y Audiovisual, la evaluación que se llevará a cabo en esta fase será de observación, con el fin de ver si los alumnos de ambos ciclos y ámbitos son capaces de trabajar juntos y comprobar si para un futuro sigue siendo viable esta unión de cursos.

Esta fase concretamente consistirá en la elaboración de la figura/juguete en un software de 3D para su posterior impresión o en la elaboración “de forma analógica” de dicha figura con plásticos y materiales reciclados o reutilizados. El objetivo final de esta fase es obtener ya el juguete y su packaging (si lo tuviera), por lo que esta fase necesitaría de unas 8 sesiones para poder dar por finalizado el juguete en cuestión.



Figura 4. Juguetes realizados con materiales reciclados.

- Por último y quizás como fase más importante, encontramos la **FASE DE DISTRIBUCIÓN**. En esta fase será el Departamento de Dibujo el encargado de ponerse en contacto con diferentes organizaciones sin ánimo de lucro centradas en la ayuda de niños sin recursos con reparto de juguetes, como la campaña “Un Juguete, Una Ilusión” o la ONG “Ayúdame3D”, especializada en el diseño e impresión de prótesis totalmente gratuitas para personas con miembros amputados de países subdesarrollados y sin recursos.

La idea es centrar esta donación en nuestro país, ya que también hay una gran cantidad de niños que apenas tienen recursos para poder tener un juguete. Nuestra baza siempre va a ser el juego como Derecho Fundamental de la infancia.

Antes de esta donación, también desde el Departamento de Educación Plástica y Audiovisual y con ayuda de los alumnos, se hará una exposición de todos los juguetes realizados en este proyecto, exposición que será muy anunciada por

redes sociales para darle conocimiento y que la gente externa al instituto sea capaz de verla y conocer nuestro proyecto.

Esta fase contará con las últimas semanas de clase, y contará con la participación de los alumnos de 1º de la ESO de EPAV, así como de los alumnos de 4º de la ESO de Tecnología.

Y es que, dado a que se quiere hacer un proyecto a muy gran escala, hay que tener en cuenta las metodologías con las que trabajaremos:

- No puede hacerse un trabajo de tal envergadura sin trabajar en equipo, por lo que la principal metodología con la que trabajaremos será la **METODOLOGÍA COOPERATIVA**. Desde el cuerpo docente, la colaboración activa entre los departamentos de Dibujo y de Tecnología va a ser esencial, ya que habrá que trabajar codo con codo para suplir las dificultades que puedan surgir en los ámbitos artísticos y técnicos por parte de uno y de otro. La metodología cooperativa también se llevará a cabo entre alumnos, teniendo en cuenta que, desde el principio, los alumnos de 1º de la ESO trabajarán desde la primera fase en equipos de 5 o 6 miembros, y cada uno de esos miembros tendrá una figura representativa, aunque realmente acabarán siempre trabajando en equipo. *Ejemplo: uno o dos alumnos serán los encargados de las propuestas del diseño de arte, es decir, del diseño del juguete como tal, otro podría ser el director de operaciones, es decir, que se encargue de todas las fases se vayan haciendo de una forma idónea. Otra figura sería la de encargado o encargada del marketing y de la marca, es decir, que vaya creando un imaginario en torno a ese personaje, el diseño del packaging, etc.*

Por otro lado, los alumnos de Tecnología serán un apoyo técnico en cuanto a la fase de producción del juguete, ya que según la programación esperada del departamento de Tecnología, parte de los contenidos van enfocados al modelado y la impresión 3D y un poco a diseño del producto, por lo que será un proceso de retroalimentación: Educación Plástica y Audiovisual de 1º darán el enfoque “infantil” y artístico a los juguetes mientras que Tecnología de 4º de la ESO apoyarán en el aspecto técnico y específico de la producción.

- Vamos a intentar que todo el proceso de trabajo del proyecto sea algo divertido y entretenido, por lo que la metodología centrada en la **GAMIFICACIÓN** va a ser totalmente importante. Se intentarán integrar en cada fase métodos de enseñanza y aprendizaje centradas en el juego, ya que al final, el juguete obtenido, tiene que ser totalmente factible para ser manipulado y que se pueda jugar con él, así que nada mejor para crear un juguete que jugar mientras se crea. Además, con esta metodología se intentará volver a los orígenes de nuestro niño interior, tanto con los alumnos de 1º de la ESO, que lo tienen muy cerca, como los y las de 4º de la ESO, que lo tienen más olvidado. Aunque hay que decir que para los docentes involucrados también va a ser una dinámica de juego muy divertida.

En resumidas cuentas, convertir todo el proceso de trabajo del proyecto en un juego, probando distintos materiales mientras se hacen dinámicas divertidas, comprobar el funcionamiento de juguetes reales, etc.

- Por último, las **CLASES MAGISTRALES** van a ser relevantes, aunque realmente estas clases magistrales ya forman parte de la propia programación didáctica centrada en el diseño de personajes de Educación Plástica y Audiovisual. Desde la idea del diseño de personajes y sus bocetos, hasta el desarrollo de estos en materiales definitivos, son contenidos que forman parte de la programación y necesitarán de clases magistrales, tanto del propio profesor como de artistas y jugueteros invitados para que los alumnos se involucren mucho mejor en todo el proyecto.

A continuación podemos observar un pequeño cronograma en el que se especifican las dos sesiones al mes enfocadas al proyecto dentro de la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual (Tabla 2), lo que hacen un total de 17 sesiones para la realización del proyecto, teniendo en cuenta que habrá sesiones que se pierdan por motivos varios y que haya días que se puedan recuperar estas sesiones en función de cómo funcione el curso tanto con el propio proyecto como con el desarrollo de las unidades didácticas de la programación.

	INTRODUCCIÓN	DISEÑO	DESARROLLO	DISTRIBUCIÓN
Septiembre				
Octubre				
Noviembre				
Diciembre				
Enero				
Febrero				
Marzo				
Abril				
Mayo				
Junio				

Tabla 2. Cronograma anual para la realización del proyecto.

7. Evaluación de resultados.

La evaluación global del proyecto, no se enfocará en una nota positiva y negativa para el alumno, ya que el objetivo principal es ayudar a una buena causa, motivo por el cual este proyecto podría estar considerado dentro de la rama de Aprendizaje-Servicio, ya que el objeto, en este caso, resultante va a ser donado a niños sin recursos. Es probable que fuera mejor idea vender estos juguetes y con el dinero se podría ayudar más a la causa, pero la idea no es esa, sino que se valore mucho más los recursos y los materiales de los que se posee, y teniendo en cuenta que hacer estos juguetes conlleva una reutilización o reciclaje de objetos ya obsoletos, este aspecto de valoración estaría más que conseguido.

Lo que realmente se evaluará de este proyecto son las pequeñas actividades que habrá dentro de cada fase y que irán directamente relacionadas con los contenidos a impartir del currículum. Hay que decir que esta evaluación no llevará una escala numérica, sino que realmente servirá para llevar un control de cada fase del proceso y así saber si el proyecto va en buen camino o no, por lo que cada ejercicio no llevará una nota, sino que estará denominado con un APTO o NO APTO, y en el caso en el que uno de estos

procesos sea NO APTO, se ayudará al alumno o al grupo en cuestión para ir solucionándolo a medida que avanza el proyecto, tal y como se haría en un proyecto profesionalizado real.

En resumidas cuentas, este proyecto va a ser una actividad complementaria en cuanto a la programación se refiere, y no va a tener una valoración concreta, ya que realmente si se hiciera algo así no tendría sentido con el objetivo solidario que se quiere conseguir.

8. Síntesis valorativa.

Para poder hacer una valoración contundente y precisa sobre la idea de este proyecto antes de que se lleve a cabo es necesario hacer un análisis DAFO, como el mostrado en la tabla 3, en el que se puedan observar los puntos fuertes y los débiles, así como las amenazas y las oportunidades tanto del propio proyecto como del entorno, en este caso, educativo, que pueda permitir o no el desarrollo del mismo.

DEBILIDADES	FORTALEZAS
<ul style="list-style-type: none"> -Quizás es un proyecto demasiado ambicioso para estar enfocado al alumnado de 1º de la ESO. -La complejidad de ciertas técnicas o procesos quizás sea muy elevada. -Problemática en cuanto al cronograma y al reparto del tiempo para poder hacer el proyecto de la mejor forma posible. 	<ul style="list-style-type: none"> -Permite incrementar la creatividad del alumnado y alejarlo un poco de tantas nuevas tecnologías tóxicas, como las redes sociales. -Podría fomentar de una forma abismal el trabajo en grupo. -Fomentar el uso de nuevas herramientas como la impresión 3D, tan presentes en el día a día y tan importantes para el futuro.
AMENAZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> -Que no haya muestra de interés por parte de los alumnos. -El equipo directivo del centro escolar y la secretaría no se muestran participativos en cuanto al desarrollo del proyecto, tanto a nivel de realización de actividades como a nivel económico. 	<ul style="list-style-type: none"> -Es una forma muy potente de ayudar a buenas causas de forma externa al centro educativo. -Puede favorecer a una mayor estima hacia el instituto y lo que se hace en él.

Tabla 3. Tabla del análisis DAFO.

En conclusión, es un proyecto que yo veo bastante factible y útil, además de una fuente de inspiración y de creatividad para el desarrollo de las competencias y de los contenidos establecidos en el currículum, además de una forma de abrir aún más esos contenidos, hacia otro tipo de artes plásticas, como en este caso es la creación y diseño de un juguete o *Art Toy*. Por otro lado, la intención de que sea donado a niños sin recursos hace que todo el proyecto tenga una actitud mucho más enriquecedora a todos los niveles, tanto para el centro educativo en general como para el alumnado partícipe del mismo en particular.

Hasta que no se lleve a cabo es difícil comprobar si un proyecto de tal envergadura llegaría a ser algo más que un simple documento escrito, pero la realidad es que, en mi opinión, es bastante factible y realizable.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Contexto y condiciones iniciales.

La falta de motivación por parte de los alumnos es uno de los principales problemas detectados en la Educación Obligatoria de la actualidad, un problema que es necesario combatir en todos los ámbitos, pero sobre todo en las asignaturas relacionadas con el ámbito artístico. *“Actualmente se habla con preocupación del incremento de los denominados “analfabetos visuales”, por lo que habría que aspirar a una reestructuración de la escuela y las universidades, de manera que pueda aprenderse una gramática visual de la misma forma que se comprenden textos, números y moléculas.”* (Hernández, 2000)

Y es que es algo real que en EPAV y una falta de motivación y de autonomía por parte del alumnado, puede ser debido a que no le ven uso real en el mundo, es por ello que una de las primeras medidas a tomar sería mostrarles cómo todo lo que hay a su alrededor proviene del “arte”, y ya no del “arte” como tal, sino de las artes plásticas y audiovisuales: pintura, escultura, cine, fotografía, diseño gráfico, diseño textil, la danza, la actuación, etc.

Por otro lado, los contenidos que hay que impartir implementados en el currículum no están planteados desde el punto de vista funcional y ordenado, algo que, dado que el arte es algo tan subjetivo, debería de ser más adaptable y reorganizado teniendo en cuenta ciertos parámetros e ideas.

Lo redactado en la siguiente programación está enfocado a los alumnos de **1º de la ESO de Educación Plástica y Audiovisual**. Considerando la cercanía a la niñez de este sector del alumnado, veo esencial plantar unas bases artísticas para que luego puedan usarlas en sea cual sea el ámbito y sus gustos personales, o directamente no usarlas, pero está claro que, por mucho que se reniegue del mundo artístico, cualquier aspecto de la vida bebe de él.

Dado que tienen un imaginario basado, sobre todo en animación y lecturas, considero que una forma muy sutil y sencilla para llevar a cabo todos los contenidos podría ser el diseño de personajes, entendido como la construcción desde cero de una personalidad vinculada a una idea que pudiera ser plasmada de infinitas formas. La idea de que nosotros mismos, desde que nos levantamos y nos disponemos a luchar por nuestro día a día, somos un personaje de nosotros mismos con el fin de poder adaptarnos a la realidad que nos viene es algo muy intenso en todo este trabajo. *“El arte no es realidad; es una mentira que nos hace darnos cuenta de la realidad, al menos de una realidad que somos capaces de comprender”* (Pablo Picasso, 1881-1973).

Por último, una asignatura como la que nos compete debe de ser, siempre, algo muy divertido y atractivo a la par que interesante, que haga pensar y cuestionarse aspectos de la vida y de la realidad misma (Acaso, 2018). Aunque una de las principales razones de ser del arte es, según Aristóteles *“... ser es una producción, pero no cada producción es un arte: solo lo es la producción consciente basada en el conocimiento. La basada en el instinto, la experiencia o la práctica no es arte”*, también tiene ese aspecto de entretener, tanto al artista como al espectador, liberar durante un tiempo de la realidad para poder abstraerse.

En conclusión, se considera, según lo previamente comentado, que un personaje siempre es un reflejo de la realidad en la que se está viviendo y es por ello que entender el arte desde la figura del “personaje” (desde las personas como tal hasta sus entornos lejanos y cercanos) es algo que refleja muy bien lo que se ha podido hacer en cada época y, lo que más nos compete en nuestra asignatura, en cada técnica.

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), el término *personaje* se puede definir como: *persona de distinción, calidad o representación en la vida pública; cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica o persona singular que destaca por su forma peculiar de ser o de actuar.*

1.2. Descripción de la programación.

Tomando como punto de partida la idea del diseño de personajes, la programación estará dividida en 8 unidades didácticas, y se encargarán de hacer un recorrido por todos los contenidos establecidos en el currículum, proporcionando así una primera toma de contacto a las principales técnicas artísticas: pintura, dibujo, modelado (también en 3D), cómic, diseño, vídeo, etc. y todo esto irá totalmente vinculado con el proyecto de innovación *Arte y Juguetes: la ayuda está en camino*, proyecto basado en la creación, desarrollo y producción de un juguete o *Art Toy* (con materiales plásticos reciclados o reutilizados y un gran uso de la impresión 3D) que posteriormente será donado a niños sin recursos de nuestro país, lo que vincularía también la idea de la creación de juguetes al imaginario artístico. Este proyecto se llevará a cabo durante todo el curso, dedicando un par de sesiones al mes a la realización de este proyecto. Al estar dividido en fases, irá muy hilado a los contenidos de la programación que se estén desarrollando en clase.

Cada unidad didáctica estará enfocada a un tipo de producción artística, pero todas estarán vinculadas entre sí, ya que uno de los puntos más importantes de esta programación es la explicación y muestra de todo lo que se puede conseguir a nivel laboral futuro dentro del mundo del arte: los trabajos posibles, distintos modos de profesionalización, etc. Esto es algo que irá implícito en cada unidad didáctica, y se intentarán llevar a cabo visitas de artistas o profesionales de distintos sectores para que hablen con los alumnos de lo que se puede llegar a conseguir en el mundo laboral dedicándose al ámbito artístico.

Los objetivos principales para lograr con esta programación son los siguientes:

- Fomentar la autonomía y motivación de los alumnos a través de ejercicios divertidos, entretenidos y funcionales.
- Tratar el tema de la identidad dentro del mundo del arte, así como de la personalidad que nos hace únicos y únicas.
- Hacer ver a los alumnos que el mundo de las artes no es sólo “dibujar y pintar”, sino que la mayoría de sus hobbies forman parte de ellas.

2. ELEMENTOS DEL CURRÍCULO APLICADOS.

2.1. Objetivos generales de la etapa (OG).

Como indica 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. Artículo 4. Objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria. Los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria son los referentes relativos a los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas para tal fin. Según lo establecido en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

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

2.2. Objetivos didácticos específicos de Educación Plástica y Audiovisual EPAV (ODE)

De acuerdo al 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, se recoge que la enseñanza de la EPAV en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Representar cuerpos, personajes y espacios simples o complejos 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.
2. Reflexionar sobre la construcción y creación de personajes para cualquier ámbito, sobre todo en el ámbito audiovisual.
3. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación, aportando ideas para el imaginario colectivo.
4. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, analizando, interpretando y valorando los contenidos que intenta transmitir; entendiéndolos como parte de la diversidad cultural y artística, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
5. Valorar y respetar el patrimonio en todos los aspectos como símbolo de la historia del ser humano.
6. Entender y comprender todo lo emocional que cabe dentro de la educación artística, desarrollando un respeto hacia todo lo artístico sea cual sea su formato.
7. Representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas personales contribuyendo a una comunicación, reflexión crítica y respeto entre iguales.
8. Comprender las relaciones y combinaciones entre el lenguaje plástico y visual y otros lenguajes, siendo capaz de elegir la metodología expresiva más adecuada en función de las necesidades específicas de comunicación.
9. Expresarse con creatividad e imaginación, mediante las herramientas del lenguaje plástico, visual y artístico y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
10. Combinar las diferentes técnicas y formatos relacionadas con lo visual, con lo plástico y con lo artístico con las herramientas TIC para poder desarrollar creaciones adaptadas a la actualidad.

2.3. Objetivos específicos de la programación didáctica (OEP):

Los siguientes objetivos se redactan a partir de la programación en función de cómo se desarrollarán los contenidos con respecto a la misma:

1. Diseñar y representar personalidades a través de todas las técnicas plásticas y audiovisuales o una combinación de ambas, trabajando así con el autoconocimiento y la “máscara” que lleva el ser humano a diario, creando así su propio personaje de cara al resto de personas.
2. Saber desarrollar expresiones y movimientos a partir de cualquier personaje, ya sea humano o no.
3. Entender que cualquier ser u objeto puede llegar a mostrar sentimientos o expresividad, sin necesidad de que tenga cara o rasgos.
4. Desarrollar un gusto y un análisis crítico por el arte en general.
5. Desarrollar una importancia y exigencia por todo el proceso creativo de una obra artística, desde el boceto o la idea inicial hasta el producto final.
6. Incentivar el respeto hacia otras personas, así como al trabajo en equipo.

2.4. Competencias clave y la adquisición de las mismas a través del contenido.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye al desarrollo de las competencias del currículo, establecidas en el artículo 9 del 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, entendidas como capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Las competencias del currículo de la educación secundaria obligatoria son las siguientes:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Competencia para aprender a aprender.
- e) Competencias social y cívica.
- f) Iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales

Se prestará una atención especial a la adquisición y desarrollo de las competencias del currículo de acuerdo con lo dispuesto en la 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, garantizando su progresión y coherencia a lo largo de la etapa.

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)



- Adquirir un lenguaje y unos métodos de comunicación internos vinculados con todo lo que se refiera al mundo del arte, con el fin de lograr unos métodos comunicativos ricos para el desarrollo del alumno.
- Expresar y representar todos aquellos sentimientos y emociones que surjan de la observación y de la experimentación de todas aquellas situaciones relacionadas con el mundo audiovisual en el que vivimos.
- Enunciar ideas a través de los diferentes ámbitos que forman parte de la expresión artística. Aprender a pensar y a desarrollar esos pensamientos de forma visual o audiovisual.
- Respetar y saber comunicar opiniones y críticas sin caer en la destrucción.
- Enriquecer el imaginario propio absorbiendo toda la información que proporcionan los movimientos artísticos y culturales para poder interactuar de una forma correcta con el entorno.

COMPETENCIA EN MATEMÁTICA Y CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT)



- Aprender a utilizar técnicas de medida y estimación para complementar otro tipo de tareas.
- Comprender y describir las formas planas y las geometrías a través de las herramientas específicas aportadas por las matemáticas.
- Comparar y medir figuras geométricas.
- Usar escalas y sistemas de representación básicos.
- Establecer relaciones de proporcionalidad directa e inversa.
- Observar, analizar y comprender cómo es el espacio en el que nos movemos a nivel matemático.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)



- Uso y buen uso de Internet como fuente de información.
- Saber consultar bases de datos a nivel principiante.
- Usar de forma creativa programas y softwares sencillos de edición de imágenes y vídeo.
- Tener en mente los conocimientos básicos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, lo que conlleva al saber usar las principales aplicaciones o softwares informáticos: Word, PowerPoint, etc.
- Desarrollar destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales.
- Aprender a usar de forma habitual los recursos tecnológicos disponibles con el fin de resolver los problemas reales de un modo eficiente, así como evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas.
- Resolver a nivel gráfico y digital presentaciones en el aula.

COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER (CPAA)



- Conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje.
- Autocontrol, interés y perseverancia en la realización de tareas, ejercicios o simplemente el saber estar en el grupo-clase.
- Preparar de forma adecuada materiales y recursos y valorar aquellos que se les proporciona.
- Valoración de forma realista y crítica de lo que se ha realizado en cada ejercicio en base al esfuerzo realizado.
- Recoger y procesar la información dada con el fin de que se pueda materializar en trabajos o presentaciones útiles tanto para el propio alumno como para el resto de sus compañeros y compañeras.
- Ser capaz de manejar los instrumentos y herramientas proporcionadas con el fin de saber recoger información relevante a la plástica y al audiovisual para posteriormente usar ese conocimiento resultante en diferentes contextos.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (CSC)



- Educar en el respeto, la tolerancia, la convivencia y la cooperación para la creación artística.
- Saber identificar y rechazar cualquier tipo de actitud negativa y tóxica, así como cualquier tipo de prejuicio que contamine la dinámica educativa y la artística.
- Conocer las características más potentes de la imagen artística para conseguir una óptima relación social y autorrealización personal.
- Desarrollar una actitud flexible, dialogante y tolerante hacia otros puntos de vista u opiniones.
- Reconocer, analizar y valorar el componente histórico observable en el arte y en la vida en general.
- Usar los valores sociales y democráticos para el análisis de situaciones reales y la resolución de problemas y dificultades.

COMPETENCIA EN SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEE)



- Crear o desarrollar un pensamiento flexible que permita adaptarse de forma constructiva a la situación que plantee cualquier trabajo artístico.
- Desarrollar poco a poco la autonomía ante esos trabajos artísticos, la motivación y la comprensión del mundo artístico.
- Potenciar la imaginación, la creatividad y la originalidad en sus respuestas, tanto visuales como narrativas o comunicativas.
- Fomentar a la iniciativa para el desarrollo de actividades artísticas o imaginativas: cine, leer, buscar información, crear tableros de referentes...
- Permitir una actuación creativa sin frenos ni inhibiciones.
- Ser capaz de resolver problemas, buscar alternativas y tomar decisiones.
- Usar un lenguaje positivo para hablar de uno mismo y de su trabajo artístico.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)



- Identificar y analizar los lenguajes plásticos y audiovisuales y entender cómo poder trabajarlos y qué mensajes se pueden enviar con ellos: pintura, dibujo, escultura, cine, danza, fotografía, diseño gráfico, ilustración...

- Identificar los elementos básicos del lenguaje plástico y audiovisual: forma, mancha, textura, medida, color, etc. Así como las características visuales y estructurales de las imágenes: línea, trazo, encuadre, forma y fondo, etc.
- Aprender a observar, analizar y describir el contenido de una obra artística y su posible mensaje.
- Identificar y valorar los elementos visuales y plásticos del entorno.
- Fomentar la fluidez y la riqueza expresiva de los sentimientos y las emociones.
- Aprender a apreciar y valorar las características estéticas y expresivas de los medios de comunicación de masas.
- Expresar de forma gráfica, plástica, visual y audiovisual ideas, hechos, narraciones y sentimientos de forma creativa e imaginativa.
- Ser capaz de reproducir, de forma más o menos simple, la realidad observada.
- Reconocer y valorar los artistas y las obras más representativas de la historia del Arte.

Estas competencias claves no se pueden evaluar y calificar mediante procedimientos o criterios de calificación habituales. Es necesario un proceso de observación a largo plazo durante todo el curso con el fin de captar la consecución de estas en cada alumno. También se podrían llevar a cabo, al final de cada trimestre, algún tipo de charla conjunta con los alumnos e intentar hablar y analizar sobre cómo consideran que han sido capaces de desarrollar dichas competencias. Muchas de estas competencias, cabe destacar, estarán implícitas dentro del desarrollo de diferentes ejercicios y tareas realizados a lo largo del curso lectivo.

2.5. Valoración y análisis del currículum oficial.

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 establece 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 formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos y ciudadanas. Es decir, esta modificación de la Ley Educativa establecida le da más importancia al ámbito personal y humano de los y las estudiantes,

queriendo formar a los mismos es cuestiones más específicamente relacionadas con la ciudadanía.

Del mismo modo, viene legislado 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 que este se define como “la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas impartidas”. Estos elementos son:

- **Los objetivos de cada etapa educativa.** Los logros que el alumnado debe alcanzar al finalizar la etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas para tal fin.
- **Las competencias.** Las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.
- **Los contenidos.** El conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria y a la adquisición de las competencias establecidas.
- **La metodología didáctica.** conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado que harán posible el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.
- **Los estándares de aprendizaje evaluables.** Las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten concretar lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; estos estándares deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado.
- **Los criterios de evaluación.** Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende lograr en cada asignatura.

Uno de los aspectos más destacados introducidos por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, es la nueva configuración del currículo de Educación Secundaria Obligatoria con la división de las asignaturas en tres bloques:

- 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.
- 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.

Esta nueva configuración permite a los centros educativos tener más control sobre los contenidos y las asignaturas que se imparten, ya que en función de las capacidades del alumnado que entre cada año se podrían hacer las variaciones oportunas para garantizar una atención a la diversidad eficaz.

Desde mi punto de vista, con cada nueva Ley Educativa o Reforma de esta, se intenta dar una atención a la diversidad cada vez más plena, pero considero que se deberían de buscar otras alternativas un poco más específicas. La realización de una programación didáctica completa al inicio de la asignatura hace que, como cada alumno lleva su propio ritmo de aprendizaje y el docente aún no conoce cada una de las situaciones personales sobre todo en cuanto a, por ejemplo, la velocidad de asimilación de los contenidos teóricos haya que llevar a cabo improvisaciones durante el curso o adaptaciones rápidas para que el mayor número posible de alumnos de la clase puedan seguir el ritmo de una forma correcta.

Cabe destacar que esta variedad entre lo estipulado en las leyes y la realidad palpable de los centros está cada vez más a la orden del día, y es por ello por lo que con cada nueva Ley Educativa o Reforma de esta se va asimilando cada vez más el concepto de atención a la diversidad y se intenta garantizar en mayor grado la inclusividad y la integridad, ya no solo a nivel personal sino a también en lo referente al aprendizaje y la enseñanza.

3. SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS.

3.1. Tabla de Contenidos (según currículum).

Según el currículum, los contenidos (CN) de Educación Plástica y Audiovisual están divididos en tres bloques (B). Estos contenidos se irán juntando en todas las unidades didácticas independientemente del bloque al que pertenezcan.

BLOQUE 1. EXPRESIÓN ARTÍSTICA.

B1.CN1. Reconocimiento y utilización de los elementos configuradores de la imagen (punto, línea y forma) en las obras gráfico-plásticas, como elementos de descripción y expresión.

B1. CN2. Realización de composiciones modulares básicas atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

B1. CN3. Formación de los colores. Color luz. Color pigmento. Colores primarios, secundarios y complementarios.

B1.CN4. La textura. Tipos de textura: texturas táctiles y visuales, texturas naturales y artificiales.

B1.CN5. Ordenación y planificación del proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.

B1. CN6. Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas y respeto por las obras ajenas.

B1.CN7. Creación de trabajos con distintos niveles de iconicidad (bocetos, esquemas, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos).

B1.CN8. Experimentación y utilización de los materiales y medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, témpera, ceras, collage, tinta y arcilla) en función del contenido a trabajar.

B1.CN9. Determinación de las cualidades expresivas destacables en manifestaciones plásticas del patrimonio cultural de Asturias.

BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.

B2.CN1. La percepción visual: el mecanismo de la visión y las constantes perceptivas (forma, tamaño y color). Ilusiones ópticas.

B2.CN2. Diferenciación entre imagen y realidad. Grados de iconicidad de las imágenes.

B2.CN3. Identificación de los tipos de encuadres y de planos de una imagen fija.

B2.CN4. Estudio y experimentación, a través del cómic, de los aspectos más significativos que utilizan los lenguajes secuenciados para transmitir la información.

B2.CN5. La imagen en movimiento: fundamentos.

B2.CN6. El lenguaje visual y los elementos que lo componen. Análisis de los diferentes tipos de lenguajes visuales. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

B2.CN7. Utilización de los recursos informáticos para la creación, obtención de imágenes y presentación de un trabajo multimedia.

B2.CN8. Realización de mensajes visuales y audiovisuales siguiendo una planificación del trabajo.

B2.CN9. Demostración de una actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres y ante determinada publicidad que incita al consumismo.

BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.

B3.CN1. Introducción a la geometría. Conocimiento y manejo básico de los instrumentos para los trazados técnicos.

B3.CN2. Distinción entre recta y segmento. Construcciones básicas.

Mediatriz de un segmento.

B3.CN3. Ángulos. Identificación de los ángulos de la escuadra y el cartabón. Clasificación de ángulos. Suma y resta de ángulos sencillos de forma gráfica. Bisectriz.

B3.CN4. Triángulos. Definición. Clasificación. Denominación de triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construcción de triángulos sencillos.

B3.CN5. Cuadriláteros. Definición. Clasificación. Denominación de los cuadriláteros. Construcción de paralelogramos sencillos.

B3.CN6. Polígonos regulares e irregulares. Distinción y clasificación según el número de lados.

B3.CN7. Construcción de polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados inscritos en la circunferencia.

B3.CN8. Construcción de polígonos regulares de 3 y 6 lados dado el lado.

B3.CN9. Tangencias y enlaces. Casos básicos.

B3.CN10 Identificación de las propiedades de las tangencias entre circunferencias para la realización de un óvalo y un ovoide.

B3.CN11. Realización de diseños de espirales de 2 centros.

B3.CN12. Comprensión del concepto básico de simetría, giro y traslación de una figura.

B3.CN13. Diseño de composiciones modulares sencillas aplicando repeticiones.

B3.CN14. Representación objetiva de sólidos sencillos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.

B3.CN15. Introducción a la perspectiva caballera de prismas simples.

B3.CN16. Introducción a la perspectiva isométrica de volúmenes sencillos sobre una plantilla isométrica.

Tabla 4. Tabla de contenidos según currículo.

3.2. Cronograma y secuenciación de contenidos.

A continuación, se presenta el cronograma y la secuenciación de los contenidos de la programación, en el cual puede observarse que a cada evaluación se le han quitado dos sesiones de carga lectiva para subsanar cualquier problema, salida del centro o falta justificada del docente.

PRIMERA EVALUACIÓN <i>Del 12 de Septiembre al 23 de Diciembre</i> (14 semanas/28 sesiones/horas)			SEGUNDA EVALUACIÓN <i>Del 10 de Enero al 31 de Marzo (11 semanas/22 sesiones)</i>			TERCERA EVALUACIÓN <i>Del 12 de Abril al 223 de Junio</i> (10 semanas/20 sesiones)		
UD	Sesiones	Semanas	UD	Sesiones	Semanas	UD	Sesiones	Semanas
UD1	6	3	UD5	10	5	UD7	10	5
UD2	6	3	UD6	12	6	UD8	10	5
UD3	8	4						
UD4	8	4						

Tabla 5. Cronograma de contenidos de la programación.

INNOVACIÓN DOCENTE: *la innovación docente “Arte y Juguetes: La Ayuda está en Camino” se llevará a cabo durante todo el curso, pero se destinarán aproximadamente dos sesiones al mes a trabajar en la misma, sesiones que ya están dentro de cada mes o, en algunos casos, unidad didáctica.*

4. METODOLOGÍAS.

Los métodos de enseñanza desarrollados en la programación que nos compete serían, en primera instancia, los siguientes, dando lugar a la incorporación tardía de alguna más en cuestión de cómo se vayan desarrollando las diferentes situaciones en cada grupo clase.

Clases magistrales o charlas del docente. (CM)



En primer lugar y, considerándola la más importante en 1º de la ESO, las unidades didácticas tendrán una carga teórica pero no muy extensa, es decir, estas clases o charlas se utilizarán para sobre todo mostrar referentes y artistas de todos los ámbitos artísticos a los alumnos para que vayan generando su propio imaginario personal. Por otro lado, estas clases se usarán para mostrar lo que se puede llegar a hacer en el mundo del arte como un trabajo o una profesionalización.

Trabajo autónomo/Trabajo cooperativo. (TA/TC)



Esta es otra de las metodologías más importantes. Dado a que son alumnos bastante pequeños y pequeñas aún, es necesario que empiecen a comprender cómo funciona el trabajo artístico desde uno mismo, sabiendo qué es lo que le gusta hacer y cómo a cada uno, es decir, qué artistas le gustan, qué técnicas artísticas son con las que se sienten más cómodos, etc, y una vez que hayan descubierto quiénes son y a dónde van en el mundo de las artes plásticas, se podría considerar la idea de implementar trabajos cooperativos (aunque por otra parte, en el proyecto de innovación y, desde el principio del mismo, van a tener que trabajar en equipo)

Obligar al alumnado desde el principio a hacer muchos trabajos en equipo va a hacer que surja en ellos un sentimiento de no pertenencia, es decir, van a llegar las comparaciones en cuanto, sobre todo, a técnica se refiere, por eso considero que es mejor que se encuentre cada uno y cada uno en su propio mundo artístico y, a partir de ahí, puedan empezar a trabajar en equipo y compartir sus vivencias con el resto de los compañeros y compañeras.

Realización de ejercicios y comprobación de los resultados. (RE)



Toda la programación estará enfocada a la realización de ejercicios y tareas, ejercicios que previamente he realizado yo como profesor, para no mandarles algo que ni siquiera yo sé o quiero hacer. Con esta actitud se conseguiría una mayor implicación del alumnado hacia la asignatura.

Desde el principio se planteará una actividad que será continuo hasta el final de curso; la realización de un cuaderno de bocetos, ideas o cualquier tipo de cosa y elementos que sean del interés del alumnado con el fin de crear su propio catálogo de ideas y referentes. Será bienvenido cualquier dibujo, boceto, texto o fotografía.

Todos estos ejercicios serán esbozados desde un principio de forma clara y especificando qué tienen y qué no tienen que hacer, poniendo especial hincapié a la originalidad y la creatividad. No se va a tratar de fichas al uso, sino que serán tareas planteadas por parte del docente en cuanto a los diferentes contenidos enfocados al diseño de personajes.

Aprendizaje basado en el pensamiento. (ABP)



Uno de sus mayores exponentes, Robert Swartz, (2014), define al Aprendizaje basado en el Pensamiento como una metodología de enseñanza en la que la instrucción en destrezas de pensamiento se infundona en el contenido del currículo. De ahí que, para implantarla en el aula, los profesores deban animar a sus alumnos a utilizar sus habilidades del pensamiento, los nuevos hábitos mentales y la metacognición; todas ellas adecuadas para explorar en profundidad lo que están estudiando.

En este aspecto y en una asignatura como EPAV sería sencillo de implementar, ya que para adentrarse en el mundo del arte hay que pensar, reflexionar y cuestionarse situaciones y argumentos.

Esta metodología se podría llevar a cabo dándoles a los alumnos cierta libertad en ciertos ejercicios, en los que simplemente se les ponga un parámetro y ellos y ellas sean capaces de desarrollar sus propias ideas. El concepto del desarrollo de ese cuaderno de bocetos y de ideas desde el principio de curso puede ayudar a establecer este tipo de metodología.

4.1. Estructura de las sesiones.

La intención es que los alumnos trabajen los ejercicios planteados en la propia clase, y que en casa realicen parte de ese cuaderno de bocetos o que trabajen en cosas de su propio interés que puedan favorecer el aprendizaje en la clase.

Es por ello que, aunque haya clases que vayan destinadas a la exposición por parte del docente de una clase teórica, no será toda la hora, sino que se dividirá en tiempo para que puedan trabajar en clase en los ejercicios que se vayan haciendo.

La figura del docente en clase será esencial, ya que se irá pasando mesa por mesa para supervisar o ayudar al desarrollo de las tareas de los alumnos, para ir resolviendo posibles problemas en el acto o simplemente para ayudar ante ciertas dificultades.

4.2. Materiales y recursos

Para llevar a cabo esta programación didáctica serían necesarios una serie de recursos, materiales e infraestructuras que se mencionan a continuación.

- Aula de Plástica, si la hubiera.
- Aula de informática.
- Proyector.
- Témperas, pinceles, botes de mezclas.
- Lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores calibrados,

rotuladores de colores, ceras blandas, plastidecores.

- Pizarra.
- Plastilina, arcilla de secado al aire.
- Software de modelado (Blender)
- Cámara de fotos.
- Móvil y app de creación de vídeos en stop motion.
- Folios, papeles 180 gr, cartulinas, cartones.
- Pegamento, cola blanca.
- Regla, compás, escuadra y cartabón.

5. DESARROLLO Y ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

5.1. Estructuración de las unidades didácticas.

Los contenidos establecidos según el decreto se irán distribuyendo en ocho unidades didácticas que a su vez forman parte de tres bloques, con el fin de entender toda la programación didáctica como la construcción con todas sus partes de un único y complejo “personaje”.

BLOQUE I. EL CEREBRO.

Este primer bloque de contenidos será el encargado de generar unas primeras nociones e ideas sobre qué es y cómo se desarrolla un personaje, así como una breve introducción al ámbito de las artes plásticas y audiovisuales. Sería como el primer boceto escrito de cómo puede llegar a ser ese personaje que construiremos próximamente.

1. El alma y las entrañas. 6 sesiones.

Objetivos de UD

- *Introducción al curso y a las dinámicas que existirán dentro del aula durante la hora de clase.*
- *Observar y trabajar sobre la base que tienen en el ámbito plástico los alumnos.*
- *Empezar a tratar la idea del personaje como hilo conductor de todos los contenidos del curso en cuestión. Diseños de personajes, qué es, cómo se hace y para qué.*
- *Tratar mínimamente la Historia del Arte desde el punto de vista de las personalidades y los personajes que se plasmaban en cada época pictórica o artística importante.*
- *Plantear visita al Museo de Bellas Artes de Oviedo.*
- *Abarcar con gran interés las corrientes artísticas actuales y darle la importancia que merecen la animación, el cine, el cómic, el libro ilustrado, la ilustración, etc.*
- *Empezar a manipular las herramientas principales que usaremos durante el curso: lápiz, rotulador calibrado y goma.*

EJERCICIOS:

- *Primera toma de contacto con el diseño de personajes: crear un personaje, dibujado, a partir de un objeto dado.*
- *¿Cómo te dibujarías a ti mismo? Ejercicio libre de diseño de personajes usando su propio ser con el objetivo de observar cómo se perciben.*

BLOQUE I	
UD1: EL ALMA Y LAS ENTRAÑAS	DURACIÓN: 6 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE2, ODE4, ODE5, ODE6, ODE9.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP4, OEP5, OEP6.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B1.CN6, B1.CN7, B1.CN9.	
B2.CN1, B2.CN2, B2.CN6, B2.CN9.	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (EA)
CE1, CE4, CE8, CE10	EA1, EA4.1, EA4.2, EA8.1, EA8.2, EA10.1
CE12, CE13, CE14, CE17, CE18, CE20	EA12.1, EA13.1, EA13.2, EA13.3, EA14.1, EA14.2, EA17.1, EA18.1, EA20.1
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	

2. ¿He nacido de un cuerpo, de un huevo o de un agujero negro? 6 sesiones.

Objetivos de UD.

- *Empezamos a tratar los contenidos referentes al dibujo, el punto y la línea. El boceto.*
- *Hacer ejercicios de soltura de mano con el lápiz y el rotulador o bolígrafo calibrado.*
- *Fomentar a la creatividad y que surjan personajes muy sencillos y funcionales a través de formas muy básicas.*

EJERCICIOS:

- *Hacer fichas de personajes sencillos: una a base de línea, otra a base de punto y otra una combinación de ambas.*
- *Diseñar un personaje amplio y rellenarlo con tramas sencillas elaboradas a partir del punto y la línea.*
- *Actividad complementaria: a través del collage, buscar en diferentes formatos físicos (revistas, periódicos, folletos...) tramas y construir una composición con personalidad propia a partir de esos recortes.*

BLOQUE I	
UD2: ¿HE NACIDO DE UN CUERPO, DE UN HUEVO O DE UN AGUJERO NEGRO?	DURACIÓN: 6 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE2, ODE7, ODE9.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP2, OEP3.	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B1.CN1, B1.CN2, B1.CN5, B1.CN7.	
B2.CN1, B2.CN2.	
B3.CN1, B3.CN2.	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
CE1, CE2, CE3, CE4, CE8, CE9, CE10, CE11	EA1.1, EA2.1, EA2.2, EA2.3, EA3.1, EA4.1, EA4.2, EA4.4, EA8.1, EA9.1, EA10.1, EA11.1, EA11.2, EA11.4
CE13, CE14	EA13.1, EA13.2, EA13.3
CE21	EA21.1, EA21.2
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	

BLOQUE II. EL CUERPO.



3. Un mundo de piedra y metal. 8 sesiones.

Objetivos de UD.

- *Introducción al dibujo técnico para la introducción de formas geométricas básicas.*
- *Desde el principio se intentará darle una utilidad a todo lo referente al dibujo técnico, sobre todo para la construcción de personajes, tanto orgánicos como mecánicos.*
- *La influencia del diseño en animación de los robots; referentes de anime Mecha, en los que los protagonistas son robots totalmente geométricos y poligonales, con el fin de crear en los alumnos referentes reales para el uso de las herramientas del dibujo técnico.*
- *Combinación de la idea de la unidad didáctica anterior en cuanto a tramas y composiciones aleatorias pero esta vez basada en la realización de redes modulares geométricas.*

EJERCICIOS:

- *A partir de lo practicado y realizado en la UD anterior, se utilizarán los distintos ejemplos de realización de geometrías para dibujar personajes geométricos sencillos. Se hará uno en blanco y negro en el que se vean bien las tangencias y la geometría, y otro*
- *Ejercicios de redes modulares sencillas teniendo en cuenta las formas y los colores empleados en el ejercicio anterior.*

BLOQUE II	
UD3: UN MUNDO DE PIEDRA Y METAL	DURACIÓN: 8 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE3, ODE4, ODE5.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP5	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B1.CN2, B1.CN5, B1.CN8.	
B2.CN3.	
B3.CN1, B3.CN2., B3.CN3, B3.CN4, B3.CN5, B3.CN6, B3.CN7, B3.CN8, B3.CN9, B3.CN10, B3.CN11, B3CN13.	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
CE2, CE4	EA2.2, EA4.2, EA4.3
CE21, CE22, CE23, CE24, CE25, CE26, CE27, CE28, CE29	EA21.1, EA21.2, EA22.1, EA22.2, EA23.1, EA23.2, EA24.1, EA25.1, EA25.2, EA26.1, EA26.2, EA27.1, EA28.1, EA28.2, EA29.1, EA29.2
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	



4. ¡Salgo al mundo tridimensional! 8 sesiones.

Objetivos de UD.

- *Siguiendo con lo dado en la UD anterior, se vinculará todo el dibujo técnico visto desde un punto de vista tridimensional.*
- *Se intentará llevar a cabo una vinculación al mundo del modelado 3D, así como a la comprensión de los panoramas técnicos en cuanto a la isometría y a los planos diédricos.*
- *Será necesario el uso de un aula de informática, ya que la idea es ir ilustrando a los alumnos en el uso de softwares de 3D en cuanto a repetición de lo visto en la pantalla, ya que al final es la forma más sencilla de aprender.*
- *Habrará una introducción al modelado 3D a través de softwares dedicados a ello, en concreto Blender.*
- *Modelado en materiales como arcilla y plastilina, y combinación de materiales como plástico reciclado con el fin de generar figuras (vinculado al proyecto de innovación)*
- *Una vez visto los ejemplos y haber trabajado en el aspecto físico del modelado en materiales básicos, se introducirá levemente a la impresión 3D a nivel más teórico y referencial, simplemente para que vean ejemplos y manipulen modelados impresos, con el fin de acercarse más a ese panorama.*

EJERCICIOS:

- *Modelado sencillo en plastilina o arcilla de secado al aire de uno de los personajes creados previamente en las anteriores unidades didácticas. Presentación del mismo a modo de exposición oral. (Actividad extraescolar: montar una exposición con todas las esculturas realizadas en clase en algún espacio del centro)*
- *Modelado de composiciones geométricas básicas en 3D, con el fin de poner en práctica tanto lo visto con los contenidos de dibujo técnico como lo aprendido a través de las prácticas en clase con el programa de 3D.*

BLOQUE II	
UD4: ¡SALGO AL MUNDO TRIDIMENSIONAL!	DURACIÓN: 8 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE2, ED10	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP1, OEP3	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B1.CN2, B1.CN4, B1.CN8	
B2.CN1, B2.CN5, B2.CN7	
B3.CN13, B3.CN14, B3.CN15, B3.CN16	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
CE1, CE2, CE7, CE8	EA1, EA2.1, EA7.1, EA8.1, EA8.2
CE16, CE20	EA16.1, EA20.1
CE30, CE31, CE32	EA30.1, EA30.2, EA31.1, EA31.2, EA32.1, EA32.2
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	



5. Guerra de manchas. 10 sesiones.

Objetivos de UD.

- *Introducción al uso de color, la mancha y la textura, con técnicas húmedas, secas y/o una mezcla de ambas.*
- *Escalas de color, círculos cromáticos, todo a partir de técnicas húmedas.*
- *El uso del pincel y todos los formatos en los que se puede usar: desde la cartulina hasta el lienzo.*
- *Se intentará explorar en las combinaciones de todas estas técnicas.*
- *Introducción a técnicas de grabado básicas como el frottage o la estampación sencilla con cuchara de madera en linóleo.*

EJERCICIOS:

- *A partir de manchas realizadas por el propio alumno a partir de témperas y de mezclas de colores especificadas, crear un personaje sencillo que se adapte a esa mancha.*
- *Realizar un catálogo de texturas a través de ceras Manley y la técnica del frottage.*
- *A través del collage y a partir de los personajes mancha y de esas texturas, crear una composición personal y única.*

BLOQUE II	
UD5: GUERRA DE MANCHAS	DURACIÓN: 10 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE2, ODE3, ODE4, ODE6, ODE9	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP1, OEP3, OEP5, OEP6	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B1.CN3, B1.CN4, B1.CN6, B1.CN6, B1.CN8B1.CN9	
B2.CN1, B2.CN2,	
B3.CN15, B3.CN16	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN
CE3, CE4, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11	EA3.1, EA4.1, EA4.3, EA4.4, EA5.1, EA6.1, EA6.2, EA6.3, EA7.1, EA8.1, EA9.1, EA10.1, EA11.3, EA11.7
CE13, CE14	EA13.1, EA13.2, EA13.3, EA14.1, EA14.2
CE32	EA32.1
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	

BLOQUE III. EL ENTORNO. En este bloque se trabajará sobre la idea del entorno como un elemento importante en la personalidad y en la forma de ser de cada persona y cada personaje. El entorno como personaje también, y como elemento principal del diseño de personajes.

6. Todo lo que está a mi alrededor es importante. 10 sesiones.

Objetivos de UD.

- Una segunda parte vinculada al dibujo técnico y a todo lo visto en las UD 3 y 4.
- Dibujo técnico vinculándolo con el cómic y sus encuadres, planos y viñetas, así como al cine o al vídeo. Puntos de fuga, diédrico (vinculado con la escultura de la UD 5)
- Vinculación de la imagen fija con la imagen en movimiento, cómo funciona la perspectiva en el mundo real. El uso de ilusiones ópticas tanto geométricas como orgánicas.
- La simetría como elemento creativo y artístico.

EJERCICIOS:

- Dibujo del natural de entornos y espacios siguiendo las líneas básicas de la perspectiva.
- Construcción de infraestructuras, edificios, etc como personajes teniendo en cuenta todo lo visto con anterioridad.

BLOQUE III

**UD6: TODO LO QUE ESTÁ A MI
ALREDEDOR ES IMPORTANTE**

DURACIÓN: 10 sesiones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)

ODE3, ODE4, ODE5, ODE8

OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)

OEP3

COMPETENCIAS A DESARROLLAR



CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)

B1.CN2, B1.CN5, B1.CN7, B1.CN8, B1.CN9

B2.CN1, B2.CN2

B3.CN14, B3.CN15, B3.CN16

METODOLOGÍA



CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)

CE2, CE10, CE11

CE13, CE14

CE30, CE31, CE32

ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN

EA2.1, EA2.3, EA10.1, EA11.1, EA11.2,
EA11.4, EA11.7

EA13.3, EA14.1, EA14.2,

EA30.1, EA31.1, EA32.2

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN

7. ¡Estoy dentro de una viñeta! 11 sesiones.

Objetivos de UD.

- *Introducción básica al cómic y a la composición de imágenes fijas.*
- *Breve introducción a la ilustración y a su funcionamiento en el mundo actual.*
- *El diseño gráfico como algo elemental en la actualidad.*
- *El storyboard como elemento esencial de cualquier producción audiovisual.*

EJERCICIOS:

- *Hoja de expresiones a partir de varios personajes dados: el alumno deberá hacer seis expresiones faciales diferentes con los ejemplos dados.*
- *Creación de un pequeño cómic a partir de unos parámetros dados. Se harán pequeños grupos de trabajo y cada grupo hará un cómic, en el que cada miembro del grupo hará una página completa, y al final, entre todos, harán la portada. Uso de las TIC para el montaje y la impresión del mismo.*

BLOQUE III

UD7: ¡ESTOY DENTRO DE UNA VIÑETA!

DURACIÓN: 11 sesiones.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)

ODE1, ODE2, ODE3, ODE6, ODE7, ODE10

OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)

OEP1, OEP2, OEP3, OEP5, OEP6

COMPETENCIAS A DESARROLLAR



CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)

B1.CN5, B1.CN6, B1.CN7, B1.CN8

B2.CN3, B2.CN4, B2.CN5, B2.CN6, B2.CN7, B2.CN8

B3.CN1, B3.CN2, B3.CN6, B3.CN7

METODOLOGÍA



CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)

CE8, CE9, CE10

CE15, CE16, CE17, CE18, CE20

CE21

ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN

EA8.EA1, EA9.1, EA10.1

EA15.1, EA17.1, EA18.1, EA20.1

EA21.1, EA21.2

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN, AUTOEVALUACIÓN

8. ¡Estoy vivo y me muevo! 11 sesiones.

Objetivos de UD.

Introducción a la animación tradicional 2D a partir de métodos tradicionales y modernos.

Animación sobre papel e introducción a la animación 2D digital.



Introducción al stop motion.

EJERCICIOS:

- *Con un personaje diseñado hasta la fecha, hacer la hoja del modelo, en el que se vea, a cuerpo entero, la vista del personaje de frente, perfil y espaldas.*
- *Con este personaje previamente trabajado, hacer una pequeña animación de 24 fotogramas a 12 fotogramas por segundo.*

Las artes plásticas en el mundo real.

A lo largo del curso, y al final de cada unidad didáctica, se hablará de las salidas laborales y del desarrollo personal que tienen las artes plásticas, se verán artistas (clásicos y actuales) con más detenimiento, de cada uno de los ámbitos que se han explicado en clase con el fin de generar una lista de referentes.

BLOQUE III	
UD8: ¡ESTOY VIVO Y ME MUEVO!	DURACIÓN: 11 sesiones.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS EPV (ODE)	
ODE1, ODE2, ODE6, ODE9, ODE10	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS PROGRAMACIÓN (OEP)	
OEP2, OEP5	
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
	
CONTENIDOS A DESARROLLAR (CN)	
B2.CN1, B2.CN5, B2.CN6, B2.CN7, B2.CN9	
METODOLOGÍA	
	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CE)	ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN
CE12, CE17, CE18, CE19, CE20	EA12.1, EA17.1, EA18.1, EA19.1, EA20.1
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
EVALUACIÓN CONTINUA, HETEROEVALUACIÓN	

6.1. EVALUACIÓN

De conformidad con lo establecido en el Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria será realizada por el profesorado y tendrá un carácter continuo, formativo e integrador y diferenciado según las distintas materias.

6.2. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Ambos se integran en el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, en los términos en que se definen en el artículo 2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre. Son las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje y que concretan lo que el estudiante o la estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado, por ello existen los criterios de evaluación, que son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado.

Según el bloque de contenidos al que pertenecen, se pueden clasificar de la siguiente forma:

BLOQUE 1. EXPRESIÓN ARTÍSTICA.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN (CEV)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (EA)
CE1. Identificar los elementos fundamentales y configuradores de la imagen de cualquier obra o composición artística: línea, punto y forma, y saber trabajar con ellos de una forma correcta.	EA1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral, escrita y gráfica imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
	EA2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.

<p>CE2. Experimentar de una forma variada y rica con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p>	<p>EA2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.</p> <p>EA2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geoméricamente o más libres y espontáneas.</p>
<p>CE3. Expresar toda clase de emociones y sentimientos utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p>	<p>EA3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso y adaptados al mismo (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p>
<p>CE4. Identificar y aplicar, tanto de forma oral, como escrita y gráfica, los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas propias.</p>	<p>EA4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</p> <p>EA4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.</p> <p>EA4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.</p> <p>EA4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno</p>

<p>CE5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.</p>	<p>EA5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.</p>
<p>CE6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.</p>	<p>EA6.1. 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.</p> <p>EA6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.</p> <p>EA6.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.</p>
<p>CE7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva para posteriormente usarlas en composiciones propias.</p>	<p>EA7.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante técnicas de textura, como el <i>frottage</i>, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.</p>
<p>CE8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño adaptándose a unos objetivos finales.</p>	<p>EA8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.</p> <p>EA8.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</p>
<p>CE9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas planificando todo el proceso y las fases que las componen.</p>	<p>EA9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.</p>
<p>CE10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen, reconociendo los mismos: bocetos, apuntes y dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	<p>EA10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>

<p>CE11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas que aportan las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.</p>	<p>EA11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p> <p>EA11.2. 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.</p> <p>EA11.3. 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.</p> <p>EA11.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.</p> <p>EA11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p> <p>EA11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. EA11.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>
<p>BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.</p>	

<p>CE12. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.</p>	<p>EA12.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.</p>
<p>CE13. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo y ser capaz de distinguir y analizar las mismas.</p>	<p>EA13.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.</p> <p>EA13.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</p> <p>EA13.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.</p>
<p>CE14. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p>	<p>EA14.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p> <p>EA14.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado</p>
<p>CE15. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos sus elementos de manera apropiada.</p>	<p>EA15.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.</p>
<p>CE16. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, y explorar sus posibilidades expresivas.</p>	<p>EA16.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.</p>
<p>CE17. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p>	<p>EA17.1. 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.</p>

<p>CE18. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>EA18.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>
<p>CE19. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>EA19.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>
<p>CE20. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>EA20.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>
<p>BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO.</p>	
<p>CE21. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea o recta y el plano y conocer las operaciones técnicas que se pueden realizar con los mismos.</p>	<p>EA21.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.</p> <p>EA21.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.</p>
<p>CE22. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p>	<p>EA22.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás.</p> <p>EA22.2. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.</p>
<p>CE23. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos, así como las operaciones que se pueden realizar con los mismos.</p>	<p>EA23.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.</p> <p>EA23.2. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.</p>

<p>CE24. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>	<p>EA24.1. Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.</p>
<p>CE25. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos y construirlos.</p>	<p>EA25.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. EA25.2. Construye un triángulo sencillo.</p>
<p>CE26. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros y paralelogramos y saber construirlos de forma sencilla.</p>	<p>EA26.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. EA26.2. Construye cualquier paralelogramo sencillo.</p>
<p>CE27. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>EA27.1. Construye con precisión polígonos regulares inscritos en la circunferencia de 3 y 6 lados.</p>
<p>CE28. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>EA28.1. Reconoce las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces. EA28.2. Distingue los casos básicos de tangencias entre circunferencias y rectas o entre circunferencias.</p>
<p>CE29. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>EA29.1. Construye el ovoide básico, dado el diámetro menor, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias. EA29.2. Identificar las propiedades de las tangencias entre circunferencias para la realización de un óvalo y un ovoide</p>
<p>CE30. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>EA30.1. Distingue el concepto básico de simetría, giro y traslación de una figura sencilla. EA30.1. Diseña trabajos sencillos aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>

<p>CE31. 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.</p>	<p>EA31.1. Representa de manera objetiva sólidos sencillos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.</p> <p>EA31.2. Acotar las vistas de objetos sencillos.</p>
<p>CE32. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>EA32.1. Valora y aplica el uso de la perspectiva isométrica en el diseño, en la arquitectura y en el urbanismo.</p> <p>EA32.2. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos (utilizando la escuadra y el cartabón) sobre una plantilla isométrica.</p>

Tabla 6. Criterios y estándares de evaluación según el currículo.

7. PROCEDIMIENTOS DE CALIFICACIÓN.

7.1. Instrumentos de evaluación.

Los procesos de evaluación suelen limitarse a dar una calificación estándar numérica al trabajo del alumno o alumna, pero considero que debería ir más allá. Dado que una de las metodologías llevadas a cabo en la realización de las unidades didácticas va a ser la metodología basada en el Pensamiento, uno de los estigmas principales a tener en cuenta para la evaluación y calificación de las tareas y ejercicios llevados a cabo sería justamente una en la que, aparte de haber rúbricas de valoración estándar, debido a que Inspección y el Ministerio necesitan un archivo de notas y de trabajos, se tendrá muy en cuenta la evolución del alumno, así como su reacción ante diferentes problemas, adversidades o dificultades.

Para llevar a cabo la evaluación, se llevará a cabo una serie de tipos de evaluación para poder hacer frente a cada alumno y a sus capacidades y logros.

TIPO DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EVALUACIÓN CONTINUA (EC)	Desde el principio se llevará a cabo una observación del trabajo del alumno. Ya que todo el trabajo se va a realizar en la propia clase, esta observación va a poder ser muy eficiente, además el cuaderno de campo que realizarán desde principio de curso ayudará a ver el progreso tanto de trabajo como mental y creativo que lleve el alumno.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista o cuaderno de control (para cada clase, el profesor tendrá un pequeño cuaderno en el que irá apuntando los progresos de cada alumno, con fecha, para poder contemplar cómo ha avanzado a final de curso) • Análisis y contemplación del cuaderno de campo, tanto durante el curso como a final del mismo.
HETEROEVALUACIÓN (HE)	Cada Unidad Didáctica va a tener unos ejercicios o tareas concretos, ejercicios que serán corregidos a través de rúbricas adaptadas a cada ejercicio y teniendo en cuenta tanto los criterios de calificación como los estándares de	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas de calificación. Mediante tablas con unas valoraciones específicas para cada proceso, concepto o

	<p>aprendizaje reflejados en el currículum, con escala de valoración para varios ítems dentro de la tarea.</p>	<p>capacidad a lograr en la tarea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Listas y fechas de entrega. <p>Limitar cada tarea o ejercicio a un tiempo determinado con el fin de que los alumnos sepan trabajar con fechas de entrega.</p>
<p>AUTOEVALUACIÓN (AE)</p>	<p>Cada alumno hará, al final de cada trimestre, una autoevaluación con el fin de que sean conscientes de lo que han hecho y lo que han podido hacer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de autoevaluación. <p>A través de estos cuestionarios se pueden conocer las referencias y valoraciones que pueden proporcionar los alumnos sobre los procesos llevados a cabo.</p>

Tabla 7. Tabla de instrumentos de evaluación.

7.2. Planes de recuperación

Para aquellos alumnos que hayan suspendido, a continuación, se plantean varias actividades que recojan los contenidos y los criterios y estándares de evaluación de cada unidad didáctica que compone cada trimestre. El nivel de exigencia para con estas tareas será menos elevado que en las tareas estándares, la idea es que todos los contenidos se aprendan, no que salgan obras de arte exquisitas:

TRIMESTRE	ACTIVIDAD DE RECUPERACIÓN	DESCRIPCIÓN
PRIMER TRIMESTRE (UD 1,2,3,4)	ECOSISTEMA ISOMÉTRICO: <i>Diseña un personaje a partir de los elementos principales de la imagen: punto, línea y forma y su entorno de manera isométrica, siguiendo los parámetros del dibujo técnico y la tridimensionalidad especificados a continuación.</i>	La idea es que con esta actividad se recuperen los contenidos de las cuatro primeras unidades didácticas, en las que hay una base de diseño de personajes a partir de los elementos principales de la imagen y una carga muy fuerte de dibujo técnico, combinando ambas para crear algo interesante que supla lo suspendido.
SEGUNDO TRIMESTRE (UD 5, 6)	MI MUNDO Y YO: <i>Usa técnicas húmedas para desarrollar un mundo sencillo y, a partir del collage, añade elementos que le den potencia y vida.</i>	El trabajo con técnicas húmedas durante el curso se ha basado en la mezcla y creación de paletas de colores, la idea con esta actividad es que sean capaces de, teniendo en cuenta lo visto en las unidades en cuanto a la luz, profundidad y espacio,

		crear un mundo o un espacio que luego van a tener que poblar de personajes o elementos a partir del collage.
TERCER TRIMESTRE (UD 7, 8)	MI HISTORIA EN VIÑETAS: <i>Haz un pequeño cómic en estas 9 viñetas contando una situación de tu vida cotidiana y teniendo en cuenta los elementos del cómic vistos en clase.</i>	El cómic es una técnica que permite contar historias muy profundas, la idea es que el alumno o alumna sea capaz de combinar esos elementos del cómic para contar una pequeña historia. Se le dará un personaje de ejemplo y posibles ideas para que continúen con ella.

Tabla 8. *Tabla de planes de recuperación.*

NOTA: *Cada una de estas tareas irá acompañada de un ejemplo realizado por el profesor para que vean que se puede hacer y tengan algún tipo de referencia.*

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad que adopte cada centro formarán parte de su proyecto educativo, de conformidad con lo que establece el artículo 121.2 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo. El programa de atención a la diversidad para cada curso escolar se incluirá en la programación general anual del centro. Esta aplicación personalizada de las medidas de atención a la diversidad se revisará periódicamente y, en todo caso, al finalizar el curso académico.

8.1. Adaptación curricular no significativa (ACNS)

Las adaptaciones curriculares no significativas irán enfocadas, sobre todo, a tiempos de entrega, metodología, dificultad y exigencia de las actividades o las técnicas e

instrumentos de evaluación e incluso los criterios de evaluación. En un momento determinado, cualquier alumno tenga o no necesidades educativas especiales puede precisarlas. Con este tipo de adaptación se conseguirá un carácter preventivo y compensador, es decir, el objetivo de este tipo de adaptaciones es facilitar y adaptar, en la medida de lo posible, lo exigido en la asignatura a sus capacidades específicas, pero siguiendo el ritmo de la clase de una forma más o menos fiel.

En concreto, en la asignatura de EPAV, estas adaptaciones van enfocadas en todo lo mencionado con anterioridad y, a parte, ayudando de forma, sobre todo visual, mediante ejemplos, al alumno para que pueda seguir el ejercicio con una guía mucho más concreta y específica.

La idea es que se desarrollen los objetivos y competencias establecidas en el currículum pero con una adaptación a sus características concretas. El llevar a cabo o no este tipo de adaptación se verá a medida que avance el curso y, a través de la observación sistemática, se vean ciertas dificultades o problemas en el desarrollo y aprendizaje.

Ejemplo: En la actividad de la unidad didáctica 6 *Dibujo del natural de entornos y espacios siguiendo las líneas básicas de la perspectiva*, el ejercicio comienza con la ayuda del punto de fuga para que los alumnos puedan dibujar a partir de la misma, y un par de imágenes de referencia para que elijan y a partir de la misma puedan realizar el dibujo en cuestión. Para esta adaptación no significativa sería igual pero ciertas partes del dibujo final estarán dibujadas, con el objetivo de que resulte más fácil la realización del mismo pero que se cumplan los contenidos y los objetivos, así como las competencias.

8.2. Adaptación curricular significativa (ASC)

En cuanto a estas adaptaciones, que tienen un peso más elevado en el desarrollo de la programación, se llevaría a cabo con la ayuda del departamento de orientación.

Una vez que se haya hecho informe del alumno que necesite esta adaptación se podría pensar en qué tipos de tareas y ejercicios que se salgan de la programación para ese curso se podrían llevar a cabo, en función del nivel educativo y de aprendizaje que exijan las capacidades del alumno en cuestión.

Siempre se tendrán en mente pequeños ejercicios de cursos anteriores de la asignatura que podrían adaptarse a la programación actual para que se desarrollen de una forma que el alumno sea capaz de desarrollar las capacidades y las competencias exigidas por

el currículum pero totalmente adaptadas a sus condiciones. En el caso en el que haya objetivos o capacidades o contenidos del currículum que no se puedan llevar a cabo con el estudiante se suprimirían sin problema.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

El propio proyecto de innovación implementado dentro de la programación didáctica explicada en este documento se podría considerar una actividad complementaria, ya que, aunque forma parte de todo lo contemplado en la misma, trataría de trabajar otros aspectos que van más allá de los contenidos específicos y generales de la asignatura.

Dentro del proyecto de innovación se llevarían a cabo visitas/talleres tanto con organizaciones sin ánimo de lucro dedicadas al reparto de recursos y juguetes a familias sin recursos, así como charlas o talleres con profesionales del sector de la realización de art toys tanto con impresión 3D como con otro tipo de materiales, con el fin de conocer más y más del mundo del juguete.

Todo lo referente al proyecto de innovación queda explicado y ejemplificado en el punto 2 de este trabajo.

Por otro lado, se llevaría a cabo una salida con los alumnos de 1º de la ESO al Museo de Bellas Artes de Asturias como parte de la actividad: *El que se mueve con sale en la foto.*

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: *El que se mueve no sale en la foto*

CURSO: 1º de la ESO (todos aquellos grupos que tengan esta programación específica)

MATERIA: Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

PROFESORADO ACOMPAÑANTES: Dos profesores por grupo.

DISTRIBUCIÓN DE TIEMPOS Y ESPACIOS: La actividad se estructurará de la siguiente manera:

Debido a las limitaciones del espacio y del tiempo, se realizarán visitas específicas con cada grupo, con 15 minutos de distancia entre el inicio de la anterior, así no habrá problemas de aglomeración de los alumnos en las salas del museo.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA Y OBJETIVOS

Para involucrarse de una forma rica y compleja en el ámbito artístico es necesario conocer a los grandes referentes de la historia del Arte, fuera cual fuera su técnica artística, ya que en la asignatura de Educación Plástica y Audiovisual vamos a intentar trabajar sobre todas ellas.

El Museo de Bellas Artes de Asturias aporta una gran cantidad de obras, en concreto un conjunto de 15.000 entre adquisiciones, obras en depósito, etc. Por lo que es una buena oportunidad para que los alumnos puedan ver mucho del mundo del arte. La pintura es un núcleo importante de esta institución, pero también es muy importante la escultura y el grabado. Se pueden encontrar obras de El Greco, Rubens, Tápies, Barceló, etc.

El objetivo de la actividad tiene una doble vertiente: por un lado, conocer el legado de importantes figuras del arte, tanto a nivel global como a nivel nacional, y el uso que han hecho de sus técnicas para ser capaces de transmitir emociones, situaciones sociales y “crear” personajes que han sido o son relevantes para la historia del arte en general.

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

- Identificar distintos exponentes artísticos en el ámbito nacional e internacional.
- Comprender los procesos de creación y composición de obras pictóricas, prestando especial atención a cómo cada artista tiene su estilo y su forma de transmitir emociones y sentimientos.
- 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.
- Pensar en el personaje como ese elemento que le da vida a una obra pictórica, independientemente de que sea una persona, un animal o un paisaje.

ACTIVIDADES PREVIAS Y POSTERIORES

Actividad previa: previamente en clase ya se habrá trabajado la idea del personaje, trabajando sobre la composición y la personalidad de este, pero se les planteará la justificación de la visita que haremos y la actividad que se planteará como resultado de la misma.

Actividad principal: En muchas composiciones pictóricas hay un elemento o un personaje principal que es el que lleva todo el peso, o la mayor parte del peso, de la composición. Pero ¿esos elementos de apoyo o personajes secundarios no son importantes? La idea es que los alumnos sean capaces de hacer una exhaustiva visualización de las obras en términos generales y que, al final, elijan una obra y se queden con uno o dos personajes considerados como secundarios que aparecen en la misma. Cabe decir que necesariamente un personaje no se tiene que limitar a ser una persona humana.

A partir de esa selección tienen que escribir en su libreta o cuaderno de campo (que llevan trabajando en él desde principio de curso) quién consideran que son esos personajes que han elegido, siguiendo una serie de preguntas:

- ¿Qué crees que hace ahí?
- ¿Quién crees que es?
- Imagina su vida previa al aparecer en esa “foto”.

Con estas tres preguntas básicas deben de crear una sencilla idea inicial de ese personaje que posteriormente llevaremos, en clase, a una imagen pictórica, un diseño de un personaje. Y una vez que se tengan todos esos artes finales, se combinarán en un retrato grupal intentando combinar diferentes estilos para que formen parte del mismo “universo”.

Se llevará a cabo una metodología de trabajo individual al principio, que acabará siendo grupal al final, con el fin de que cada clase genere un retrato grupal que llevaremos a cabo a través de recortes de sus personajes y mediante el collage.

Recursos y materiales necesarios

- Cuaderno de campo.
- Lápiz y goma.
- Rotuladores calibrados.
- Ceras, rotuladores, lápices de colores.
- Cartulinas, planchas de cartón fino.
- Pegamento, cola blanca.
- Tijeras, cúter.

10. CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La motivación es un que se usa diariamente para definir cómo se afronta determinada tarea, actividad o dificultad en el camino. Según González y Tourón (1992), *la motivación está mediada entre el autoconcepto del individuo y la tarea a la que se tiene que enfrentar. Y la conducta humana está guiada por la representación de metas, a su vez estas metas son demostrar competencia y proteger o mejorar la autoestima.*

La motivación del alumno surge como resultado del contacto con las personas y todo tipo de material educativo que le acompaña en el centro educativo, es por ello por lo que la motivación origina un mejor aprendizaje y adquisición de conocimientos (Garrido, 1986).

Este concepto es uno de los que más se ha estado hablando últimamente, tanto en el Máster como en el propio Prácticum, y no de forma positiva, ya que se considera que la falta de esta motivación es uno de los elementos que perjudican el correcto desarrollo del aprendizaje del alumnado. No es algo que sea novedoso, ya que esta carencia sucede desde hace mucho tiempo. Sí que es cierto que con cada nueva Ley Educativa o Reforma de esta se ha intentado corregir y solucionar, pero aún queda mucho para lograrlo.

Vivir en un mundo en el que todo lo que suceda produzca motivación en el individuo es algo complejo. Considero que, desde el punto de vista educativo, una de las grandes “misiones” es lograr que los alumnos tengan algo de motivación con cada asignatura en particular y con el sistema Educativo Obligatorio en general. Que esta etapa tenga ese carácter obligatorio hace que muchos estudiantes no se molesten en ser partícipes de su aprendizaje, y es algo con lo que el cuerpo docente tiene que luchar año tras año.

Actualmente, en el contexto educativo, se le da una gran importancia a las calificaciones que los alumnos obtienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje (García-Cruz et.al., 2006). El rendimiento que se tenga sigue teniendo mucha importancia y es capaz de marcar la diferencia entre avanzar de curso o no, lo que se traduce o se puede traducir a lo largo de la vida de una persona como alcanzar el éxito o no hacerlo.

Es por todo esto que, desde mi punto de vista y a partir de lo experimentado en el centro educativo, EPAV es una asignatura que, dada su vinculación a las artes, puede permitir encontrar ese ápice de motivación en el alumno. Como ya se ha mencionado previamente en este documento, siempre se ha tenido el estigma de que las Artes Plásticas consisten únicamente en dibujar y pintar, pero nada más lejos de la realidad. Con la programación docente articulada en este documento, se intentará hacer un viaje, a modo de toma de contacto, por las principales técnicas artísticas, plásticas, visuales y audiovisuales, desde las clásicas hasta las más actuales. Todo ello sin olvidar que va enfocada al curso de 1º de la ESO y todas las limitaciones que esto puede conllevar. Por otro lado, esto puede ser una ventaja, teniendo en cuenta que:

“El problema de los intereses es la clave para entender el desarrollo psicológico del adolescente. Las funciones psicológicas del ser humano, en cada etapa de su desarrollo, no son anárquicas ni automáticas ni causales, sino que están regidas por determinadas aspiraciones, atracciones e intereses, sedimentados en la personalidad. Esas fuerzas, que motorizan el comportamiento, varían en cada etapa de la vida y hacen variar la conducta. Por tanto, es erróneo analizar el desarrollo de funciones y procesos psicológicos sólo en su aspecto formal, independientemente de su orientación, de las fuerzas motrices que ponen en movimiento los mecanismos psicofisiológicos. El estudio puramente formal del desarrollo es en realidad antígenético, porque en cada nueva etapa se modifican no sólo los mecanismos sino también las fuerzas motrices”
(Vigotsky, 1931, p.11).

Con esto se viene a decir que hay que intentar vincular lo enseñado a los intereses propios de los alumnos, y que, a menor edad, mayor facilidad de asimilación de ideas o contenidos. Por ello considero que mostrar de una forma sutil un amplio abanico de posibilidades artísticas puede hacer que esa motivación e interés surja, ya no solo en la asignatura que nos compete, sino en el resto de estas y en la vida en general, ya que, como bien dice María Acaso (2000); *“la necesidad de desarrollar la expresión plástica en el niño se justifica mediante tres tipos de procesos: un proceso de simbolización, un proceso de desarrollo expresivo y un proceso de desarrollo creativo.”* La motivación buscada con esta programación tratará de darle respuesta a estos tres procesos y desarrollar, de una forma u otra, un aprendizaje artístico en el alumno que puede ser de ayuda para la instrucción en otros aspectos de la vida.

10.1. Posibles efectos en la mejora de la enseñanza.

La implementación de esta programación didáctica con la idea del proyecto de innovación argumentado *Arte y Juguetes, la Ayuda está en Camino*, puede contribuir a que el alumnado sea capaz de encontrar un sentido global al curso y a una mejora de su motivación en general. Todo ello les podría permitir entender que cada proceso es importante, y que hay muchas formas de llevar a cabo la misma idea, sin limitarse a la primera que se le pase por la cabeza. Al combinar todos los contenidos del currículo oficial con estas técnicas artísticas que no suelen enseñarse a alumnos de tan corta edad, se puede llegar a conseguir un aprendizaje significativo. Sobre todo, teniendo en cuenta sus gustos, aficiones e intereses con el fin de construir algo que se mantenga durante el tiempo en su imaginario y que no desaparezca al final del curso.

11. REFLEXIÓN FINAL.

Desde nuestra infancia, hemos formado parte del sistema educativo, y aunque haya habido años mejores y años peores, creo que, a día de hoy y hablando desde la edad adulta, somos un reflejo en mayor o en menor medida de todo lo aprendido, observado y asimilado durante nuestros años en el colegio y en el instituto.

La idea de ser docente no se me había pasado por la cabeza hasta hace bien poco, quizás era una idea que me daba algo de pánico debido a que considero que los docentes, junto a las familias, son los dos elementos que realmente forman y preparan a los estudiantes, a los alumnos, a los futuros ciudadanos y ciudadanas para su futuro.

“La escuela y la familia son las dos instituciones que a lo largo de los siglos se han encargado de criar, socializar y preparar a las nuevas generaciones para insertarse positivamente en el mundo social y cultural de los adultos”
(Martíñá, 2003)

Pero mi experiencia en el centro educativo me hizo cambiar de parecer y perder ese miedo, ya que me di cuenta de que, en la mayoría de los casos, el alumnado quiere aprender y, sobre todo, pasárselo bien. Y creo que el arte es una herramienta estupenda para lograr esas dos ideas: aprender divirtiéndose.

Las artes plásticas dan todo lo necesario para crear algo de la nada usando las ideas y el imaginario que se tenga, y es por ello que creo que dar libertad en el ámbito artístico es necesario, como también lo es aprender lo básico para poder moverse de una forma más libre a partir de ahí.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Acaso, M. (2000). *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. *Revista de la Universidad Complutense de Madrid*, 12, pp.41-57.

Aguirre, I. & Pimentel, L. (2009). *Educación Artística, cultura y ciudadanía*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Antolín, R. (2013). *Motivación y rendimiento escolar en Educación Primaria* [Trabajo de Fin de Máster del Máster de Intervención en Convivencia Escolar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Enfermería y Fisioterapia de la Universidad de Almería]. Repositorio de la Universidad de Almería. <http://www.repositorio.ual.es>

Aramburuzabala, P. (2013). *Aprendizaje-Servicio: una herramienta para educar desde y para la justicia social*. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 1, pp.5-11.
<https://revistas.uam.es/riejs/article/view/369/359>

Arroyo, C. (2013). *Cuando el compañero es el profesor*. El País, p.1.

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.

Erausquin, C. (2010). *Adolescencia y escuelas: Interpelando a Vygotsky en el siglo XXI: Unidades de análisis que entrelazan tramas y recorridos, encuentros y desencuentro*. *Revista de Psicología de la Universidad Nacional de la Plata*, 11, pp.59-81.
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=arti&d=Jpr4839>

García-Broch, M. (Año). *Materiales para un ABP de diseño y fabricación de mobiliario de juguete mediante impresión 3D en Tecnología* [Trabajo Fin de Máster de Máster Universitario en Formación del profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas. Especialidad: Tecnología- Informática de la Universitat Jaume I, Castellón de la Plana]. Repositori Universitat Jaume I. <http://repositori.uji.es>

González, J. A.; Gallego, S. C. (2020). *Innovación educativa y usos creativos de los juguetes: Nuevas miradas en las ludotecas del INDER Medellín* [Trabajo de Fin de Grado del Grado de Maestría en Educación: Línea Cognición y creatividad de la

Facultad de Educación de la Universidad de Antioquía, Medellín]. Biblioteca Digital de Udea. <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

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).

Martínez Luna, S. (2015). *Cultura Visual y Educación de la Mirada: Imágenes y Alfabetización*. *Revista Digital Do LAV*, 7(3), 003–018.

<https://doi.org/10.5902/1983734816201>

Mora, F. (2020). *Neuroeducación y lectura (Ensayo)*. Madrid, España: Alianza.

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.

Prieto, E. (2008). *El papel del profesorado en la actualidad. Su función docente y social*. *Revista de la Universidad Complutense de Madrid*, 1, pp.325-247.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2907073>

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.

Ros, N. (2007). *El film Shrek: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores. Revista Iberoamericana de Educación*, 44(6), 1-12.

Sánchez, H. (2017). *Arte, creatividad y desarrollo humano. Revista Digital de la Universidad Ricardo Palma*, 1, pp.18-24.

Swart, R. & Reagan, R. & Costa, A. L. & Beyer, B. K. & Kallick, B. (2014). *El aprendizaje basado en el pensamiento*. Madrid, España: Ediciones SM.

Swart, R. (2019). *Pensar para aprender: Cómo transformar el aprendizaje en el aula con el TBL*. Madrid, España: Ediciones SM.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Imagen de un tablero de Pinterest de art toys.....	23
Figura 2. Boceto en papel y en resina de Mupa Toys.....	25
Figura 3. Art Toy y Packaging de Blamo Toys.....	25
Figura 4. Juguetes realizados con materiales reciclados.....	26
Figura 5. Actividad de las expresiones faciales en personajes de una alumna de 1º de la ESO.....	94
Figura 6. Actividad del cómic realizada por un alumno de 1º de la ESO.....	95
Figura 7. Poster de la innovación docente.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla de análisis de objetivos de la innovación didáctica.....	21
Tabla 2. Cronograma anual para la realización del proyecto de innovación.....	29
Tabla 3. Tabla del análisis DAFO.....	30
Tabla 4. Tabla de contenidos según currículo.....	47
Tabla 5. Cronograma de contenidos de la programación.....	47
Tabla 6. Criterios y estándares de evaluación según el currículo.....	68
Tabla 7. Tabla de instrumentos de evaluación.....	76
Tabla 8. Tabla de planes de recuperación.	78
Tabla 9. Rúbrica de evaluación de UD 7: ¡Estoy dentro de una viñeta!.....	93

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Art Toy: son juguetes coleccionables creados por diseñadores y artistas y producidos en edición limitada. Pueden estar fabricados de materiales, como el plástico, el vinilo, la madera, el metal, el papel, entre otros.

Blender: es un programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, animación y creación de gráficos tridimensionales. También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura y pintura digital. Es un software libre y no requiere de muchos recursos de software y hardware para poder trabajar con él.

Frottage: (del francés frotar) es una técnica artística que consiste en frotar un lápiz sobre una hoja colocada sobre un objeto, consiguiendo una impresión de la forma y textura de ese objeto.

Impresora 3D: es una máquina capaz de realizar réplicas de diseños en 3D, creando piezas o maquetas volumétricas a partir de un diseño hecho por ordenador. Surgen con la idea de convertir archivos de 2D en prototipos reales o 3D.

Mecha: término japonés. En ciencia ficción, es un vehículo de gran tamaño controlado por uno o más pilotos, que posee partes móviles tales como brazos o piernas, y varía en su uso dependiendo de la obra de ficción a la que pertenezca.

PLA: El ácido poliláctico se obtiene a partir de materias primas provenientes de la naturaleza, tales como el almidón de maíz, con el que obtenemos un material plástico ecológico, renovable y biodegradable bajo ciertas condiciones de temperatura y humedad.

Stop-Motion: es una técnica cinematográfica en la que, a través de una sucesión de imágenes fijas, se simula el movimiento de objetos estáticos.

ANEXOS

Anexo I: Rúbrica de ejemplo.

	EXCELENTE: 5	MUY BIEN: 4	BIEN: 3	REGULAR: 2	MAL:1
<p>PREDISPOSICIÓN Y ACTITUD EN CLASE: (Máximo de 1 punto sobre 10)</p> <p>Actitud en clase propicia para la asimilación de la información.</p>	Ha asimilado toda la información y las directrices de una forma perfecta y ha sido capaz de incluir ideas y referentes propios.	Ha asimilado toda la información proporcionada de una forma correcta y ha sido capaz de incluir alguna idea o referente propio.	Ha asimilado toda la información proporcionada de una forma correcta.	No hace todo el caso que debería a los parámetros proporcionados, por lo que comete errores de percepción de la información.	No hace ningún esfuerzo por entender las explicaciones y los parámetros dados en clase. Caso omiso a las directrices, por lo que no consigue el resultado deseado en las siguientes actividades.
<p>ACTIVIDAD DE EXPRESIONES DE PERSONAJES: (Máximo de 4 puntos sobre 10)</p> <p>Realizar seis expresiones diferentes adaptándolas a la forma básica del personaje dado. Puede o no profundizar en los personajes añadiéndole elementos externos.</p>	Ha realizado las expresiones pedidas de una forma perfecta, añadiendo color y aportando elementos propios únicos.	Ha realizado las expresiones pedidas de una forma muy correcta, ha aportado algún elemento propio.	Ha realizado las expresiones pedidas, pero sin aportar nada propio, solo para salir del paso.	Ha intentado realizar alguna expresión, pero sin demasiado trabajo extra. O no ha aplicado color o lo ha hecho sin ganas.	No ha intentado siquiera realizar las expresiones dadas. No ha usado color ni ningún elemento para destacar a los personajes.
<p>ACTIVIDAD DE CÓMIC: (Máximo de 5 cinco puntos)</p> <p>Realizar una tira sencilla, de seis viñetas, utilizando todos los elementos del cómic explicados (bocadillo, onomatopeyas, líneas de expresión...)</p>	Ha realizado el cómic siguiendo las directrices y lo ha completado poniendo uno o varios ejemplos de cada elemento del cómic de una forma perfecta, añadiendo color y rotulación de una forma excelente	Ha conseguido finalizar la tira añadiendo uno o varios ejemplos de cada elemento del cómic y añadiendo color y rotulación de una forma correcta.	Ha conseguido finalizar la tira añadiendo un ejemplo de cada elemento del cómic. Ha añadido rotulación y color, pero de una forma no muy correcta.	Ha añadido algún elemento del cómic de buena forma, pero sin llegar a borrarlo. Ha aplicado rotulación, pero no color o viceversa.	No ha añadido ningún elemento del cómic de la forma idónea. No ha entregado algo formalmente finalizado, ni en cuanto a técnica, ni a color.

Tabla 9. Rúbrica de evaluación de UD 7: ¡Estoy dentro de una viñeta!

Anexo II: Ejemplos de actividades desarrolladas durante el Prácticum.

Nombre y apellidos: Ruth De Santo

Elige uno o varios de los siguientes personajes y dibuja y colorea seis emociones distintas. (Puedes crear tu propio personaje y trabajar sobre él o ella)



Figura 5. Actividad de las expresiones faciales en personajes de una alumna de 1º de la ESO.

Nombre y apellidos: *Mikel Arriaga Ortega*



El personaje recibe una llamada y cuando va a contestar al teléfono se resbala con algo que había en el suelo y se cae

Suena el teléfono y los gatos salen corriendo. Luego por otras causas sin querer caen encima. Al final llora el dueño y queda sorprendido

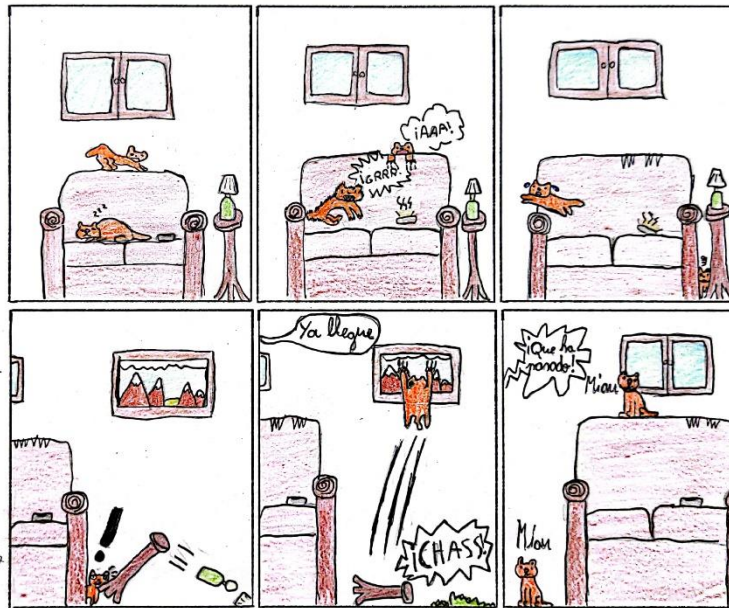


Figura 6. Actividad del cómic realizada por un alumno de 1º de la ESO.

Anexo III: Póster de la innovación docente.

ARTE Y JUGUETES: LA AYUDA ESTÁ EN CAMINO.

El juego es un derecho fundamental del niño, así lo recoge la Declaración de Derechos Humanos de la Infancia. De esta forma, el juguete es el principal instrumento del juego y además, no sólo tiene un carácter lúdico, sino que a través de los juguetes, los niños aprenden del mundo que les rodea. Jugando los niños aprenden a construir el mundo del mañana, un mundo mejor.

¿Qué vamos a hacer en este proyecto?

La idea es sencilla: vamos a construir desde cero juguetes para los niños que no dispongan de ellos!
Vamos a trabajar desde el Departamento de Plástica y desde el de Tecnología para diseñar, desarrollar, producir y enviar juguetes hechos por nosotros mismos a zonas de nuestro país en las que haya niños con necesidades económicas en cuanto a infancia y juguetes se refiere.

¿Durante cuánto tiempo trabajaremos?

Este proyecto será un trabajo continuo que se ejecutará durante todo el curso, con el fin de que cada unidad didáctica de Educación Plástica y Audiovisual aporte ese valor artístico y único que le queremos dar a cada juguete.

PROPUESTA DE TIEMPO: 2 SESIONES EPV AL MES

¿Qué problemáticas vamos a combatir?

- El poco valor que le damos a los recursos materiales, tanto a los propios como a los ajenos.
- La falta de autonomía de los alumnos y alumnas, sobre todo de T de la ESO, autonomía necesaria para poder ser creativos y poder desarrollar ideas propias más allá de lo pedido en cada materia.
- El reciclaje hoy en día sigue siendo algo muy importante, y sigue sin tenerse en cuenta al 100%.

¿Qué queremos conseguir?

- Valorar lo que tenemos y lo que hemos podido tener. Valorar los materiales y los recursos de los que disponemos, aunque sean pocos.
- Desarrollar una autonomía en cuanto al trabajo propio.
- Fomentar el trabajo en equipo para dar forma a todo el proyecto, desde la idea inicial hasta la Presentación final del juguete, pasando por todos los procesos de desarrollo y producción.
- Obtener una pieza de juego a la par que artística que va a poder ser distribuido por niños y niñas sin recursos de nuestro país.
- Fomentar el reciclaje utilizando para el desarrollo de los juguetes materiales obsoletos o que hayan perdido su uso original. Vamos a intentar reutilizar!
- Desarrollar en los alumnos y alumnas con el desarrollo del proyecto la competencia tecnológica referente al 3D, algo que a día de hoy es esencial, desde nuestros departamentos.
- Fomentar la creatividad y el desarrollo imaginativo de todos los alumnos y alumnas.
- Desarrollar un respeto hacia las obras de arte, tanto las propias como las ajenas, y tener conciencia cultural y artística del mundo en que vivimos.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Con un trabajo cooperativo a la par que divertido, vamos a aprovechar la mayoría de contenidos de la asignatura para aplicarlos de una forma real y base toda esta propuesta en **APRENDIZAJE-SERVICIO** ya que, a parte de obtener una obra artística única, será utilizada como objeto de donación a asociaciones sin ánimo de lucro.

¡Trabajaremos con estas metodologías!

- El **TRABAJO COOPERATIVO** va a ser esencial, ya que trabajaremos por equipos en pequeños proyectos independientes. Cada grupo hará un juguete totalmente distinto.
- CLASES MAGISTRALES** para enseñar cómo realizar un juguete que sea óptimo para su uso: los materiales, los procesos de desarrollo y creación, el diseño... Charlas con profesionales del sector, seminarios con distintas organizaciones sin ánimo de lucro, etc.
- Ya que vamos a hacer un juguete, ¡nada mejor que hacerlo jugando! Para ello usaremos la **GAHIFICACIÓN**, integrando dinámicas de juegos y de ocio.

```

    graph TD
      F1[Fase I DISEÑO] --> F2[Fase II DESARROLLO]
      F2 --> F3[Fase III PRODUCCIÓN]
      F3 --> F4[Fase IV DONACIÓN]
      F4 --> F1
    
```

Ismael Pérez Jiménez
Enseña en el Departamento de Plástica y Audiovisual en el IES de Alcañices. Trabaja en su taller y ofrece cursos de arte y dibujo. www.ismaelart.com

Afiliaciones
Trabaja con asociaciones en el ámbito de la infancia como el **Asociación de Niños de Alcañices** y **Asociación de Niños de Alcañices**.

Figura 7. Poster de la innovación docente.