



**Universidad  
Zaragoza**

Trabajo Fin de Máster

Propuesta didáctica inspirada en la creación artística  
como concepto educativo e innovador.

A didactic proposal inspired by artistic creation  
as an educational and innovative concept.

Autor/es

Arantxa Sempere Úbeda

Director/es

Pedro José Zarzoso López

Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato,  
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas

Año 2021 - 2022



**Facultad de  
Ciencias Sociales  
y Humanas - Teruel**  
**Universidad Zaragoza**

## Índice

<b>1. Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Marco teórico .....</b>	<b>5</b>
<b>3. Justificación de la selección.....</b>	<b>8</b>
<b>4. Desarrollo de la programación didáctica de EPVA de 1º ESO .....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 Marco Legal.....</b>	<b>8</b>
<b>4.2 Contexto .....</b>	<b>8</b>
4.2.1 Centro:.....	8
4.2.2 Alumnado:.....	9
<b>4.3 Competencias clave .....</b>	<b>10</b>
<b>4.4 Objetivos .....</b>	<b>10</b>
4.4.1 Objetivos generales de la educación secundaria obligatoria.....	10
4.4.2 Objetivos específicos de la materia.....	10
<b>4.5 Contenidos.....</b>	<b>11</b>
4.5.1 Organización y distribución de los contenidos EPVA 1º ESO .....	12
4.5.2 Organización y secuenciación de los contenidos.....	15
<b>4.6 Elementos transversales.....</b>	<b>16</b>
<b>4.7 Metodología.....</b>	<b>18</b>
4.7.1 Metodología específica .....	18
4.7.2 Recursos didácticos.....	20
4.7.3 Atención a la diversidad.....	22
4.7.4 Uso de las TIC.....	24
<b>4.8 Plan lector .....</b>	<b>25</b>
<b>4.9 Evaluación.....</b>	<b>25</b>
4.9.1 Criterios de evaluación.....	25
4.9.2 Tipos de evaluación.....	26
4.9.3 Criterios de calificación .....	26
4.9.4 Actividades de recuperación y refuerzo.....	27
4.9.5 Evaluación del proceso de enseñanza .....	28
<b>4.10 Desarrollo de las unidades didácticas.....</b>	<b>28</b>
4.10.1 Unidad didáctica 6. El grabado. ....	28
4.10.2 Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas. Procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías.....	31
<b>5. Publicidad de la programación.....</b>	<b>35</b>
<b>6. Reflexión crítica .....</b>	<b>35</b>
<b>7. Conclusiones .....</b>	<b>35</b>
<b>8. Propuestas de futuro.....</b>	<b>38</b>
<b>9. Referencias documentales .....</b>	<b>39</b>
<b>10. Anexos.....</b>	<b>1</b>

**Resumen:**

En el presente trabajo se quiere reivindicar la importancia de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. A través del uso de metodologías activas e innovación se hace una propuesta que pone en valor las enseñanzas artísticas. Utilizaremos esta materia como desencadenante de un proceso creativo, en el que se producirán problemas que generarán soluciones a través de desafíos. Aprenderán a pensar a través del arte, siendo el profesor la persona mediadora entre este y los alumnos.

**Palabras clave:**

Arte, metodologías activas, Educación Secundaria, pensamiento crítico, Educación Artística, aprendizaje significativo, creatividad, innovación, proyectos.

## **1. Introducción**

El trabajo de Fin de Máster que se presenta a continuación es el resultado de los conocimientos adquiridos en el Máster de Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Artísticas y Deportivas, del curso 2021-22 de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel en la Universidad de Zaragoza. Dicho proyecto contiene la propuesta de una programación didáctica y dos unidades didácticas para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) contextualizada en el centro IES Francés de Aranda, en el curso de 1º ESO.

Así pues, en la elaboración de este proyecto se han tenido en cuenta los conocimientos teóricos aprendidos en el Máster y las prácticas realizadas en el centro IES Francés de Aranda. Esta combinación ha hecho posible que este trabajo tenga un carácter global e inclusivo y que la programación dé respuesta a problemas reales y diversos dentro de un aula. El objetivo de este proyecto radica en reivindicar la importancia de la asignatura de EPVA y en motivar al alumnado a través del arte. Para alcanzar dichos propósitos se trabajará desde metodologías activas como el Aprendizaje cooperativo, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y del uso de TIC.

Una vez dicho esto, el trabajo que se presenta está distribuido en diferentes puntos: el marco teórico, la justificación de la selección de la modalidad del trabajo, el desarrollo de la programación y unidades didácticas, la reflexión crítica, las conclusiones, una propuesta de futuro y los anexos.

En el primer punto se explicará el marco teórico; que será una justificación teórica del proyecto, las fuentes utilizadas y la innovación en la que está basado el trabajo de fin de máster. Así, tras ofrecer esta información, se presenta la justificación de la selección de la modalidad del trabajo. La opción escogida es la modalidad A: diseño de una programación y dos unidades didácticas.

A continuación, se desarrollará la programación y unidades didácticas que engloban las competencias, objetivos, contenidos, metodologías, procedimientos de evaluación, atención a la diversidad y el propio desarrollo de la programación y unidades didácticas.

Finalmente, se incluye una reflexión crítica, las conclusiones y una propuesta de futuro para recapitular y valorar toda la información presentada y trabajada.

Por último, se presentan los anexos los cuales ofrecen información que completan los puntos desarrollados en la programación y unidades didácticas.

## 2. Marco teórico

“El arte, la búsqueda de la belleza, de la emoción, de la creación, del diseño que mejora nuestra vida cotidiana, de la vida... es más necesario que nunca” (Roldán, 2017, p.10).

De acuerdo con la cita de M. J Roldán, hay una necesidad de mejorar nuestra vida cotidiana a través al arte. Extrapolando esto al ámbito educativo y a la asignatura de EPVA, nos surge la necesidad de crear una programación y unidades didácticas diferentes, innovadoras e inclusivas desde una visión artística en la que el alumnado pueda desarrollar su pensamiento crítico y el saber hacer de forma autónoma.

El presente trabajo propone dar una nueva visión de cómo llevar a cabo la asignatura EPVA dentro de un aula de 1º de la ESO. Este propósito se podrá alcanzar gracias a las fuentes investigadas y la innovación propuesta.

Según la **ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo**, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

*Artículo 24. Programaciones didácticas.* La programación didáctica deberá ser el instrumento de planificación curricular específico y necesario para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de manera coordinada entre los profesores que integran el Departamento didáctico correspondiente o el órgano de coordinación docente que corresponda.

La Educación Plástica, visual y audiovisual se hace imprescindible en la educación secundaria a partir de la necesidad del alumnado de desarrollar las capacidades de expresión, análisis, apreciación y creación de imágenes.

En la Educación Secundaria Obligatoria se consideran fundamentales dos tipos de acciones, las que instrumentalizan los contenidos de la materia como lenguaje y atienden a situaciones específicas de comunicación y expresión y aquellas que tratan de desarrollar unas capacidades básicas de observación, atención, retentiva y memoria visual. Así pues, nuestra materia tratará

de desarrollar capacidades como la creatividad, potenciar el desarrollo de la imaginación, el pensamiento divergente, la observación, la atención retentiva, la memoria visual, la comprensión espacial y la inteligencia emocional, favoreciendo de este modo una educación en valores en beneficio de la sociedad. Así como la adquisición de conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El carácter innovador de este TFM se puede ver en dos puntos muy claros: el uso de las TIC y la utilización de metodologías activas.

Gracias a las TIC, trabajaremos la evaluación desde la aplicación *Plickers*, que nos permite evaluar de manera instantánea a los alumnos sin que ellos tengan que usar ningún tipo de dispositivo electrónico. Esto nos dará un feedback instantáneo de la clase sobre sus progresos o dudas; además de facilitar otras tareas cómo puede ser recibir su retroalimentación sobre la asignatura.

Con las nuevas tecnologías se pretende acercar el proceso de enseñanza aprendizaje al alumnado. La mayoría de recursos educativos se encuentran en línea y muchas de las actividades que se usan en clase se hacen a través del uso de ordenadores o smartphones. Esto muchas veces puede servir de ayuda dado que los alumnos/as son nativos digitales y se sienten cómodos utilizando este tipo de tecnología, pero muchas otras veces puede ocasionar el efecto contrario y ser una herramienta más de distracción en el aula. También existe una brecha de accesibilidad a este tipo de herramientas y no todo el alumnado dispone de ellas. Todos estos problemas se tendrán en cuenta cuando se lleven a cabo las actividades

Según Cabero (2007) como se citó en Campos (2018), el valor de transformación y la significación que se alcance con ellas no dependerá de la tecnología en sí misma, sino de cómo somos capaces de relacionarlas con el resto de variables curriculares: contenidos, objetivos, ...; y cómo aplicamos sobre las mismas estrategias didácticas específicas (p.29).

Es aquí donde reside la responsabilidad de todo el profesorado de contar con los *e-skills* necesarios para saber utilizar todas aquellas herramientas digitales que nos puedan facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, también innovaremos en las unidades didácticas a través del aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos (ABP).

“El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (Blank, 1997 y Harwell, 1997, como se citó en Martí, 2010, p.13).

A través del ABP crearemos experiencias de aprendizaje auténticas. El docente decidirá las herramientas, estrategias relacionales, modelos didácticos y organizativos que sean adecuados al contexto y a sus alumnos en función de la realidad de estos. Sin embargo, serán los alumnos los que tendrán cierta autonomía para decidir el proyecto a realizar. El aprendizaje basado en proyectos es un enfoque holístico que empodera a los docentes y alumnos para vivir la aventura del aprendizaje.

Para Martí et al. (2010) “desde la perspectiva de la educación, un proyecto se puede definir como una estrategia de aprendizaje que permite alcanzar uno o varios objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones, interacciones y recursos” (p.14).

Por todo esto, se ha considerado esencial también el aprendizaje cooperativo de modo que el alumnado trabaje de manera conjunta para alcanzar una misma meta y unos mismos objetivos. Esta interdependencia hará que alcancen unos mejores resultados y una mejor calidad en sus relaciones interpersonales.

El aprendizaje colaborativo representa una teoría y un conjunto de estrategias metodológicas que florecen de una nueva perspectiva de la educación, donde el trabajo cooperativo en grupo es un componente esencial en las actividades de enseñanza aprendizaje, más que una técnica, el aprendizaje colaborativo se reflexiona como una filosofía de interacción y una forma de trabajo que implica, tanto el desarrollo de conocimientos y habilidades individuales como el desarrollo de una actitud positiva de interdependencia y respeto a las contribuciones (Estrada, 2012, p.9).

El aprendizaje basado en proyectos mejora el trabajo cooperativo, creando metas comunes, tomando decisiones comunes y creando habilidades. Así, “el aprendizaje ha pasado de ser una construcción individual de conocimiento, a convertirse en un proceso social” (Martí et al., 2010, p.12).

Ambos métodos favorecerán a su capacidad crítica, favorecerá la integración social del alumno, reforzarán su autoconcepto y autoestima, y fomentaremos así la discusión colectiva y el establecimiento de normas. Además, se espera que el carácter innovador de este trabajo mejore

los problemas detectados durante las prácticas y mi vida académica en el aula de EPVA, y se desea también, que este trabajo ayude o complemente a otros similares dentro del ámbito académico y educativo.

### **3. Justificación de la selección**

Dentro de las modalidades de trabajo de fin de máster entre las cuales elegir se encontraban dos opciones: modalidad A y modalidad B. Por una parte, en la modalidad A, se podía escoger de entre seis tipos diferentes de trabajo que eran una memoria original e integradora a partir de dos de las actividades realizadas en el máster, una reflexión teórica, un diseño de una programación didáctica en la que se desarrollan dos unidades didácticas completas, un diseño fundamentado de un proyecto de innovación docente, un análisis extenso de un caso o de una intervención real que haya tenido lugar durante las prácticas o un análisis crítico o meta análisis de un conjunto de investigaciones. Por otra parte, en la modalidad B solo tenías la opción de realizar un trabajo de iniciación a la investigación relacionado con líneas de innovación o investigación.

Tras este primer abanico de opciones y tras un análisis con la intención de encontrar respuestas y soluciones a las necesidades del propio sistema educativo y propias, surge la idea de realizar un diseño de una programación didáctica en la que se desarrollan dos unidades didácticas completas.

La elaboración de este trabajo me plantea la posibilidad de incorporar dentro de la asignatura EPVA en 1º ESO, diversos aspectos interesantes como el uso de metodologías activas con un nuevo enfoque de los contenidos curriculares. Es decir, plantear una asignatura más atractiva y motivadora y reivindicar la importancia de esta asignatura dentro del sistema educativo y el propio alumnado, darle la importancia que se merece.

## **4. Desarrollo de la programación didáctica de EPVA de 1º ESO**

### **4.1 Marco Legal**

#### **Anexo I. Marco legal**

### **4.2 Contexto**

#### **4.2.1 *Centro:***

El IES Francés de Aranda está situado en la ciudad de Teruel, en la C. Atarazana, No 1. Convive en las cercanías geográficas con otro IES privado-concertado, con las instalaciones



universitarias de la ciudad y con un centro de Educación Primaria. El 65% del alumnado proviene del sector urbano y el resto del rural, de pueblos de los alrededores (CRA y Colegios de Primaria). Se trata de un centro Bilingüe Español-Inglés, aproximadamente el 65% de los alumnos reciben sus enseñanzas de ESO En el marco del Programa MEC/British Council, en concreto, en las materias de inglés, ciencias naturales y ciencias sociales. El Instituto cuenta con una superficie edificada escasa para la demanda de los alumnos. El edificio fue construido a finales de los años 70; poco adecuado a las características climatológicas de la ciudad; lo que supone que gran parte de las instalaciones sufren los rigores de una orientación errónea hacia el norte. La limitación de espacios hace que tengan que utilizarse aulas que dejan vacías algunos grupos en ciertas materias para ser ocupados por otros con los problemas enormes que esto conlleva, esto se ve agravado por la necesidad de utilizar muchas aulas de desdoble y atención a la diversidad por los distintos programas en que participa el centro (bilingüe, alumnos con necesidades educativas especiales, PAI, PMAR, etc.).

Este curso hay más de 700 alumnos distribuidos en veintiocho grupos. En el IES se cursan los cuatro cursos de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), incluyendo diferentes programas como el Programa de Aprendizaje Básico (1º y 2º de ESO) y el Programa de Diversificación Curricular (3º y 4º de ESO). Es un centro bilingüe en inglés en los cuatro cursos de ESO. Además, se puede cursar Bachillerato en sus dos modalidades: Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias y Tecnología.

También se pueden cursar determinadas enseñanzas profesionales. Existen tres familias profesionales. En la de Madera y Mueble se imparte el Ciclo Formativo de Grado Medio de instalación y Amueblamiento y la Formación Profesional Básica de Carpintería y Mueble. En la familia de Actividades Físicas y Deportivas el Grado Superior de Animación de Actividades Físicas y Deportivas y las Enseñanzas Deportivas de Técnico de Fútbol de Nivel I, II y III y Técnico de Atletismo Nivel I.

#### **4.2.2 Alumnado:**

La programación didáctica va a desarrollar en los cursos de 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), clase A, clase B y clase C, todas cuentan con unos 20 alumnos. En la clase C contamos con un alumno con dislexia y otro con altas capacidades, a estos se les proporcionarán las adaptaciones curriculares correspondientes. En general, los tres grupos, son participativos y se muestran interesados en las prácticas del aula, aunque se nota claramente cuando el alumnado no está motivado, presentando un cambio de actitud, como por ejemplo, mostrar una participación escasa. Normalmente, se percibe un mal comportamiento en algunos

alumnos de dos de los grupos, así como una falta de atención, mostrando actitudes y comportamientos típicos de la adolescencia, como es de esperar en esta etapa.

### **4.3 Competencias clave**

**Anexo II. Competencias clave: a efectos del presente Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.**

### **4.4 Objetivos**

#### ***4.4.1 Objetivos generales de la educación secundaria obligatoria.***

**Anexo III. Objetivos generales de la educación secundaria obligatoria.**

#### ***4.4.2 Objetivos específicos de la materia.***

ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Obj.PV.1. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entendiéndolos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural.

Obj.PV.2. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.

Obj.PV.3. Respetar y apreciar diversos modos de expresión, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar y potencien la autoestima. Reconocer la diversidad cultural, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio artístico.

Obj.PV.4. Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Obj.PV.5. Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.

Obj.PV.6. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y analizando los elementos configurados de la imagen y de los procesos comunicativos.

Obj.PV.7. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Obj.PV.8. Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.

Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de realización de proyectos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de su consecución.

Obj.PV.10. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.

Obj.PV.11. Trabajar cooperativamente con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

#### **4.5 Contenidos**

Partimos de la organización de la materia que viene propuesta en Real Decreto 1105/2014 (BOE 03/01/2015) por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Plantea un desarrollo de contenidos para esta materia organizados en tres bloques para el primer ciclo de la ESO (1o, 2o y 3o curso); se parte de los bloques impartidos en la Educación Primaria en el área de Educación Artística.

1.El bloque de **Expresión Plástica** experimenta con materiales y técnicas diversas en el aprendizaje del proceso de creación. Se intenta dar al alumnado una mayor autonomía en la

creación de obras personales, ayudando a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

2.En el bloque de **Comunicación** se analizan las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Se realiza también especial hincapié en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la imagen.

3.En el bloque de **Dibujo Técnico** se trasladan conocimientos teórico-prácticos sobre diferentes formas geométricas y sistemas de representación y se aplican estos conocimientos a la resolución de problemas y a la realización de distintos diseños.

#### ***4.5.1 Organización y distribución de los contenidos EPVA 1º ESO***

##### **Bloque 1**

##### **Unidad didáctica 1. El punto, la línea y el plano.**

- Imagen. Elementos de configuración. Punto, línea, plano.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

##### **Unidad didáctica 2. Técnicas gráfico plásticas.**

- Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

##### **Unidad didáctica 3. El color.**

- Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

Dentro de esta unidad didáctica realizaremos 4 actividades:

- Actividad 1. Experimentando con luces
- Actividad 2. Mezclando colores
- Actividad 3. Ordenando los colores.
- Actividad 4. Identifica tu gama.

#### **Unidad didáctica 4. El método creativo, el collage.**

- Métodos creativos. Composiciones. El collage.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

#### **Unidad didáctica 5. La textura.**

- La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

Dentro de esta unidad didáctica realizaremos 3 actividades:

- Actividad 1. Collage de texturas.
- Actividad 2. Texturízate.
- Actividad 3. Libro de texturas.

#### **Unidad didáctica 6. El grabado.**

- Impresión en relieve: impresión, soportes, técnicas. Cualidades expresivas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

Dentro de esta unidad didáctica realizaremos 3 actividades:

- Actividad 1. Carvado de sellos.
- Actividad 2. La postal.
- Actividad 3. El pañuelo cooperativo

### **Bloque 2**

#### **Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas. Procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías. Elementos del proceso de comunicación.**

- Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas.
- Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

Dentro de esta unidad didáctica realizaremos 4 actividades:

- Actividad 1. Investigación.
- Actividad 2. Guion.
- Actividad 3. Grabación.
- Actividad 4. Edición.

### **Unidad didáctica 8. Estructura de las imágenes y su finalidad.**

- Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.

### **Unidad didáctica 9. Comunicación visual y audiovisual.**

- Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía.
- Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Técnicas y soportes de la imagen fija: fotografía, fotonovela, e infografía. Imagen secuencial (cómic, *story-board*, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización.

### **Unidad didáctica 10. El cómic.**

- Medios de creación artística: el cómic.
- Técnicas y soportes de la imagen fija: cómic, Imagen secuencial (cómic, *story-board*, fotonovela, etc.). Fases del proceso de realización.

## **Bloque 3**

### **Unidad didáctica 11. Dibujo técnico. Punto, recta y plano.**

- Herramientas propias del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón.
- La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano.
- Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

### **Unidad didáctica 12. Dibujo técnico. La circunferencia.**

- Lugares geométricos: la circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas.
- Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

### **Unidad didáctica 13. Trazados geométricos.**

- Paralelismo y perpendicularidad.
- Segmentos: Trazados y operaciones.

- Lugares geométricos: bisectriz y mediatriz.
- Teorema de Thales y aplicaciones.
- Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

Dentro de esta unidad didáctica realizaremos 6 actividades:

- Actividad 1. Plantilla para escribir.
- Actividad 2. Lámina Paralelas y Perpendiculares.
- Actividad 3. Lámina Segmentos.
- Actividad 4. Lámina Bisectriz y Mediatriz.1
- Actividad 5. Lámina Teorema de Thales.
- Actividad 6. *Tik Tok Challenge*.

#### **Unidad didáctica 14. Ángulos y formas geométricas.**

- Ángulos: clasificación, y operaciones.
- Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos.
- Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.

#### **4.5.2 Organización y secuenciación de los contenidos.**

En la temporalización de la materia, en este 1º ciclo, los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno y del grupo, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje.

Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia en 1º es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de unas 80 sesiones.

#### **Tabla 1**

*Distribución de las sesiones por bloques.*

<b>EPVA 1 BLOQUES</b>	<b>TEMPORALIZACIÓN</b>
<b>BLOQUE 1</b>	37 sesiones (TRIMESTRE 1)
<b>BLOQUE 2</b>	26 sesiones (TRIMESTRE 2)
<b>BLOQUE 3</b>	29 sesiones (TRIMESTRE 3)

#### **Anexo IV. Tabla 2. Secuenciación didáctica 1º ESO.**

## **4.6 Elementos transversales**

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón Artículo 11. Elementos transversales.

Los conocimientos de nuestra sociedad han de formar parte del currículo y por tanto del proceso de enseñanza-aprendizaje. No siempre estos aspectos tienen un tratamiento explícito en los contenidos y objetivos de las diversas etapas, pero sí que de forma implícita no tan solo tienen cabida, sino que se los incorporan en los proyectos curriculares de centro.

La educación social y la educación moral son fundamentales para que los alumnos adquieran comportamientos responsables en la sociedad, respetando las ideas y las creencias de los otros.

### **Comprensión lectora**

La lectura es un factor esencial en la educación. Un deficiente aprendizaje lector y una mala comprensión lectora dan lugar a la desmotivación y al fracaso escolar y personal de los alumnos. Por esto, el fomento de la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora serán impulsados también en nuestra materia. Lo haremos mediante actividades que supongan una búsqueda de información en medios digitales o impresos sobre los temas que tratemos, y además tendrán que realizar una búsqueda del vocabulario propio de la asignatura.

Un ejemplo en donde trabajaremos la comprensión lectora es en la unidad didáctica 7. En la actividad 1 realizarán una búsqueda de información para escenificar la obra de arte y su contexto.

### **Expresión oral y escrita**

Durante esta etapa educativa hay un desarrollo importante en la expresión oral y escrita. Los alumnos deben tomar conciencia de las diferencias entre lo escrito y lo hablado adecuándose a las diferentes situaciones comunicativas en las que se ven implicados. Evidentemente, es un factor a trabajar transversalmente en todas las materias. Específicamente, en la nuestra estará presente permanentemente en la mecánica de la asignatura y en el trabajo diario. En esta asignatura se potenciará el pensamiento crítico a través del análisis de obras artísticas, anuncios, imágenes, cine... y esto es una aplicación directa de la expresión oral y escrita.

Dentro de la unidad 7, en la actividad 3 trabajarán la expresión oral y escrita a través de la representación de su obra de arte, que previamente habrán analizado, y de su guion escrito.



## **La comunicación audiovisual**

No podemos ignorar que hoy en día los alumnos viven rodeados de una gran cantidad de estímulos audiovisuales y es por esto que se considera la necesidad de una educación audiovisual como elemento transversal en el currículo de todas las asignaturas, y, ni que decir tiene que es un objetivo principal en nuestra asignatura.

El objetivo es que los alumnos incrementen la comprensión de los medios de comunicación y desarrollen el pensamiento crítico y la capacidad creativa a través del análisis y la producción de materiales audiovisuales. Toda persona debe ser capaz de realizar un análisis crítico de los productos audiovisuales que consume y al mismo tiempo de producir mensajes audiovisuales que sean comprensibles y comunicativamente eficaces. Para esto es necesario desarrollar: el lenguaje, la tecnología, los procesos de producción y programación, la ideología y los valores y la dimensión estética.

Dentro de la unidad 6, en la actividad 2 se trabajará a través de la fotografía que se realizarán con su postal; y con la escritura de un mensaje de apoyo para los niños que viven en campos de refugiados.

## **TIC**

Actualmente, vivimos en una sociedad donde las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación han invadido todos los ámbitos de nuestra vida, han transformado el modo de conocer y acceder a la realidad y están creando nuevas realidades a través de nuevos lenguajes y nuevas formas de representación. Por este motivo, es importante incorporarlas en las clases para enseñar a los alumnos a hacer un buen uso de ellas.

Desde nuestra asignatura desarrollaremos la competencia digital, por un lado, generando actividades que fomenten la búsqueda de información, de obras artísticas o de temas relacionados con los contenidos haciendo uso del acceso a Internet, y por otro, con la creación artística usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo, fundamentalmente en las unidades didácticas centradas en la comunicación audiovisual. (Actividades de fotografía, grabación de vídeos, de podcast, con su posterior difusión digital).

Dentro de la unidad 7, en la actividad 4 se trabajará a través de la edición del video, grabado anteriormente, con la App online *Flex Clip*.

## **El emprendimiento**

Es importante fomentar actividades en las que participen los alumnos para afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Desde nuestra asignatura trabajamos todos estos aspectos mediante la realización de proyectos cooperativos y el trabajo en grupo.

Dentro de la unidad 6, en la actividad 2 el alumnado trabajará de manera conjunta para estampar un pañuelo con los propios sellos que habrán diseñado individualmente. Tendrán que ponerse de acuerdo para elegir el estampado.

## **Educación cívica y constitucional**

Es de vital importancia para el desarrollo de la sociedad fomentar en las clases el aprendizaje de normas cívicas básicas además de inculcar el conocimiento y el respeto por los valores de libertad, justicia, igualdad, derechos sociales.

De la misma forma, en esta búsqueda de un aula inclusiva, no debemos olvidar la inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y la NO discriminación. Adoptaremos en nuestras clases medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, atención a la diversidad, un diseño para todos, todo lo necesario para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación de calidad en igualdad de oportunidades. En algunas de las unidades didácticas trabajaremos como parte del civismo la educación ambiental, tema de necesidad para la sociedad actual. Concienciaremos a los alumnos sobre la necesidad del cuidado del medio ambiente. En todo momento en clase habrá una actitud de limpieza, ahorro de material y utensilios y racionalización del consumo energético.

Dentro de la unidad 7, en las actividades 1, 2, 3 y 4 trabajarán por grupos formados de manera heterogénea. Alcanzarán unas metas y unos objetivos comunes, de esta manera favoreceremos al buen clima y a un mejor rendimiento de la clase.

## **4.7 Metodología**

### ***4.7.1 Metodología específica***

El aprendizaje es un proceso social y personal que los niños y niñas van construyendo y elaborando cuando se relacionan con gente de su entorno y con la cultura, razón por la cual es fundamental el lenguaje y la interacción social del alumnado.

Para saber qué grado de conocimiento tienen sobre los diferentes temas que veremos, antes de empezar cada evaluación, se realizará una evaluación inicial para así poder intervenir pedagógicamente. Creo que es necesario mantener un nivel coherente entre los objetivos didácticos y las actividades que se realizarán, ya que, de no ser así, el alumnado puede desorientarse y desmotivarse. También estarán informados de los objetivos didácticos de la materia, para que así sepan qué nivel se les exige. En caso de que no se vayan cumpliendo los objetivos, se dispondrán de actividades de refuerzo para que los consigan, así como también actividades de ampliación para aquel alumnado que lo necesite, consiguiendo que se involucren favorablemente. También se intentará conectar con sus intereses y que todo lo que aprendan lo puedan aplicar en medida de lo posible en su vida diaria.

Los principios metodológicos generales parten del constructivismo. La actividad mental constructiva de los alumnos es el factor decisivo en la realización del aprendizaje. Es el alumno el que construye su aprendizaje. El profesor actúa como guía mediador favoreciendo la aparición de aprendizajes significativos.

Estos métodos tratarán de: facilitar la construcción de aprendizajes significativos, es decir, la capacidad de establecer una estructura relacionada entre conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes. Garantizar la funcionalidad de los aprendizajes de manera que el contenido tenga aplicación práctica y útil en la adquisición de nuevos conocimientos presentados, con los contenidos estructurados claramente de sus relaciones, favoreciendo la interdisciplinariedad de las enseñanzas; graduar la dificultad de las propuestas, evitando la desmotivación tanto por la excesiva sencillez, como por la imposibilidad; reforzar los aspectos prácticos de lo aprendido, desarrollando las capacidades procedimentales; desarrollar un clima de aceptación mutua y cooperación. Tratar los temas de equilibrio personal y afectivos. En la asignatura de EPVA, para llevar a cabo estos principios, podremos utilizar estrategias metodológicas como: el **aprendizaje basado en proyectos** y el **aprendizaje cooperativo** (grupos puzzle).

**El aprendizaje basado en proyectos (ABP):** el ABP permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Partiendo de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado, así como la oportunidad de desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas. Por ejemplo: esta metodología

la llevaremos a cabo en nuestra *Unidad didáctica 7, Entre bambalinas artísticas*, en la que ellos mismos por grupos construirán su propia historia.

**El aprendizaje cooperativo:** Se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada. En el aprendizaje cooperativo, el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas. Por su parte en el Aprendizaje Individual el alumno se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de compañeros.

Por ejemplo: esta metodología la llevaremos a cabo en nuestra *Unidad didáctica 6, El grabado*, en la que por parejas crearán la estampación de un pañuelo. Aportando cada miembro de la pareja tres sellos diferentes.

#### **4.7.2 Recursos didácticos**

##### **Recursos espaciales y mobiliario**

La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo.

Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.

##### **Recursos materiales de trabajo**

Materiales alumnos:

- Carpeta con el material de la asignatura.
- Lápiz y goma.
- Escuadra, cartabón y regla.
- Pinturas de colores.

En varias ocasiones se podrán utilizar recursos como:

- Ordenador de clase.
- Cartulinas de colores.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Revistas.
- Libros.
- Móvil.
- Otros.

##### **Recursos didácticos y TIC**

Necesitaremos preparar los apuntes con los contenidos explicados necesarios para poder realizar las actividades que también prepararemos y las presentaciones PowerPoint.

Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son:

- App *Plickers* permitirá crear cuestionarios en línea para posteriormente plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva.
- Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...)
- Uso de Apps móviles o web cuando se precisen.

### **Recursos personales**

Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones.

### **Agrupamiento de los alumnos:**

Se podrán realizar diferentes variantes de agrupamientos, en función de las necesidades que plantee la respuesta a la diversidad y necesidades de los alumnos, y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza/aprendizaje.

Así, partiendo del agrupamiento más común (grupo-clase), y combinado con el trabajo individual, se acudirá al pequeño grupo cuando se quiera buscar el refuerzo para los alumnos con un ritmo de aprendizaje más lento o la ampliación para aquellos que muestren un ritmo de aprendizaje más rápido; a los grupos flexibles cuando así lo requieran las actividades concretas o cuando se busque la constitución de equipos de trabajo en los que el nivel de conocimiento de sus miembros sea diferente pero exista coincidencia en cuanto a intereses; o a la constitución de talleres, que darán respuesta a diferentes motivaciones. En cualquier caso, se decidirá, a la vista de las peculiaridades y necesidades concretas de los alumnos, el tipo de agrupamiento que se considere más operativo.

### **Modalidad de agrupamiento:**

En general, todos los agrupamientos irán variando según la estrategia metodológica que estemos usando:

**Tabla 3**

*Modelos de agrupamientos*

<b>Trabajo individual</b>	- Actividades de reflexión personal. - Actividades de control y evaluación.
<b>Pequeño grupo (apoyo):</b>	- Refuerzo para alumnos con un ritmo más lento. - Ampliación para alumnos con un ritmo más rápido. - Trabajos específicos.
<b>Agrupamiento flexible:</b>	Respuestas puntuales a diferencias en: - Nivel de conocimientos. - Ritmo de aprendizaje. - Intereses y motivaciones.

---

**Talleres:**

- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.
- 

Es importante que se conformen grupos de trabajo **heterogéneos** para realizar **trabajos cooperativos**. Antes de iniciar los trabajos, es imprescindible que se proporcionen al alumnado herramientas que les ayuden a organizar el trabajo de manera autónoma y consensuada: distribuir roles en función de las habilidades e intereses, establecer plazos, realizar propuestas, debatirlas después de una escucha activa utilizando argumentos, tomar decisiones, consensuar propuestas, elegir los materiales necesarios y transformar las propuestas en productos concretos. Todo ello obligará al alumno a reflexionar sobre su propio aprendizaje, fomentará la convivencia y potenciará una de las herramientas más potentes y productivas para el aprendizaje: la enseñanza entre iguales.

#### ***4.7.3 Atención a la diversidad***

La Educación Secundaria Obligatoria se organiza de acuerdo con los principios de educación común y de atención a las necesidades de todos alumnos. Pero estos tienen distintas formaciones, distintas capacidades, distintos intereses, ... Por ello, la atención a la diversidad debe convertirse en un aspecto esencial de la práctica docente diaria.

Esta programación se basa en una metodología inclusiva, con igualdad de oportunidades y aprendizaje cooperativo para todo el alumnado, incluido aquel con necesidades especiales. El proceso de enseñanza y aprendizaje se adapte a las características particulares de los alumnos, con actividades en las que cada alumno pueda buscar soluciones personales, actividades variadas que motiven el interés de los alumnos y despierten su curiosidad, actividades destinadas a según qué grupos en función de sus características, en definitiva, mediante el diseño de actividades de dificultad adaptada a las capacidades de los alumnos con diferentes niveles y aptitudes.

En esta asignatura se atiende a la diversidad realizando adaptaciones curriculares no significativas y significativas, para el alumnado de altas capacidades y con la flexibilización de la programación.

Una de las metodologías escogidas, aprendizaje basado en proyectos, facilita la integración social del alumnado con necesidades especiales; con la adecuación de la programación a las necesidades del alumnado; con el uso de las estructuras del aprendizaje cooperativo en grupos heterogéneos, lo que promueve el principio de inclusión; y también con métodos de evaluación

que presenten mayores posibilidades de adaptación a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado.

Por ejemplo, si un alumno/a, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para poder llevar a cabo la materia sin dificultades, se le adaptará el proceso de aprendizaje, de acuerdo con el equipo educativo, la orientadora y el tutor, a partir del momento en el que estén identificadas y analizadas las necesidades específicas del alumno. Se realizaría una adaptación curricular no significativa o significativa, según el caso. Desde esta asignatura se dará respuesta a las dificultades que el alumno presente con un plan de trabajo individualizado, coordinado con el tutor y con el Departamento de Orientación y también, si fuera necesario, se contará con la colaboración de las familias.

En la clase de 1ºESO C las adaptaciones que se llevarán a cabo para los dos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) serán las siguientes:

**Alumno con dislexia:**

- Se le dará más tiempo para la realización de las actividades.
- Se le explicará de manera individualizada la sesión antes de empezar. De una forma concreta y clara.
- En clase estará sentado cerca del profesor para que en caso de dudas se le puedan resolver más rápidamente y poder llevar un mejor control sobre este.
- Las láminas o apuntes que se le den, no contendrán apenas texto, y el poco que contenga estará en tamaño de letra mayor y redactado de forma clara y concreta. Se le subrayará lo más importante.
- En la formación de grupos, este alumno irá con compañeros que puedan ayudarle a llevar el ritmo de toda la clase.

**Alumno con altas capacidades:**

- Se le proporcionarán actividades de ampliación para que pueda seguir trabajando. Ej: actividades de investigación.
- Se le asignarán alumnos a su cargo con un ritmo de aprendizaje menor.
- En la formación de grupos, este alumno irá con compañeros que lleven un ritmo menor en la asignatura, para que así este les pueda ayudar.

#### 4.7.4 Uso de las TIC

Es necesario dar acceso a las últimas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un mundo en el que vivimos, así como enseñar un correcto uso de las mismas. La utilización de recursos que aporten las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone una actualización profesional para el profesorado. Su ocupación tiene tres usos muy elementales: usos motivadores para que capten rápidamente la atención de los estudiantes; usos que faciliten amplios contenidos y su presentación; y finalmente usos que les permitan relacionar contenidos en base a la experiencia del alumno.

Como herramienta principal en nuestras clases utilizaremos *Plickers*. Esta App es gratuita y permite crear cuestionarios en línea para posteriormente plantear las preguntas al alumnado de manera dinámica y atractiva, los resultados de cada alumno se obtienen en tiempo real y convierte el aprendizaje en un juego. Esta herramienta es la mejor solución para hacer evaluaciones efectivas. Para utilizar esta App no necesitaremos que el alumnado disponga de dispositivos electrónicos, por lo tanto, solucionaríamos los problemas expuestos anteriormente.

Los profesores necesitaremos proyectar el cuestionario en la pizarra y tener la App descargada en nuestro teléfono, pero sin embargo el alumnado no necesita ningún dispositivo electrónico, porque la propia herramienta nos facilita unas tarjetas con códigos individualizados que debemos imprimir. Estos códigos contienen un número y cuatro letras: A, B, C y D. Las letras están en todas las tarjetas, que se diferencian entonces en la forma del código y en el número.

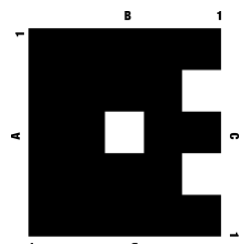


Figura 1. Código de alumno/a.

A la hora de elaborar en la herramienta la lista del alumnado, cada uno tendrá un número asignado. Las letras les servirán para escoger la opción que creen correcta, girando el código hasta que la que hayan escogido quede arriba. En este caso, la tarjeta de la “Figura 1”, pertenece al alumno o alumna número 1 y ha escogido como correcta la opción B.

Cuando el alumnado haya escogido su respuesta, con la App abierta en nuestro móvil, escanaremos todos los códigos con la cámara, como si de un video se tratara. Inmediatamente verán en la pizarra qué participantes han contestado ya, pero no pueden ver todavía qué opción ha escogido cada uno. Sólo cuando nosotros decidamos dar por finalizado el escaneo, podremos ver todos qué opciones se han marcado y, finalmente, mostrar cuál es la opción o las opciones correctas. (Laurido, *Plickers en el aula (o cómo evaluar sin que sufran)*, 2019)



Esta herramienta nos servirá para evaluaciones iniciales, para repasos a lo largo del curso y para revisar exámenes presentándoles por ejemplo las preguntas en las que más han fallado. También nos puede servir para realizar encuestas sobre conceptos que no hayan entendido, que actividad les puede motivar más en una unidad didáctica, que canciones les gustaría escuchar, que día prefieren hacer las entregas, etc.

Durante todas nuestras unidades didácticas haremos uso de tecnologías como:

- Cuestionarios: *Plickers*
- Apps móviles para la creación de animaciones, ej: *Inshot*.
- Páginas web, ej: *Flex Clip o Adobe Color*
- Programas en línea gratuitos que nos permitan llevar a cabo actividades como las de dibujar.

#### **4.8 Plan lector**

El fomento de la lectura debe ser parte del Departamento que promoverá y motivará a los alumnos a trabajar con libros relacionados con el Arte, el Diseño, el Cine, la vida de los Artistas, etc.

En este curso 1º ESO C, se recomendará la lectura de un cómic, como lectura gráfica propia de la asignatura. En la biblioteca disponemos de ejemplares aptos para este nivel

Se plantearán actividades que requieran búsqueda y selección de información de carácter artístico, como por ejemplo en la actividad 1 de la unidad didáctica 7.

#### **4.9 Evaluación**

##### ***4.9.1 Criterios de evaluación.***

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

Los criterios de evaluación: son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.

##### **Anexo V. Tabla 4. Criterios de evaluación.**

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

Los estándares de aprendizaje evaluables son las especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el estudiante debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura; deben ser observables, medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño debe contribuir y facilitar el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

#### ***4.9.2 Tipos de evaluación***

La evaluación debe ser un proceso continuo, flexible, integrador y sistemático.

Tendrá en cuenta la observación diaria del alumno y su actitud frente al aprendizaje usando como instrumentos de evaluación rubricas diseñadas para cada una de las actividades.

#### **Evaluación diagnóstica**

Mediante las actividades previas antes de comenzar cada unidad didáctica averiguaremos qué sabe el alumno antes de empezar. Esta evaluación se hará modo de preguntas a través de *Plickers*, dado que no será necesario que ellos utilicen ningún tipo de tecnología para realizar los cuestionarios, podrá llevarse a cabo de una manera más rápida y dinámica para ellos.

#### **Evaluación formativa**

A lo largo de la realización de las actividades de cada tema podremos saber qué está aprendiendo el alumno. También, gracias a *Plickers*, en algunas de las unidades didácticas se harán concursos dinámicos con preguntas en las que evaluaremos el rendimiento del alumno y como está siendo la adquisición de los contenidos.

#### **Evaluación sumativa**

Y mediante las actividades de evaluación al final de cada trimestre y la suma total de todos los resultados sabremos qué aprendió al final del proceso y podremos calificar al alumno. En este tipo de evaluación podremos hacer otra vez uso de *Plickers*. Si se considera necesario se realizarán preguntas sobre la unidad didáctica vista para calificar al alumno/a.

#### ***4.9.3 Criterios de calificación***

La calificación anual será la media de las calificaciones de las evaluaciones prestando especial atención al progreso que el alumno ha experimentado a lo largo del curso.

El alumno deberá entregar todos los ejercicios propuestos por el profesor, referidos a los contenidos tratados. La valoración de estas producciones se realizará teniendo en cuenta los criterios de evaluación, sus estándares de aprendizaje y según los indicadores de logro especificados para cada uno de ellos.

Los instrumentos de evaluación incluyen pruebas escritas, trabajos de clase y actitudes.

Los **trabajos de clase se valoran el 85%** de la nota final. Al finalizar cada Unidad Didáctica se recogen las carpetas y se califican los trabajos correspondientes.

Todos esos trabajos se calificarán proporcionalmente al grado de cumplimiento de:

- La limpieza, presentación y fecha de entrega.
- La corrección en el empleo de las técnicas y procedimientos aplicados
- La comprensión de los contenidos que intervengan en la realización del ejercicio.
- La creatividad, esfuerzo, investigación invertida.

Las **pruebas escritas se valoran el 10%** de la nota final. Las **actitudes se valoran el 5%** de la nota final y se refieren a los comportamientos adecuados en el aula. Cada comportamiento en desacuerdo con las normas de convivencia será sancionado con un negativo y cada negativo equivale a 0.25 puntos menos en este apartado.

El **incumplimiento de la fecha de entrega** de láminas es un apartado importante a tener en cuenta por parte del alumno. Será penalizado con reducción de la calificación en esas láminas de forma proporcional al retraso en que se ha incurrido. Cuando ese retraso sea excesivo (superior a 5 días) el profesor podrá no aceptar esa lámina para la corrección dentro del periodo de esa evaluación. Pero sí para la recuperación de la misma.

Las actividades que no sean entregadas en los plazos indicados podrán entregarse al finalizar el trimestre pudiendo obtener solamente un máximo de un 7 en cada una de estas.

#### **4.9.4 Actividades de recuperación y refuerzo**

Para los alumnos con evaluaciones calificadas negativamente en el 1º o 2º trimestre, se aplicará un plan de refuerzo para darles la posibilidad de recuperar las evaluaciones no aprobadas que consistirá en la realización de actividades de recuperación y en la repetición de las pruebas escritas. A través de la herramienta *Plickers* les preguntaremos sobre aquellos fallos que han tenido y a qué es debido esto, así podremos detectar dónde ha estado el fallo y como reforzar ese conocimiento para que el alumno lo pueda recuperar.

Si algún alumno no supera la materia en la evaluación final deberá realizar una serie de ejercicios prueba escrita.

#### ***4.9.5 Evaluación del proceso de enseñanza***

En el proceso de enseñanza-aprendizaje el profesor tiene un papel importante y por eso es necesario llevar un control del trabajo desempeñado para saber si ha sido eficaz, reflexionar y hacer autocrítica con respecto a la situación como docente.

Es importante preguntarse a uno mismo si los contenidos, recursos y metodología que hemos utilizado, han resultado adecuadas o no y si han funcionado. Se realizará mediante diferentes rúbricas de evaluación de resultados y objetivos en cada uno de los tres bloques.

#### **4.10 Desarrollo de las unidades didácticas**

Todos los cambios metodológicos nombrados anteriormente nos servirán para acercar la asignatura de EPVA al alumno de secundaria a través de las unidades didácticas (UD) y sus actividades. A continuación, se van a describir dos UD que pertenecen al primer y al segundo bloque de contenidos de la asignatura en el curso de 1º ESO.

##### ***4.10.1 Unidad didáctica 6. El grabado.***

Toda la unidad didáctica del grabado se concreta en el **Anexo VI. Tabla 5. Unidad didáctica 6. El grabado.**

Esta primera UD que vamos a desarrollar tiene por título “El grabado”. Su aplicación y desarrollo se sitúa en la última unidad que veremos en el tercer trimestre del curso, con una temporalización de 9 sesiones en el mes de mayo y junio (del 25 de mayo al 13 de junio). Gracias a la unidad didáctica 5, que se habrá visto en el primer trimestre, los alumnos conocerán las distintas técnicas que existen para crear texturas.

En esta unidad desarrollarán la técnica de la estampación, dándoles a conocer los distintos procedimientos que hay. Por este motivo, podríamos decir que es una continuación de la unidad didáctica de la textura y que por lo tanto, también se podría incluir dentro de esta.

Todo esto justifica el desarrollo de esta unidad con la que finalizaremos el tercer trimestre y en la cual, aplicaremos todo lo enseñado hasta este momento.

Los contenidos y objetivos, generales y específicos, que se tratarán en esta unidad están especificados en la tabla que se encuentra en el **Anexo VI. Tabla 5. Unidad didáctica 6. El grabado.**

En cuanto a la evaluación, al principio de esta UD se realizarán unas preguntas a través de *Plickers* para poder valorar qué es lo que conocen sobre el grabado y el proceso de estampar. Algunas de las preguntas serán las siguientes: pregunta 1: ¿La estampación es un proceso y técnica para crear una textura visual? Verdadero/Falso. Pregunta 2: En España no tenemos ningún artista famoso por sus grabados. Verdadero/Falso. Pregunta 3: De las siguientes imágenes ¿Cuál dirías que es un grabado? Pregunta 4: La imagen que obtengamos estará invertida. Verdadero/Falso, etc.

Durante la unidad didáctica, realizaremos una evaluación continua y formativa. En cada una de las actividades (de la 1 a la 3) que realicen los alumnos/as, observaremos el grado de comprensión de la actividad, el esfuerzo, el interés, las actitudes en su realización y cómo concluyen el proceso. Al final de la unidad didáctica, realizaremos una evaluación final, tanto del proceso de enseñanza como del de aprendizaje, mediante la realización de un proyecto final (Actividad 2 y 3), que nos permitirán observar el grado de apropiación de los alumnos a los conceptos desarrollados y su uso funcional.

Las actividades que no sean entregadas en los plazos indicados podrán entregarse al finalizar el trimestre pudiendo obtener solamente un máximo de un 7 en cada una de estas. Para la evaluación de esta unidad didáctica haremos uso de rúbricas en cada una de las actividades (actividad 1, actividad 2, actividad 3).

**Actividad 1. (3,0%)**

**Actividad 2. (4,5%)**

**Actividad 3. (4,5%)**

## **Anexo VII.**

**Tabla 6. Rúbrica de evaluación actividad 1. Carvado de sellos.**

**Tabla 7. Rúbrica de evaluación de la actividad 2. La postal.**

**Tabla 8. Rúbrica de evaluación de la actividad 3. El pañuelo cooperativo.**

Por otro lado, esta unidad didáctica se ha secuenciado en 9 sesiones. Esta temporalización la encontramos en el **Anexo VIII. Tabla 9. Secuenciación Unidad Didáctica El grabado.**

En esta tabla se especifica la duración de cada actividad por sesión, las actividades a realizar en cada momento y qué recursos didácticos se utilizarán.

La UD se ha dividido en tres actividades: actividad 1 (cavado de sellos), actividad 2 (la postal) y actividad 3 (el pañuelo cooperativo). El proceso se compone de la creación de un total de tres sellos realizados con distintos materiales. Uno de los materiales será el *foamy*, el cual se cortará con tijeras y se pegará a una base de madera; y el otro será hecho con goma para sellos, este sello se cortará con gubias u otras herramientas de grabado. Una vez creados los sellos, se estamparán sobre dos superficies diferentes, una postal (papel) y un pañuelo (textil).

Las dos primeras actividades se realizarán de manera individual, ya que es importante también para reforzar la autonomía del alumnado, y la tercera se realizará por parejas. En esta última, tendrán que trabajar de manera cooperativa para llegar a un acuerdo sobre la composición que realizarán, con los tres sellos de cada uno (seis en total), para estampar el pañuelo. Al final de la unidad didáctica se espera que el alumnado aprenda cómo se trabajan procedimientos gráficos, muy parecidos a los del grabado sobre relieve, que aprendan a estampar sobre soportes de papel y a trabajar el respeto por los valores de libertad, justicia, igualdad y derechos sociales; y que aprendan a trabajar de manera cooperativa bajo un mismo objetivo.

Como dice (Aguilar, 2017), el grabado proporciona un tipo de conocimiento específico que difícilmente se puede obtener desde otras materias, por ello nos proponemos acercar al niño al lenguaje gráfico propio del grabado y los procesos de estampación utilizados como medio ideal para la expresión de la creatividad. Los niños conocen y exploran unos sistemas simbólicos diferentes al lenguaje verbal o escrito, a través de los cuales desarrollan su imaginación y dan forma a sus emociones y percepciones de la realidad. (p.59)

Para ello haremos uso de metodologías activas como son el aprendizaje basado en proyectos (ABP), porque llegarán a construir un producto final pasando por todas las fases, desde el bocetado hasta la estampación final, y el aprendizaje cooperativo ya que tienen que saber trabajar en grupos pequeños y grandes respetando las opiniones de los otros, y en esta UD se tendrán que poner de acuerdo para crear una composición final pasando por diferentes tiradas de pruebas.

Se trabajarán distintos elementos transversales como la educación cívica y constitucional, el emprendimiento y el ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas. Nos centraremos en este último ya que su principal objetivo es la necesidad de conseguir un mundo libre de violencia e injusticias y en el que la paz sea una realidad para todas las personas. Trabajaremos de la mano de ACNUR que trata de salvaguardar los derechos y el bienestar de las personas que se han visto obligadas a huir. Junto con los socios y las comunidades, trabajan para asegurar que todas las personas tengan el derecho a solicitar asilo y encontrar un refugio seguro en otro país.

Gracias a su proyecto *Letter Of Love*, intentaremos regalar una sonrisa a una persona refugiada a través de un mensaje de menos de cincuenta palabras escrito en la postal.

Por último, la atención a la diversidad se ve concretada en cada actividad. No obstante, de manera general, para nuestro alumno con dislexia le proporcionaremos los apuntes de la asignatura escritos de forma clara, sin apenas texto y con un tamaño de letra grande para que no le sea complicado entenderlo. En clase estará situado cerca del profesor para que así se le puedan resolver más fácilmente las dudas que le puedan ir surgiendo. Todas las actividades le serán explicadas antes que al resto de los compañeros y nos aseguraremos que ha entendido en qué consisten. En las actividades individuales, le daremos más tiempo para entregarlas, en este caso la act.1 y la act.2. En la act.3 que se realizará por parejas, como ya hemos especificado anteriormente, se le asignará un grupo con un alumnado que pueda proporcionarle ayuda en la tarea.

Y para nuestro alumno con altas capacidades, en esta unidad didáctica no habrá actividades de ampliación, si no que se le dará la oportunidad de seguir experimentando con más técnicas y materiales que los mínimos que se piden. Durante toda la unidad estará a cargo de compañeros con un ritmo de aprendizaje más lento, y en la act.3, se le asignará el rol de “jefe” de la pareja y su compañero/a será alguno de los que tienen un ritmo más bajo de aprendizaje. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto y se ayuden unos a otros.

#### ***4.10.2 Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas. Procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías.***

Toda la unidad didáctica entre bambalinas artísticas se concreta en el **Anexo IX. Tabla 10. Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas.**

Esta segunda unidad didáctica (UD) que vamos a desarrollar tiene por título “Entre bambalinas artísticas. Procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías”. Su aplicación y desarrollo se sitúa en la primera unidad que veremos en el segundo trimestre, con una temporalización de 7 sesiones en el mes de enero (del 10 al 24 de enero).

En esta unidad didáctica se llevará a cabo la elaboración y el desarrollo de una propuesta de intervención en la que se utilizará el arte y el cine, como principales recursos didácticos. Con esto daremos comienzo al bloque sobre la comunicación audiovisual.

Gracias a la película “Anastasia”, en la cual aparecen algunas obras de arte, por grupos investigarán las distintas composiciones y crearán una historia inventada a partir de estas. Por lo tanto, el interés del tema para la comunidad educativa radica en utilizar un producto audiovisual, la película de “Anastasia”, como un recurso didáctico para crear un interés y una motivación en el alumnado para el estudio de obras de arte y para que sepan trabajar de manera cooperativa para contar una historia.

Los contenidos y objetivos, generales y específicos, que se tratarán en esta unidad están especificados en la tabla que se encuentra en el **Anexo IX. Tabla 10. Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas.**

En cuanto a la evaluación, después de la visualización de la película se realizará un cuestionario con *Plickers* para evaluar los conocimientos previos que tienen sobre las composiciones que trataremos. Algunas de las preguntas serán las siguientes: pregunta 1: ¿Te han resultado familiares algunas de las obras que hemos visto? Sí/No. Pregunta 2: Todos los cuadros que aparecen pertenecen al mismo movimiento artístico. Verdadero/Falso. Pregunta 3: De todos estos cuadros, ¿Cuál prefieres trabajar? (exponerles todos los cuadros), etc.

Durante la unidad didáctica, realizaremos una evaluación continua y formativa. En cada una de las actividades (de la 1 a la 4) que realicen los alumnos/as, observaremos el grado de comprensión de la actividad, el esfuerzo, el interés, las actitudes en su realización y cómo concluyen el proceso. Al final de la unidad didáctica, realizaremos una evaluación final, tanto del proceso de enseñanza como del de aprendizaje, mediante la realización de un proyecto final (Actividad 3 y 4), que nos permitirá observar el grado de apropiación de los alumnos de los conceptos desarrollados y su uso funcional. Las actividades que no sean entregadas en los plazos indicados podrán entregarse al finalizar el trimestre pudiendo obtener solamente un máximo de un 7 en cada una de estas. Para la evaluación de esta unidad didáctica haremos uso de dos rúbricas, en una evaluaremos la actividad 1 y 2, y en otra evaluaremos la actividad 3 y 4.

**Actividad 1 y 2. (3%)      Actividad 3 y 4. (7%)**

#### **Anexo X.**

**Tabla 11. Rúbrica de evaluación de la actividad 1 y 2. Investigación + escritura del guion.**

**Tabla 12. Rúbrica de evaluación de la actividad 3 y 4. Grabación + edición del video.**

Por otro lado, esta unidad didáctica se ha secuenciado en 9 sesiones. Esta temporalización la encontramos en el **Anexo XI. Tabla 13. Secuenciación Unidad Didáctica Entre bambalinas artísticas.** En esta tabla se especifica la duración de cada actividad por sesión, las actividades a realizar en cada momento y qué recursos didácticos se utilizarán.



La UD se ha dividido en cuatro actividades: actividad 1 (investigación), actividad 2 (guion), actividad 3 (grabación) y actividad 4 (edición). A través de estos cuatro pasos, en los que el alumnado trabajará por grupos de tres a cuatro personas, recrearán qué es lo que ocurre mientras el pintor de cada obra no está utilizando el pincel, ¿Qué pensarían las jóvenes bailarinas mientras estaban en su clase y un señor estaba obsesionado con pintarlas?, las naranjas de los bodegones, ¿Estarían recién compradas o *Cézzane* las habría robado?, mientras Monet pintaba en el estanque, ¿Habría alguien paseando por el puente? Todas estas preguntas serán las que se hará el alumnado para grabar sus escenas, en las que por 3 minutos podremos imaginar qué es todo aquello que hay detrás de una obra de arte y no vemos. Las imágenes de las escenas y las obras de arte las encontraremos en el **Anexo XII. Figura 2. Escenas y obras de la película “Anastasia”**.

Para Honour y Fleming (2002) como medio de comunicación el arte está próximo al lenguaje, con la intención de expresar conceptos de naturaleza didáctica o moralmente instructivos, pero al mismo tiempo es con frecuencia un medio de control cercano a la magia, con intención de ordenar el mundo físico, de detener el tiempo y de asegurar la inmortalidad (p.1).

A través de esta unidad didáctica, el alumnado tendrá la difícil tarea de ayudar a preservar este arte y mostrárselo al resto de sus compañeros para que sean conscientes de la importancia histórica de cada pieza.

El proceso de creación dará comienzo a través de una investigación en la cual se interesarán por el contexto histórico y social de la época del cuadro que les haya tocado. Conocerán cómo era el artista del cuadro, quienes eran los personajes a los que se estaba pintando, en qué lugar estaba sucediendo la escena, etc. Con todos estos datos escribirán un guion que se adapte al tiempo que durará la escena, tres minutos, con los diálogos, escenarios, ropa, es decir, todos los datos relevantes para poder empezar a grabar. A continuación, se pasará a grabar en las localizaciones y momentos que hayan elegido, podrán utilizar el tiempo de la clase, o si lo prefieren, fuera del horario escolar.

Por último, se pasará a editar el video con el programa *Flexclip* o *Inshot*, en el que aparecerán título, créditos, transiciones... En la última sesión cada grupo hará una breve exposición del trabajo realizado y veremos los videos.

De estas cuatro actividades se espera que el alumnado haga una lectura crítica de las imágenes del entorno, emitiendo juicios de valor sobre los mensajes explícitos u ocultos que contengan,

que aprenda a trabajar su creatividad y su expresión escrita y oral, que apliquen las estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual y plástico, que utilicen adecuadamente recursos informáticos y nuevas tecnologías en el campo de la edición videográfica y que trabajando cooperativamente aprecien el trabajo de sus compañeros siguiendo hábitos de trabajo en grupo solidarios.

En cada una de las actividades utilizaremos metodologías activas como son el aprendizaje basado en proyectos (ABP), porque llegarán a construir un producto final pasando por todas las fases, desde la investigación de todo el contexto de una obra, hasta la edición de un producto final creado desde su originalidad, y el aprendizaje cooperativo, en el que por grupos editarán un mismo proyecto, llegando a crear una producción videográfica conjunta. Con esto se pretende la mayor interacción social entre el alumnado.

Se trabajarán distintos elementos transversales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las TIC ya que a través de esta UD trabajarán la competencia digital, generando actividades que fomenten la búsqueda de información de obras artísticas haciendo uso de Internet y crearán piezas videográficas usando las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo. También se trabajará la educación cívica y constitucional, el emprendimiento y por último, trabajaremos los siguientes objetivos para el desarrollo sostenible (ODS): ODS 4: “Educación de calidad”, ODS 10: “Reducción de las desigualdades” y ODS 17: “Alianzas para lograr objetivos”.

Finalmente, la atención a la diversidad se verá concretada en cada actividad. No obstante, de manera general para nuestro alumno con dislexia le proporcionaremos los apuntes de la asignatura escritos de forma clara, sin apenas texto y con un tamaño de letra grande para que no le sea complicado entenderlo. En clase estará situado cerca del profesor para que así se le puedan resolver más fácilmente las dudas que le puedan ir surgiendo. Todas las actividades le serán explicadas antes que al resto de los compañeros y nos aseguraremos que ha entendido en que consiste. Se le asignará un grupo con un alumnado que pueda proporcionarle ayuda en la tarea, en todas aquellas actividades que requieran escribir, leer, les daremos la oportunidad de redactar el guion con una tipografía clara y grande, se les dará un poco más de tiempo, y se al alumno se le permitirá que, si lo requiere, pueda leer sus diálogos durante el video.

Y para nuestro alumno con altas capacidades, se le asignará el rol de “jefe” de grupo y durante toda la unidad estará a cargo de compañeros con un ritmo de aprendizaje más lento. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto y se ayuden unos a otros.

## **5. Publicidad de la programación**

Esta programación didáctica se hará pública de manera física en el IES Frances de Aranda y en la propia web del centro. Se hará una lectura de total de esta el primer día de clase para que el alumnado tenga claro los objetivos, los contenidos, los métodos de evaluación y todos aquellos datos necesarios para que el/la alumno/a afronte de manera correcta la materia.

## **6. Reflexión crítica**

A lo largo de toda la historia, a los artistas casi que se les ha valorado más una vez muertos que cuando estaban en vida. ¿Es posible que pase esto también con la asignatura de EPVA? ¿Qué cuando desaparezca la gente empieza a valorarla como se merece? ¿Cuál es la visión que tiene la sociedad para con la materia? ¿Realmente, se piensa que solo es pintar, dibujar y colorear?

Poca ha sido la importancia que se le ha dado a nuestra asignatura desde las instituciones educativas, los gobiernos tampoco han apostado por fomentar las disciplinas artísticas y en los claustros hemos escuchado millones de veces la frase: “Bueno, total, es plástica. No tiene importancia”.

Estas afirmaciones y dos motivos principales son los que me han llevado a diseñar una programación para el curso de 1º ESO. En primer lugar, porque es primordial que desde la primera etapa de la educación secundaria vean la importancia de la materia y esto les motive a trabajar en la misma. En segundo lugar, mi objetivo con esta programación y unidades didácticas es que, a través de las artes plásticas y digitales, el alumnado adquiera los conocimientos necesarios para trabajar de forma autónoma, trabaje su pensamiento crítico y sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Finalmente, me gustaría añadir que a lo largo del máster y sobre todo gracias a las prácticas, he podido reflexionar sobre la asignatura y sobre qué clase de profesora quiero ser. Me he dado cuenta de que el alumnado no disfruta con la asignatura de EPVA y por este motivo he decidido proponer una solución con este diseño de programación y unidades didácticas.

## **7. Conclusiones**

Pablo Picasso dijo una vez "Todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer" (s.f.). Los niños pueden empezar a garabatear incluso antes que a hablar y esto nos muestra que el arte es sinónimo de creatividad. Esta creatividad se quiere aumentar

desde la asignatura de EPVA para que el alumnado pueda desarrollar habilidades y conocimientos aplicables a su día a día.

Como sabemos, toda disciplina artística, es el conjunto de manifestaciones artísticas de naturaleza creativa y con valor estético. Las bellas artes se agrupan actualmente en siete disciplinas, entre las cuales se encuentran la pintura, la escultura, la literatura, la danza, la música, la arquitectura y, desde el siglo XX, el cine. Es por esto, que resulta indiscutible que estas siete disciplinas están presentes (algunas en mayor medida que otras) dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y que por tanto, se les debe dar el valor que realmente tienen. Consecuentemente, este ha sido el objetivo a alcanzar durante mi trabajo de fin de máster.

Pero, ¿qué sucede cuando el enfoque de la asignatura no es del todo apropiado? y más importante, ¿qué puede ofrecernos una programación y unidades didácticas con metodologías activas? En este caso, podemos encontrar alumnado desmotivado, sin interés y sin ningún aliciente para aprobar la asignatura. No se trata de enseñar el círculo cromático ni de saber dibujar en diferentes perspectivas, sino de cómo enseñarlo y cómo transmitirlo.

Debemos de entender la educación como la herramienta que consigue enlazar las piezas entre el artista (que es el agente que propone el tema), el comisario y/o galerista (que es el agente que selecciona al artista), y el público, que en muchas ocasiones necesita una figura que medie entre los agentes citados. (Acaso, 2015)

En este sentido, el profesor/a será esa figura mediadora que el público (el alumnado) necesita para poder llegar a conocer y entender, los contenidos que se verán en la asignatura.

Para ejemplificar estas afirmaciones, me remito a mi experiencia como docente en prácticas. Observé una falta de motivación en el alumnado que les llevaba a no saber por qué realizaban las actividades y para qué les podían servir los contenidos de la asignatura. Todo esto me llevó a contestar a la segunda pregunta planteada en el segundo párrafo: la creación de una programación y unidades didácticas con las que el alumnado pudiera ser el protagonista de su propio aprendizaje y el profesor un simple guía.

Las dos unidades didácticas tienen un hilo conductor. Por una parte, la introducción a las unidades recoge una evaluación previa con la herramienta *Plickers* para saber desde qué punto parte el conocimiento del alumnado. Por otra parte, el tratamiento de los objetivos para el desarrollo sostenible definidos en la Agenda 2030, que son indispensables para poner fin a

la pobreza, proteger el planeta y garantizar que todas las personas gocen de paz y prosperidad para 2030.

Es por ello, que se ha elegido una selección de unidades que incluyen el grabado y los procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías. Se han propuesto actividades que trabajan varios aspectos del grabado en relieve y la creatividad a partir de imágenes, y se ha fomentado el desarrollo de las destrezas comunicativas en diferentes dinámicas de trabajo en grupo. Todo esto se ha elaborado tomando como referente al alumno, lo que lo pone como eje de su propio aprendizaje y fomenta su autonomía.

Por último, quizás lo más innovador de las unidades didácticas son las metodologías activas utilizadas. Gracias al aprendizaje basado en proyectos y al trabajo cooperativo (grupos puzzle) los alumnos podrán experimentar como es el proceso de creación de cualquier proyecto. Aprenderán a trabajar desde cero en proyectos que ellos mismos irán moldeando, tanto de manera individual como grupal y esto les ayudará a prepararse para su futuro en el cual les tocará trabajar de esta manera.

Como se ha señalado a lo largo del trabajo, la programación y las unidades que he presentado se organizan según los contenidos del currículo, con los que se pueden vincular determinadas disciplinas artísticas. Esto conlleva que esta propuesta didáctica se aleje, por una parte, de la tradicional tendencia a estructurar la enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual y por otra parte, la innovación también reside en la forma con la que evaluaremos al alumnado en algunos momentos. Se les presentará a modo de juego a través de *Plickers*, esta herramienta nos solucionará el problema de utilizar dispositivos electrónicos para la elaboración de preguntas y ayudará a la interacción del alumnado con la asignatura.

En efecto, una organización como la que ofrece esta propuesta de programación favorece a que el alumno relacione la asignatura EPVA con conocimientos de otro tipo que ya posee y que, por lo tanto, se transforme en un aprendizaje significativo para él. Esto es, se pretende que los conocimientos previos influyan en el aprendizaje de los nuevos, lo que conllevará, a su vez, una modificación y un reajuste de los que ya se poseen. De esta manera, el alumno tomará un papel activo en su aprendizaje artístico, puesto que deberá construir conocimiento nuevo, adaptándolo a la estructura de su sistema cognitivo.

Este trabajo he podido abordarlo gracias a todas las asignaturas del máster que nos han ido dando las herramientas necesarias para poder construir una propuesta didáctica adecuada a la materia y curso elegido. El aprendizaje es vivo, en continuo cambio, una fuente interminable

de saberes que poco a poco vamos aprendiendo, por lo tanto, este trabajo es tan solo algo hipotético que hasta que no se ponga a prueba no veremos su eficacia.

Estoy segura que con el paso del tiempo y adquiriendo cada vez más experiencia, este “guion” didáctico irá sufriendo cambios y mejoras, adaptándose a los cambios sociales y educativos del momento.

## **8. Propuestas de futuro**

Para concluir este trabajo de fin de máster considero oportuno realizar diferentes propuestas de futuro con las cuales espero sean útiles y puedan aportar nuevas ideas al ámbito artístico educativo.

En primer lugar, me gustaría que tanto mis futuros compañeros en un centro educativo, como yo, continuáramos formándonos y adaptándonos al contexto de cada momento, trabajando desde la diversidad y la innovación, buscando siempre la motivación del alumnado en cada una de las tareas que haga. También aprender a usar todas las herramientas, Tics y recursos disponibles a nuestro alcance.

En segundo lugar, me gustaría que se trabajara más de manera interdisciplinar con otras asignaturas, ya que afortunadamente la EPVA permite tratar algunos de los contenidos de los que se ven en las otras asignaturas.

Por último, a nivel personal, la creación de este proyecto ha servido para reafirmar mi estilo docente, queriendo proponer y formar parte de más proyectos en los que el alumnado pueda conocer el arte desde otros contextos diferentes a los que están acostumbrados. Trabajar a través de la innovación implica un gran esfuerzo en todos los aspectos, pero siempre al final tiene un mismo objetivo para todos los docentes que es contribuir al desarrollo y futuro de nuestros alumnos.

Soy consciente, que aún me queda mucho por aprender, pero a través de este tipo de proyectos en los que se pretende beneficiar al alumnado, también nos beneficiamos los docentes de un mismo centro o de diferentes, pudiendo complementarnos y trabajar de manera cooperativa con proyectos interdisciplinares.

## 9. Referencias documentales

### Normativa

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

<https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/12/26/1105>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

<https://www.boe.es/eli/es/lo/2013/12/09/8/con>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>

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

<https://educa.aragon.es/documents/20126/521996/1+Real+Decreto+Curriculo.pdf/a051ddb9-e121-3f90-4060-f23512541334?t=1578923056053>

ORDEN ECD/624/2018, de 11 de abril, sobre la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

<https://educa.aragon.es/documents/20126/521996/83+ESO.pdf/31ced6a8-2551-2ee0-b142-902bf96b17d1?t=1578923170148>

### Bibliografía complementaria

Acaso, M. (2018). *Pedagogías invisibles*. La catarata.

Acaso, M. (7 de mayo de 2015). Fracasar así, es todo un lujo. La necesidad de incorporar el arte en la escuela y la educación en las ferias de arte contemporáneo. *María Acaso: arte + educación*. <https://mariaacaso.es/>

Aguilar, M. (2017). Grabado sostenible. Experiencias y prácticas de mediación educativa en Primaria. *Artseduca*, 18, pp.54-77.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6126453.pdf>

Bluth, D y Goldman, G (Directors). (1997). *Anastasia*. Fox Animation Studios.

Catafal, J y Oliva, C. *El grabado: Las técnicas y los procedimientos en relieve, en hueco y por adición explicados con rigor y calidad*. Parramón.

Estrada, A. (2012). El aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, como herramientas de aprendizaje, en la construcción del proceso educativo, de la Unidad de aprendizaje TIC'S. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 3 (5), pp 9-16.

- Honour, H y Fleming, J (2002). Introducción. *The Visual Arts: a History* (P.1). Reverté.
- Judkins, R. (2021). *El arte del pensamiento creativo*. (D, Giménez, Trans). Gustavo Gili.
- Lourido, A. (2019). Plickers en el aula (o cómo evaluar sin que sufran). *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado: Observatorio de tecnología educativa, n°6*, 3-8. <https://intef.es/wp-content/uploads/2019/02/Plickers-en-el-aula.pdf>
- Marti, J., Heydrich, M, Rojas, M y Hernandez, A (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46 (158), pp 11-21. <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=21520993002>
- Nielsen, D y Thurber S. (2018). *Conexiones creativas*. (A, Marco, Trans). Gustavo Gili.
- Perez, A., Fonseca, E., y Lucas, B. (2021). *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/785222.pdf>
- Plickers*. (30 de junio de 2022). Plickers. <https://get.plickers.com/>
- Roldan, M. J. (2017). *Eso No Estaba En Mi Libro de Historia del Arte*. Almuzara. Arte y artistas. (R, García, Ed.) p.10. Almuzara.
- Wagensberg, J. (2017). *Teoría de la creatividad*. Tusquets editores.



## **10. Anexos**

### **Anexo I.**

#### **Marco legal.**

##### **De carácter estatal:**

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMCE)
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

##### **De carácter autonómico:**

- Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- 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.

### **Anexo II.**

Se entiende por competencia la capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, los conocimientos, las habilidades y las actitudes personales adquiridos. Las competencias tienen tres componentes: un saber (un contenido), un saber hacer (un procedimiento, una habilidad, una destreza...) y un saber ser o saber estar (una actitud determinada).

**Competencias clave: a efectos del presente Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. las competencias del currículo serán las siguientes:**

#### **1) Comunicación lingüística (CLL)**

Supone la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. Su desarrollo comporta el dominio de la lengua oral y escrita en múltiples contextos, y el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera.

## **2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral. Supone aplicar aquellas destrezas y actitudes utilizando las herramientas de apoyo adecuadas, e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad.

## **3) Competencia digital (CD)**

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Su desarrollo implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

## **4) Aprender a aprender (CAA)**

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas). Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

## **5) Competencias sociales y cívicas (CSYC)**

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas. Su desarrollo supone

comprender la realidad social, afrontar la convivencia y los conflictos empleando el juicio ético basado en los valores y prácticas democráticas, y ejercer la ciudadanía, actuando con criterio propio, contribuyendo a la construcción de la paz y la democracia, y manteniendo una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el cumplimiento de los derechos y obligaciones cívicas.

#### **6) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP)**

Esta competencia implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas. El sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

#### **7) Conciencia y expresiones culturales (CEC)**

Esta competencia en lo que respecta a la conciencia, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

Son parte de esta competencia el uso responsable de los recursos naturales, el cuidado del medio ambiente, el consumo racional y responsable, y la protección de la salud individual y colectiva como elementos clave de la calidad de vida de las personas.

Esta competencia en lo referente a las expresiones culturales, supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. También está relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética

y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave:

### **1) Competencia en comunicación lingüística (CLL)**

Desde el conocimiento de su propio contexto socio-cultural, el alumnado interpretará y elaborará mensajes visuales aplicando los códigos del lenguaje plástico. A través de experiencias de aprendizaje variadas se conjugarán diferentes formatos, soportes, contextos y situaciones de comunicación, poniendo en juego el discurso, el argumento, la escucha activa y el lenguaje no verbal. Lo que permitirá descubrir la crítica constructiva, el diálogo y la conversación como fuentes de enriquecimiento. La expresión de las propias ideas, experiencias y emociones favorecerá la comunicación a través del lenguaje plástico.

### **2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**

La relación entre conceptos y procedimientos permite al alumnado razonar técnicamente para describir, manejar medidas, así como analizar las relaciones entre las figuras. Se conocerán y manipularán materiales, estudiando su idoneidad en creaciones concretas. Mediante la aplicación de los métodos científicos (identificar preguntas, indagar soluciones, contrastar ideas, diseñar pruebas...) se fomenta la atención, disciplina, rigor, limpieza, iniciativa, responsabilidad, etc.,

### **3) Competencia digital (CD)**

Las tecnologías del aprendizaje permiten el uso activo y creativo de las aplicaciones informáticas digitales para buscar y procesar información, transformarla en conocimiento y creaciones propias individuales o grupales. La realización y composición de textos e imágenes digitales, planos, y composiciones visuales y audiovisuales, fomentando el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.

### **4) Competencia de aprender a aprender (CAA)**

El alumno desarrollará su habilidad para iniciar, organizar y persistir en sus tareas. Las propuestas de creación abiertas y contextualizadas favorecerán que se sienta protagonista del proceso y del resultado de su propio aprendizaje. Identificando sus propios logros se sentirá auto-eficiente, reforzando así su autonomía y tomando conciencia de cómo se aprende: conocerá (lo que ya sabe sobre la materia, lo que aún desconoce, lo que es capaz de aprender...), reflexionará (sobre las demandas de la tarea planteada, sobre las estrategias

posibles para afrontarla...) y organizará el propio proceso de aprendizaje para ajustarlo a sus capacidades y necesidades.

### **5) Competencia sociales y cívicas (CSYC)**

A partir de la interpretación de la realidad social y su contextualización se toman decisiones, se elaboran respuestas creativas, expresando y comprendiendo diferentes puntos de vista y mostrando empatía. La cooperación permanente favorecerá el bienestar personal y colectivo, generando un clima de aula que permita el aprendizaje recíproco y entre iguales. El compromiso social y la disposición para la comunicación intercultural ayudarán a superar los prejuicios y a resolver los problemas que afectan al entorno escolar y a la comunidad, de manera activa, solidaria y constructiva.

### **6) Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SEIP)**

Desde el autoconocimiento, la autoestima, la autonomía, el interés y el esfuerzo, el estudiante aprenderá a saber elegir, planificar y gestionar diversos conocimientos, habilidades y actitudes con criterio propio y con fines concretos. Desarrollará su capacidad para transformar las ideas en actos con iniciativa, creatividad e imaginación, a través de trabajos individuales y en equipo que le exigirán organizar, comunicar, presentar, representar, participar, negociar, gestionar recursos, delegar, tomar decisiones, evaluar, autoevaluar...

### **7) Competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC)**

El conocimiento y uso de las principales técnicas, materiales, recursos y lenguajes artísticos, y su uso como medio de expresión y creación personal para comunicar y compartir ideas, experiencias y emociones, desarrollará las habilidades perceptiva y comunicativa, la sensibilidad y sentido estético del alumnado. Es decir, su capacidad para conocer, comprender, apreciar y valorar con actitud crítica, abierta y respetuosa obras, géneros y estilos de diversas manifestaciones artísticas, aprendiendo a disfrutarlas, conservarlas y considerarlas parte de la riqueza y patrimonio cultural de los pueblos. Se experimentará también el placer por la participación en la vida y actividad cultural del propio entorno, desde la responsabilidad que conlleva la implicación de un proyecto común.

### **Anexo III. Objetivos generales de la educación secundaria obligatoria**

ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo, afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades

entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

l) Aprender a apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

**Anexo IV.**

**Tabla 2.**

*Secuenciación didáctica 1º ESO.*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
septiembre								INICIO	U1			U1			U1	U1				U1		U1		U1			U1		U2		x	
octubre	U2			U2	U2			U2				U2			U2		U2			U3/ACT.1	U3/ACT.2			U3/ACT.3		U3/ACT.3		U3/ACT.4				
noviembre	U3/ACT.4	U11		U11				U11		U11	U12			U12		U12			U12			EX		U5/CLMAG.		U5/ACT.1		U5/ACT.2			x	
diciembre	U5/ACT.5		U5/ACT.3							U5/ACT.3		U5/EXP.0	EV	EV	EV					EV		FIN										
enero								INICIO/U7		U7			U7/act.1			U7/act.2				U7/act.3		U7/act.4			U7/expo.		U8		U8		U8	
febrero	U8	U9				U9		U9		U9			U9		U13						U13		U13			U13		U13	x	x	x	
marzo	U13	U13				U13		U13		EX			EV	EV	EV	EV		EV/ U10 TEO.			EV/ U10 TEO.		U10/act.1		U10/act.2			U10/act.3		U10/act.3		U10/act.3
abril	U10/act.4			U10/act.5	U10/act.5			FIN												INICIO/U4	U4		U4			U4		U4		U4		x
mayo		U14		U14		U14			U14		U14		U14		U14			U14			U14		EX		U6/CLMAG.		U6/Act.1				U6/Act.1	
junio	U6/Act.1	U6/Act.2			U6/Act.3			U6/Act.3		U6/Act.3		U6/Exp.	EV	EV	EV							EV	FIN									



## Anexo V.

**Tabla 4.**

*Criterios de evaluación.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CCEC
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	CIEE-CCEC
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El <i>collage</i> .	CAA-CCEC
Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT
Crit.PV.2.3. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	CCL
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación signifiante-significado: símbolos e iconos.	CCL
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CCEC
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT

Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCEC
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT
Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	CCL-CMCT
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	CMCT
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	CMCT
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT

**Anexo VI.**

**Tabla 5.**

*Unidad didáctica 6. El grabado.*

<b>Actividades Unidad didáctica 6. El grabado.</b>			
<b>Título</b>	<b>Curso</b>	<b>Duración</b>	<b>Periodo</b>
El grabado	1º ESO	9 sesiones	3r Trimestre
<b>Objetivos generales</b>	<b>Objetivos específicos</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Contenidos transversales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar el lenguaje plástico con creatividad, para expresar emociones y sentimientos e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.</li> <li>- Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión en sí mismo, interrelacionado con otros lenguajes y áreas de conocimiento.</li> <li>- Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las distintas técnicas de grabado y estampación.</li> <li>- Experimentar las distintas posibilidades de cada uno de los sellos creados.</li> <li>- Comprender los distintos materiales adecuados para cada técnica.</li> </ul>	<p>Impresión en relieve: impresión, soportes, técnicas.</p> <p>Cualidades expresivas. Técnicas para texturas visuales y táctiles.</p> <p>Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.</p>	<p>Educación cívica y constitucional: ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas.</p> <p>La comunicación audiovisual El emprendimiento.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
4 sesiones	<p><b>Actividad 1. Carvado de Sellos.</b> En esta actividad se trabajarán algunas técnicas del grabado en relieve. Se realizarán tres sellos, uno con plancha de goma que será incidido con gubias o cúter, y dos con foamy.</p> <p>Trabajarán de forma individual y se tendrá en cuenta la temática de los sellos para las posteriores actividades. Antes de realizar el sello final, se les explicará la técnica y como deben utilizar los materiales. Después experimentarán con estos.</p> <p><b>Sello con foamy:</b> Cada alumno tendrá la mitad de un folio A4 de foam grueso de 4mm, este lo dividirá de tal forma que pueda crear dos sellos. Este diseño podrá dibujarlo directamente sobre la matriz de foam con lapiz, después se recortará con tijeras y por último se pegará a un a un recorte de madera mediante cinta de doble cara.</p> <p><b>Sello con plancha de goma:</b> Cada alumno tendrá una matriz de goma de 5x5cm que tallará mediante objetos punzante como gubias de grabado o cúter. El diseño se podrá dibujar primero sobre papel y después calcarlo sobre la goma mediante papel de calco o dibujar directamente sobre la plancha. Después se procederá a tallar la plancha con las herramientas.</p>	<p><b>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</b> Durante todo el proceso, en el cual irán experimentando con sus sellos, llegarán a crear una composición final.</p>	<p>CEC SEIP CMCT CAA</p>	<p><b>Alumno con dislexia:</b> Se le dará más tiempo para acabar la actividad. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar. Se le explicará de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo.</p> <p><b>Alumno con altas capacidades:</b> En esta actividad 1, se dará la opción de poder realizar más de tres sellos. Esto tendrá en cuenta y se dispondrá de más material. Se le dará la oportunidad de experimentar con más materiales que funcionen como sellos o como soportes. Se les pondrá a cargo de personas que lleven un ritmo de aprendizaje más lento para que puedan ayudarles.</p>	<p><b>Recursos espaciales v mobiliario</b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.</p> <p><b>Recursos materiales de trabajo</b> <b>Materiales alumnos:</b> Foamy grueso 4mm Plancha de Carvado de goma Madera DM 3mm de grosor Pintura acrílica Pintura textil Tinta versacraft tamaño pequeño (para estampar sobre textil y papel). Tarjetas postales formato A6. Rodillo de espuma blando. Tampones de espuma Pinceles Cinta de doble cara Papeles de colores</p> <p><b>Recursos didácticos v TIC</b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: - Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p><b>Recursos personales</b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica.</p> <p><b>Agrupamientos</b> Esta actividad 1 se realizará de forma individual.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
2 sesiones	<p><b>Actividad 2. La postal.</b> En esta actividad se llevará a cabo la estampación de la postal con el tratamiento del ODS 16 de manera individual. Primero se realizarán unas tiradas de prueba hasta llegar a la composición final que quieran crear. Una vez hecha la estampación definitiva con el uso de los tres sellos, en la parte posterior de la postal escribirán un mensaje de menos de 50 palabras, dirigido a algún niño que viva en un campo de refugiados, en el cual nuestro alumnado les brinde su apoyo. Este mensaje también lo escribiremos en el apartado de la web del proyecto <i>Letters of Love</i> (<a href="https://letters-of-love.org/">https://letters-of-love.org/</a>). Y por último, se harán una foto cada alumno con la postal para adjuntarla en la página web.</p>	<p><b>Clase magistral:</b> Se hará uso de una clase magistral para exponer los diferentes tipos de grabado que podemos encontrar y como llevar a cabo las técnicas que utilizaremos en clase.</p> <p><b>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</b> Durante todo el proceso, en el cual irán experimentando con diferentes tipos de materiales, crearán y conocerán las posibilidades de las técnicas de grabado.</p>	<p><b>CEC</b> <b>SEIP</b> <b>CMCT</b> <b>CAA</b></p>	<p><u>Alumno con dislexia:</u> Se le dará más tiempo para acabar la actividad. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar. Se le explicará de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo.</p> <p><u>Alumno con altas capacidades:</u> En esta actividad 2, se dará la opción de poder realizar más de una composición final con más de una postal. Esto tendrá en cuenta y se dispondrá de más material. Se les pondrá a cargo de personas que lleven un ritmo de aprendizaje más lento para que puedan ayudarles.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales y mobiliario</u></b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.</p> <p><b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b> <b><u>Materiales alumnos:</u></b> <i>Foamy</i> grueso 4mm Plancha de Carvado de goma Madera DM 3mm de grosor Pintura acrílica Pintura textil Tinta versacraft tamaño pequeño (para estampar sobre textil y papel). Gubias de grabado. cúter Tijeras Trozos de madera cortada (madera mdf) Tarjetas postales formato A6. Pañuelo textil 50x50cm Rodillo de espuma blando. Tampones de espuma Pinceles Cinta de doble cara Papeles de colores</p> <p><b><u>Recursos didácticos y TIC</u></b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: - Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p><b><u>Recursos personales</u></b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica.</p> <p><b><u>Agrupamientos</u></b> Esta actividad 2 se realizará de forma individual.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
3 sesiones	<p><b>Actividad 3. El pañuelo cooperativo.</b></p> <p>En esta actividad se procederá al estampado del pañuelo textil. Esta actividad se hará por parejas, por lo tanto, aparecerán un total de seis sellos diferentes (<i>foamy</i>+goma). Cada pareja estampará dos pañuelos y hasta llegar al resultado final o “estampa final”, experimentarán con más material textil como soporte.</p>	<p><b><u>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</u></b> Durante todo el proceso, en el cual irán experimentando con sus sellos, llegarán a crear una composición final.</p> <p><b><u>Aprendizaje cooperativo:</u></b> Por parejas de dos personas deberán alcanzar el objetivo de estampar un pañuelo textil. Cada miembro deberá aportar sus tres sellos para realizar una composición común. Tendrán un objetivo común.</p>	<p><b>CSYC</b> <b>CEC</b> <b>SEIP</b> <b>CMCT</b> <b>CAA</b></p>	<p><b><u>Alumno con dislexia:</u></b> Se le dará más tiempo para acabar la actividad. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar. Se le explicará de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo. Se le asignará una pareja que pueda proporcionarle ayuda en la tarea.</p> <p><b><u>Alumno con altas capacidades:</u></b> En esta actividad 3, se dará la opción de poder realizar más de una composición en los pañuelos. Esto tendrá en cuenta y se dispondrá de más material. Se le pondrá a cargo de personas que lleven un ritmo de aprendizaje más lento para que puedan ayudarles.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales y mobiliario</u></b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.</p> <p><b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b> <b><u>Materiales alumnos:</u></b> Foamy grueso 4mm Plancha de carvado de goma Madera DM 3mm de grosor Pintura acrílica Pintura textil Tinta versacraft tamaño pequeño (para estampar sobre textil y papel). Tarjetas postales formato A6. Rodillo de espuma blando. Tampones de espuma Pinceles Cinta de doble cara Papeles de colores</p> <p><b><u>Recursos didácticos y TIC</u></b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: - Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p><b><u>Recursos personales</u></b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica.</p> <p><b><u>Agrupamientos</u></b> Esta actividad 3 se realizará por parejas</p>

**Anexo VII.**

**Tabla 6.**

*Rúbrica de evaluación actividad 1. Carvado de sellos.*

Rúbrica para evaluar el trabajo por individual de la creación de 3 sellos, dos con foamy y otro con goma.						
	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE	%	Total
<b>Experimentar con con los distintos materiales.</b>	No ha realizado ninguno de los tres sellos que se le pedían.	Ha realizado los tres sellos, pero sin pensar cómo va a utilizarlos de manera conjunta.	Presenta un trabajo en el que ha explorado algunas las posibilidades de cada sello. Ha pensado como pueden combinarse.	Presenta un trabajo en el que ha explorado todas las posibilidades de cada sello y como los combinará en los dos soportes para que funcionen de manera conjunta.	70 %	
<b>ODS ODS 16 Paz, justicia e instituciones sólidas</b>	No ha tratado el ODS 16.	Ha tratado el ODS 16 pero no de manera adecuada.	Los tres sellos realizados han sido pensados a partir del ODS 16.	Los tres sellos realizados han sido pensados a partir del ODS16 y funcionan de manera conjunta.	15 %	
<b>Pulcritud</b>	No presenta limpieza	Presenta escasa limpieza	Presenta algunos detalles de limpieza	Presenta pulcritud en todos los aspectos	10 %	
<b>Fecha de entrega</b>	Entrego dos días después o más del tiempo indicado	Entrega un día después	Entrega en el día, pero no la hora acordada	Entrega el trabajo el día y hora acordada	5 %	

**Tabla 7.***Rúbrica de evaluación actividad 2. Postal.*

Rúbrica para evaluar el trabajo individual en el que se realiza la estampación de una postal con el tratamiento del ODS 16.						
	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE	%	Total
<b>Estampación Postal</b>	Los sellos no funcionan de manera conjunta, y no ha tratado el ODS 16	Los sellos no funcionan de manera conjunta, pero si que ha tratado el ODS 16.	Aunque los sellos no funcionan de manera conjunta, sí que tienen la misma temática, la ejecución ha sido correcta y ha tratado el ODS 16.	Los tres sellos funcionan conjuntamente de manera correcta, tratando de manera correcta el ODS 16.	75 %	
<b>Mensaje postal</b>	El texto escrito no sigue las instrucciones dadas desde la asociación ACNUR.	El texto escrito se sigue instrucciones dadas desde la asociación ACNUR. El texto es copiado.	El texto escrito se adapta de manera correcta a las instrucciones dadas desde la asociación ACNUR. El texto es copiado.	El texto escrito se adapta de manera perfecta a las instrucciones dadas desde la asociación ACNUR. El texto es de creación propia.	15 %	
<b>Pulcritud</b>	No presenta limpieza	Presenta escasa limpieza	Presenta algunos detalles de limpieza	Presenta pulcritud en todos los aspectos	5 %	
<b>Fecha de entrega</b>	Entrego dos días después o más del tiempo indicado	Entrega un día después	Entrega en el día, pero no la hora acordada	Entrega el trabajo el día y hora acordada	5 %	



**Tabla 8.***Rúbrica de evaluación actividad 3. Pañuelo.*

Rúbrica para evaluar el trabajo por parejas en el que se realiza la estampación de un pañuelo de tela conjunto.						
	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE	%	Total
<b>Estampación Pañuelo</b>	Han estampado el pañuelo con los seis sellos sin sentido.	Han estampado el pañuelo con los seis sellos, aunque no funcionan de manera conjunta, han intentado darle un sentido.	Han sabido integrar los tres sellos de cada uno de manera, aunque no funcionan juntos.	Han sabido integrar los tres sellos de cada uno de manera correcta. Los cuatro sellos funcionan perfectamente de manera conjunta.	75 %	
<b>Actitud frente a la actividad</b>	No han traído el material a clase, no se han organizado en la pareja, no han mostrado interés por la actividad, no han participado.	Suelen acudir a clase con el material necesario, les ha costado organizarse en la pareja, no se han interesado lo suficiente, participan en clase cuando se les pregunta.	Acuden a clase con el material necesario, han sabido organizarse con la pareja, han mostrado interés por la actividad. Han participado en clase.	Han acudido a clase con el material necesario, saben organizarse en pareja han mostrado mucho interés por la actividad, se ofrecen voluntarios, muestran iniciativa.	15 %	
<b>Pulcritud</b>	No presenta limpieza	Presenta escasa limpieza	Presenta algunos detalles de limpieza	Presenta pulcritud en todos los aspectos	5 %	
<b>Fecha de entrega</b>	Entrego dos días después o más del tiempo indicado	Entrega un día después	Entrega en el día, pero no la hora acordada	Entrega el trabajo el día y hora acordada	5 %	

## Anexo VIII.

**Tabla 9.**

*Secuenciación Unidad Didáctica El grabado.*

SESION	TIEMPO	SESION	TÉCNICA
1	25	Clase magistral. Desarrollo de contenido	Exposición con
	15	Explicación de las actividades que realizaremos y el material que deberán traer a clase.	PowerPoint y ayuda de la pizarra.
2	30	ACT.1 Carvado de sellos. Se les dará una hoja A4 de <i>foamy</i> y la plancha de goma a cada alumno. Se les explicará como trabajar las diferentes técnicas.	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar
	20	Hacer pruebas con los diferentes materiales para experimentar con ellos.	<u>De manera individual.</u>
3	50	ACT.1 Carvado de sellos. Empezarán a crear sus sellos.	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar <u>De manera individual.</u>
4	50	ACT.1 Carvado de sellos. Empezarán a crear sus sellos.	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera Cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar <u>De manera individual.</u>
5	50	ACT.2 Postal. Se estamparán varias postales en las que harán experimentos hasta llegar a la postal definitiva que enviaremos a Acnur al proyecto letters of love.	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera Cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar <u>De manera individual.</u>
6	50	ACT.2 Postal. Con la postal ya definitiva. Haremos una foto y escribiremos un mensaje. Estas postales que tratan el ODS 16, serán enviadas al proyecto <i>Letters of love</i> .	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera Cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar <u>De manera individual.</u>
7	20	ACT. 3. Pañuelo. Se experimentará como estampar sobre tejido con ayuda de pintura textil.	<i>Foamy</i> Plancha goma Madera Cúter Gubias Tijeras Tintas para estampar Papeles para estampar
	30	ACT. 3. Por parejas y con la ayuda de los tres sellos hechos por cada uno (6 en total), estamparán dos pañuelos.	Pintura textil

			<u>Por parejas</u>
8	50	ACT. 3. Por parejas y con la ayuda de los tres sellos hechos por cada uno (6 en total), estamparán dos pañuelos	Foamy Plancha goma Madera Cuter Gubias Tijeras Tintas para imprimir Papeles para imprimir Pintura textil <u>Por parejas</u>
9	50	Exposición de los trabajos.	Exposición con powerpoint y ayuda de la pizarra. <u>-Por parejas</u>

## Anexo IX.

**Tabla 10.** *Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas.*

Actividades Unidad didáctica 7. Entre bambalinas artísticas			
Titulo	Curso	Duración	Periodo
Entre bambalinas artísticas (Procesos de comunicación y lenguaje y sus tecnologías).	1º ESO	7 sesiones	2º Trimestre
Objetivos generales	Objetivos específicos	Contenidos	Contenidos transversales
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar el lenguaje plástico, visual y audiovisual para plantear y resolver diversas situaciones y problemáticas, desarrollando su capacidad de pensamiento divergente e iniciativa, aprendiendo a tomar decisiones y asumiendo responsabilidades.</li> <li>- Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de precisión, rigor y pulcritud, valorando el esfuerzo y la superación de las dificultades.</li> <li>- Representar la realidad a través de lenguajes objetivos y universales, conociendo las propiedades formales, de representación y normas establecidas, valorando su aplicación en el mundo tecnológico, artístico y del diseño.</li> <li>- Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su relevancia en la sociedad de consumo actual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</li> <li>- Reflexionar críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</li> <li>- Valorar las manifestaciones artísticas y culturales de la sociedad, valorando la diversidad.</li> <li>- Desarrollar su pensamiento crítico en el arte.</li> </ul>	<p>Elementos del proceso de comunicación.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación y aplicaciones informáticas.</p> <p>Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.</p> <p>Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía.</p> <p>La obra de arte y su contexto.</p>	<p>Comprensión lectora. Expresión oral y escrita.</p> <p>La comunicación audiovisual.</p> <p>TIC.</p> <p>Educación cívica y constitucional.</p> <p>El emprendimiento.</p> <p>ODS 4: “Educación de calidad”.</p> <p>ODS 10: “Reducción de las desigualdades”.</p> <p>ODS17: “Alianzas para lograr los objetivos”.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
1 sesión	<p><b>Actividad 1: Investigación.</b> En esta actividad se les dividirá por grupos heterogéneos de 3 a 4 personas. A cada uno de estos se les asignará uno de los cuadros que hemos visto en la película de <i>Anastasia</i>.</p> <p>Los cuadros pueden ser:  <i>La clase de danza o La clase de ballet</i> de Edgar Degas.  <i>Retrato de Joseph Roulin</i> de Van Gogh.  <i>Impresión, sol naciente</i> de Monet.  <i>En el Moulin-Rouge, el baile</i> de Toulouse-Lautrec.  <i>El estanque de nenúfares</i> de Monet.  <i>Bodegón con manzanas y naranjas</i> de Cézanne.  <i>El almuerzo de los remeros</i> de Renoir.  <i>Casas con tejado de paja</i> de Van Gogh.  <i>En el Moulin Rouge</i> de Toulouse-Lautrec.  <i>La iglesia de Auvers-sur-Oise</i> de Van Gogh.  <i>La dama del armiño</i> de Leonardo da Vinci.</p> <p>A partir de la asignación de cada uno, investigarán por grupos todos los datos necesarios para entender que es lo que se puede encontrar tanto dentro como fuera (lo que no se ve) de ese cuadro. Investigarán su su contexto, su autor, los personajes que aparecen, etc.  *Se repartirán los personajes que aparecen en el cuadro, para la posterior representación.</p>	<p><b><u>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</u></b>  Durante todo el proceso, irán recolectando la mayor información posible hasta llegar a un producto final que en este caso será el video.</p> <p><b><u>Aprendizaje cooperativo:</u></b> Por grupos pequeños de 3 a 4 personas, deberán alcanzar un mismo objetivo que es el de buscar información de calidad para la posterior realización del trabajo. Con esto se pretende alcanzar la mayor interacción social entre el alumnado.</p>	<p>CD  CSYC  CEC</p>	<p><b><u>Alumno con dislexia:</u></b> Se le asignará un grupo con un alumnado que pueda proporcionarle ayuda en la tarea. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar y de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo. Los apuntes que se le puedan proporcionar estarán escritos de forma clara, sin apenas texto y con un tamaño de letra grande para que le sea más fácil su comprensión.</p> <p><b><u>Alumno con altas capacidades:</u></b> Se le pondrá a cargo de personas que lleven un ritmo de aprendizaje más lento para que puedan ayudarles. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto, y se ayuden unos a otros.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales y mobiliario</u></b>  La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo o el aula de informática. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.</p> <p><b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b>  <b><u>Materiales alumnos:</u></b>  Ordenador o portátil  Cámara o Móvil  Apuntes de la asignatura que se le puedan proporcionar.</p> <p><b><u>Recursos didácticos y TIC</u></b>  Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son:  - Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p>- Película <i>Anastasia</i>.</p> <p><b><u>Recursos personales</u></b>  Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica.</p> <p><b><u>Agrupamientos</u></b>  Esta actividad 1 se realizará por grupos de trabajo de 3 a 4 personas.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
1 sesión	<p><b>Actividad 2: Guion.</b> En esta actividad se continuará trabajando por grupos. Después de recolectar toda la información necesaria para entender al autor, la época, los personajes que aparecen, etc, se pasará a escribir el guion de su historia. En él aparecerá todo lo que pasará en su representación, diálogos, localizaciones, emociones de los personajes, quien habla en cada momento. La escena que representarán tendrá una duración de unos 3 minutos, por lo que el texto tendrá que estar adaptado a este tiempo. Cada miembro del grupo interpretará como mínimo uno de los personajes o todos aquellos que consideren necesarios.</p>	<p><b><u>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</u></b> Durante la redacción del guion surgirán una variedad de ideas que irán cambiando a lo largo del proceso. Esto les permitirá ir experimentando a través de diversas pruebas hasta llegar al guion final.</p> <p><b><u>Aprendizaje cooperativo:</u></b> Por grupos pequeños de 3 a 4 personas, deberán alcanzar un mismo objetivo que es el de redactar el guion de su escena. Con esto se pretende alcanzar la mayor interacción social entre el alumnado.</p>	<p>CLL CSYC CAA</p>	<p><b><u>Alumno con dislexia:</u></b> En esta actividad al grupo se le dará la oportunidad de escribir el guion con una tipografía más grande y con una legibilidad sencilla. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar y de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo.</p> <p><b><u>Alumno con altas capacidades:</u></b> Se le pondrá a cargo de personas que lleven un ritmo de aprendizaje más lento para que puedan ayudarles. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto, y se ayuden unos a otros.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales v mobiliario</u></b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo o el aula de informática. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes.</p> <p><b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b> <b><u>Materiales alumnos:</u></b> Ordenador o portátil Cámara o Móvil Apuntes de la asignatura que se le puedan proporcionar. Papel Lápiz o boli</p> <p><b><u>Recursos didácticos v TIC</u></b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: - Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p><b><u>Recursos personales</u></b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica.</p> <p><b><u>Agrupamientos</u></b> Esta actividad 2 se realizará por grupos de trabajo de 3 a 4 personas.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
1 sesión	<p><b>Actividad 3: Grabación: <i>Entre bambalinas artísticas</i>.</b> En esta actividad se continuará trabajando por grupos. Se procederá a grabar ya la secuencia que hayan preparado con el proceso de crear el guion. En los videos aparecerán los alumnos recreando que es aquello que imaginan que pasa detrás del cuadro que les ha tocado. ¿Qué pasa cuando el pintor o pintora deja el pincel a un lado? ¿Qué pensarían las jóvenes bailarinas mientras estaban en su clase y un señor estaba obsesionado con pintarlas?, las naranjas de los bodegones, ¿Estarían recién compradas o <i>Cézzane</i> las habría robado?, mientras Monet pintaba en el estanque, ¿Habría alguien paseando por el puente? Todas estas preguntas serán las que se hará el alumnado para grabar sus escenas, en las que por 3 minutos podremos imaginar qué es todo aquello que hay detrás de una obra de arte y no vemos. *Dichas secuencias se podrán grabar también fuera del horario lectivo si necesitan vestuario o escenario específico.</p>	<p><b><u>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</u></b> Durante la grabación de cada una de las secuencias que formarán la composición, con sus tomas buenas y malas, comprenderán la importancia de trabajar cooperativamente y las dificultades que pueden surgir hasta llegar al final. <b><u>Aprendizaje cooperativo:</u></b> Por grupos pequeños de 3 a 4 personas, deberán alcanzar un mismo objetivo que es el de crear una escena de 3 minutos. Con esto se pretende alcanzar la mayor interacción social entre el alumnado.</p>	<p><b>CD</b> <b>CSYC</b> <b>CAA</b> <b>CEC</b></p>	<p><b><u>Alumno con dislexia:</u></b> En esta actividad al grupo se le pedirá que cree un ambiente de confianza y relajación durante toda la grabación de manera que faciliten a nuestro alumno con dislexia el habla. No se le presionará si se pone nervioso. Se le dará más tiempo para prepararse y grabar.</p> <p><b><u>Alumno con altas capacidades:</u></b> Se le asignará el rol de “jefe” de grupo y durante toda la unidad estará a cargo de compañeros con un ritmo de aprendizaje más lento. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto, y se ayuden unos a otros. Se le dará la oportunidad de poder interpretar a más de un personaje en la escena.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales y mobiliario</u></b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo o el aula de informática. Espacios de fuera del centro que consideren necesarios para su escena. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes. <b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b> <b><u>Materiales alumnos:</u></b> Ordenador o portátil Cámara o Móvil Material específico de cada grupo para su escena. <b><u>Recursos didácticos y TIC</u></b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: - Móvil o cámara para grabar. <b><u>Recursos personales</u></b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica. <b><u>Agrupamientos</u></b> Esta actividad 3 se realizará por grupos de trabajo de 3 a 4 personas.</p>

Sesiones	Actividades	Metodología	Competencias	Atención a la diversidad	Recursos didácticos
1 sesión	<p><b>Actividad 4: Edición.</b> Proceso: Esta es la última actividad de esta unidad didáctica en la que se pasará a editar los videos que hayan creado. Para ello harán uso de programas de edición como son <i>FlexClip (Online)</i> o <i>Inshot (App)</i>, estas dos aplicaciones son bastante intuitivas y sencillas, lo que les facilitará el montaje y edición. En la composición aparecerán: Créditos iniciales con el título que hayan elegido. Transiciones si las consideran necesarias Música de fondo siempre y cuando sea la adecuada para la escena. Créditos finales con el nombre de cada uno de los miembros del equipo.</p> <p>Se prepararán una pequeña exposición en la que les muestren al resto de compañeros el trabajo realizado.</p>	<p><b><u>Aprendizaje basado en proyectos (ABP):</u></b> a lo largo de todas las actividades irán recolectando material hasta llegar a este último punto. En esta fase se terminará el producto creado dando como resultado el video de 3 minutos que habrán grabado. De esta manera comprenderán la importancia de trabajar de manera colaborativa y por fases, experimentando las diferentes dificultades que les vayan surgiendo. <b><u>Aprendizaje cooperativo:</u></b> Por grupos editarán un mismo proyecto, llegando a crear una producción videográfica conjunta. Con esto se pretende alcanzar la mayor interacción social entre el alumnado.</p>	<p>CD CSYC CAA</p>	<p><b><u>Alumno con dislexia:</u></b> En esta actividad el grupo en el que se encuentre nuestro alumno, creará unos créditos con letras más grandes y legibles. Para la exposición se le permitirá tener un papel delante que contenga escrito aquello que quiera exponer. Se le explicará la actividad de manera individual antes de empezar y de manera concreta asegurándose de que ha entendido que es lo que tiene que hacer. En la clase estará sentado cerca del profesor para que se le puedan resolver las dudas que le vayan surgiendo.</p> <p><b><u>Alumno con altas capacidades:</u></b> Se le asignará el rol de “jefe” de grupo y durante toda la unidad estará a cargo de compañeros con un ritmo de aprendizaje más lento. Esto hará que este alumno asuma la responsabilidad de que el resto cumpla con los objetivos del proyecto, y se ayuden unos a otros.</p>	<p><b><u>Recursos espaciales y mobiliario</u></b> La necesidad de un espacio específico: un aula adecuada como es la de dibujo o el aula de informática. Mobiliario propio para la asignatura: mesas de dibujo técnico y taburetes. <b><u>Recursos materiales de trabajo</u></b> <b><u>Materiales alumnos:</u></b> Ordenador o portátil Cámara o Móvil Material específico de cada grupo para su escena. <b><u>Recursos didácticos y TIC</u></b> Los medios que vamos a utilizar para llevar a cabo nuestra metodología son: Uso de la pizarra digital y proyector (presentaciones, visualización de ejemplos...).</p> <p><i>FlexClip</i> <i>Inshot</i> <b><u>Recursos personales</u></b> Personal docente: El profesor se encontrará solo con el grupo durante todas las sesiones de esta unidad didáctica. <b><u>Agrupamientos</u></b> Esta actividad 4 se realizará por grupos de trabajo de 3 a 4 personas.</p>



**Anexo XI.**

**Tabla 11.**

*Rúbrica de evaluación de la actividad 1 y 2. Investigación + escritura del guion.*

Rúbrica para evaluar el trabajo grupal de un primer proceso de investigación y la posterior escritura del guión.						
	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE	%	Total
<b>Cantidad de la información</b>	El trabajo refleja una cantidad insuficiente de información relacionada con la investigación.	El trabajo refleja algunos puntos de vista y algunas fuentes de información relacionados con la investigación.	El trabajo refleja cierta diversidad de puntos de vista y fuentes de información relacionados con la investigación.	El trabajo refleja una amplia diversidad de puntos de vista y fuentes de información relacionados con la investigación.	15 %	
<b>Historia</b>	La historia no tiene sentido.	La historia consiste en una serie de acontecimientos sin hilación.	Cuenta una historia coherente. No demanda originalidad.	Los elementos de la historia son consistentes, la historia está bien hilada, con sentido. Es original y ocurrente.	45 %	
<b>Interpretación obra</b>	No han sabido interpretado la obra que les ha tocado, y se han inventado su contexto histórico y cultural.	Han interpretado la obra que les ha tocado, pero hay cierta inventiva en su contexto histórico y cultural.	Han sido capaces de interpretar la obra que les ha tocado, y hay cierta relación con su contexto histórico y cultural.	Han sido capaces de interpretar la obra que les ha tocado, y relacionarla en su contexto histórico y cultural.	20 %	
<b>Trabajo en grupo</b>	Solo una o dos personas del grupo participan activamente.	Al menos, la mitad de los estudiantes presentan ideas propias.	Al menos, el 75% del grupo participan activamente.	Todos los miembros del equipo participan activamente y con entusiasmo.	10 %	
<b>Ortografía Gramática, Expresión.</b>	Muchas faltas y errores gramaticales.	Algunos errores y faltas ortográficas	Pocos errores y expresión correcta.	Ningún error y léxico adecuados a cada personaje y situación.	5 %	
<b>Fecha de entrega</b>	Entrego dos días después o más del tiempo indicado	Entrega un día después	Entrega en el día, pero no la hora acordada	Entrega el trabajo el día y hora acordada	5 %	

**Tabla 12.**

*Rúbrica de evaluación de la actividad 3 y 4. Grabación + edición del video.*

Rúbrica para evaluar el trabajo grupal del proceso de grabación y edición del video.						
	INSUFICIENTE	APROBADO	NOTABLE	SOBRESALIENTE	%	Total
<b>Contenido</b>	Abarca pocos o ninguno de los puntos temáticos requeridos por el profesor. El lenguaje y expresión corporal del alumno no es adecuado.	Han intentado abarcar parcialmente cada uno de los puntos temáticos requeridos por el profesor. Uso adecuado del lenguaje y expresión corporal del alumno.	Abarca parcialmente cada uno de los puntos temáticos requeridos por el profesor. Uso adecuado del lenguaje y expresión corporal del alumno.	Abarca cada uno de los puntos temáticos requeridos por el profesor. Uso adecuado del lenguaje y expresión corporal del alumno.	45 %	
<b>Originalidad</b>	Han resuelto la actividad copiando de otros proyectos.	Poco uso de la fantasía y originalidad para resolver la situación propuesta.	Parcial uso de la fantasía y originalidad para resolver la situación propuesta.	Uso de la fantasía y originalidad para resolver la situación propuesta.	20 %	
<b>Uso de las herramientas</b>	No han prestado atención a las instrucciones de cómo utilizar el editor y no han realizado de forma correcta el montaje del video.	Han sabido utilizar las herramientas básicas del programa Flex Clip, pero el montaje del video presenta errores.	Han sabido utilizar el programa <i>Flex Clip o Inshot</i> , pero el montaje del video presenta algún error.	Han sabido utilizar el programa <i>Flex Clip o Inshot</i> de manera correcta, realizando el montaje del video de manera correcta.	25 %	
<b>Actitud frente a la actividad</b>	No han mostrado interés por la actividad, no han participado.	No se han interesado lo suficiente, participan en clase cuando se les pregunta.	Han mostrado interés por la actividad. Han participado en clase.	Han mostrado mucho interés por la actividad, se ofrecen voluntarios, muestran iniciativa.	5 %	
<b>Fecha de entrega</b>	Entrego dos días después o más del tiempo indicado	Entrega un día después	Entrega en el día, pero no la hora acordada	Entrega el trabajo el día y hora acordada	5 %	

## Anexo XI.

**Tabla 13.**

*Secuenciación Unidad Didáctica Entre bambalinas artísticas.*

SESIÓN	MINUTOS	ACTIVIDAD	TÉCNICA
1	50	Se les presentará la unidad didáctica y en qué consistirán las actividades que tendrán que realizar, los objetivos, los contenidos y la evaluación.  Clase Magistral en la que se les mostrarán ejemplos para que vean como el arte y el cine han estado siempre relacionados. Hablaremos de la película de <i>Anastasia</i> , en la cual basaremos la actividad a realizar. *Visualizarán en casa la película.	Exposición con PowerPoint y ayuda de la pizarra.
2	40	Proyección minutos 56 al 58 de la película. Explicación de todas las obras.	Exposición con PowerPoint y ayuda de la pizarra.  Código qr alumnos. App <i>Plickers</i> (profesor).
	10	- Cuestionario con <i>Plickers</i> para evaluar los nuevos conocimientos.	
3	50	<u>Act.1. Investigación.</u> División por grupos 3 a 4 personas. Se les asignará una de las obras que aparecen en la película y tendrán que investigar sobre ella, su contexto, su autor, los personajes que aparecen. *Se repartirán los personajes que aparecen en el cuadro, para la posterior representación.	Ordenador Móvil  Por grupos de 3-4 personas
4	50	<u>Act. 2. Guion.</u> En esta segunda actividad se dedicarán a escribir la escena que representarán (3min). Cada miembro del grupo interpretará uno o los personajes que consideren necesarios, por lo tanto será necesario que tengan claro como desarrollarán la escena.	Ordenador Móvil  Por grupos de 3-4 personas
5	50	<u>Act. 3. Grabación.</u> En esta actividad empezarán a grabar (en clase o fuera del horario lectivo) sus escenas. Imaginarán qué es lo que ocurre en ese cuadro mientras no se está pintando. Ej: En Las bailarinas de Degas, ¿Qué ocurría mientras no estaban posando para pintar? ¿Eran bailarinas de verdad? ¿De qué hablaba el autor mientras las pintaba?	Ordenador Móvil App <i>Flexclip</i> App <i>Inshot</i>  Por grupos de 3-4 personas
6	50	<u>Act. 4. Edición.</u> En esta última actividad pasarán a editar sus videos. Para ello utilizarán el programa online <i>Flex Clip</i> o <i>Inshot</i> , dos apps bastante intuitivas que les facilitarán el montaje del video. En esta última parte se prepararán una breve exposición en la que les expliquen al resto de compañeros el trabajo realizado.	Ordenador Móvil App <i>Flexclip</i> App <i>Inshot</i>  Por grupos de 3-4 personas
7	50	Cada grupo hará una breve exposición de sus trabajos.	Exposición con PowerPoint o video.

Anexo XII.



Figura 2. Escenas y obras de arte de la película "Anastasia".