

Trabajo Fin de Máster

Programación didáctica de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO basada en la aplicación de metodologías activas y TIC.

Syllabus design of Plastic, Visual and Audiovisual Education in the 4th year of Compulsory Secondary Education based on the application of active methodologies and ICT.

Autora:

Ana Corpas López

Director/es:

Taciana Laredo Torres

Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Artísticas y Deportivas. (Especialidad de dibujo)

Año

2021/2022



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

INDICE

1. Introducción	4
2. Marco teórico	
2.1. Orígenes del ABP	5
2.2. Pilares del ABP	5
3. Justificación de la selección	9
4. Desarrollo de la programación didáctica de E.P.V.A. de 4º ESO	
4.1. Marco Legal	10
4.2. Contexto	10
4.3. Competencias	12
4.4. Objetivos	15
4.5. Contenidos	19
4.6. Temas Interdisciplinares	19
4.7. Elementos Transversales	19
4.7.1. Plan lector	21
4.8. Metodología	22
4.9. Atención a la diversidad/medidas de inclusión	24
4.10. Evaluación	24
4.11. Publicidad de la programación	26
4.12. Esquema completo de dos unidades didácticas de esta Programación	
4.12.1. UD 9	26
4.12.2. UD 12	29
5. Reflexión crítica	35
6. Conclusiones	35
7. Propuestas de futuro	36
8. Referencias documentales	37

ANEXOS

Anexo 1: Tabla 1 ^a Evaluación, Temporalización	Anexos - página 1
Anexo 2: Tabla 2 ^a Evaluación, Temporalización	Anexos - página 2
Anexo 3: Tabla 3 ^a Evaluación, Temporalización	Anexos - página 3
Anexo 4: Tabla, 1º Evaluación. Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 1 ^a Evaluación	Anexos - página 4
Anexo 5: Tabla, 2º Evaluación. Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 2 ^a Evaluación	Anexos - página 4
Anexo 6: Tabla 3º Evaluación Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 3 ^a Evaluación	Anexos - página 5
Anexo 7: Tabla Evaluación ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la Evaluación Final	Anexos - página 5
Anexo 8: Tabla Unidades Dicáticas 1 y 2	Anexos - página 6
Tabla Unidades Dicáticas 4 - 8	Anexos - página 7
Tabla Unidades Dicáticas 9 - 12	Anexos - página 8

Resumen

Las metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o el Aprendizaje Servicio (AS) pueden fomentar la implicación y la motivación de los alumnos en la importancia de entender el arte y sus aplicaciones en la vida cotidiana. En este documento se investiga sobre el ABP, sus orígenes, sus pilares y su aplicación en la programación didáctica para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º ESO.

Palabras clave: Programación didáctica, TIC, Aprendizaje basado en proyectos, Arte.

1. Introducción

Vivimos en una época de constantes cambios: avances tanto tecnológicos como sociales y culturales dan forma a la sociedad e influencian a los más jóvenes. La formación debe ser una de las vías de los jóvenes de conseguir las herramientas adecuadas para adaptarse a los nuevos cambios. En los últimos años hemos visto como la educación ha dado los primeros pasos con la pandemia hacia una educación más interconectada apoyándose en la tecnología cada vez más presente en la vida cotidiana. La introducción y aplicación de nuevas tecnologías en las aulas puede motivar al alumnado y educarlo en la forma correcta y segura de usarlas. Los centros, dentro de sus posibilidades, también están avanzando en ampliar sus recursos tecnológicos. Entre ellos podemos encontrar salas de ordenadores, carritos de ordenadores para compartir entre clases, el uso de una conexión WIFI o incluso el uso autorizado de los móviles para actividades concretas. Todos estos recursos sumados a los proyectores en cada clase pueden facilitar enormemente el desarrollo de una clase y motivar a los alumnos en una explicación o actividad con ejemplos visuales. Si bien es muy positivo que un centro tenga a disposición del profesorado estos recursos, para su uso óptimo es imprescindible la formación y la implicación para su aprovechamiento. No solo es importante la formación en el uso correcto de los diferentes recursos físicos sino también en las diferentes plataformas digitales o programas. Por otra parte para una implementación correcta de las Tecnologías de la Información y la Comunicación es importante que se conviertan en una herramienta más para el aprendizaje.

Otra de las formas de mejora del aprendizaje en las aula son las metodologías activas. Entre ellas para el desarrollo de la asignatura de Educación Plástica, visual y Audiovisual destacaremos el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El ABP es un modelo de aprendizaje en el que el alumnado tiene un papel activo, tomando decisiones de planificación, realización y evaluación en un plan o idea que tiene una transferencia más allá del aula (Martí, Heydrich, Rojas y Hernández, 2010; Blázquez, 2016).

El presente trabajo tiene como principal objetivo la adaptación de los contenidos de la asignatura de EPVA y transmitirlos de la mejor forma posible a los estudiantes que tienen que adaptarse a la evolución de la sociedad. La programación didáctica que se desarrolla en este trabajo tendrá en cuenta los aprendizajes durante el periodo del máster, las experiencias de los dos períodos de prácticas, especialmente el segundo periodo al ser más práctico. El conjunto de conocimientos y experiencias se complementará a las estipulaciones curriculares en las que se basan las programaciones didácticas: objetivos, contenidos, competencias, estándares y criterios de evaluación, así como las diferentes adaptaciones curriculares.

Por otra parte se investigará sobre las metodologías activas y en especial sobre el ABP y su implementación en la educación.

2. Marco Teórico

2.1. Orígenes del ABP

Los primeros inicios de un aprendizaje basado en el “aprender haciendo” los encontramos en las enseñanzas de Dewey en su libro “Mi Credo Pedagógico” en 1897. En él expresa como el “aprender haciendo” debe primar en la educación del niño y relacionarse intrínsecamente con los intereses del niño, sus actividades sociales, así como realizar actividades que le den una perspectiva de su sociedad y de su lugar en ella como individuo. (Dewey 1897 pp. 5-6)

Posteriormente en la universidad de Columbia en 1918 William Kilpatrick unificó las bases que ya se estaban usando en diferentes universidades. En su libro *El Método de Proyectos. El uso del Acto Intencionado en el Proceso Educativo* sentó las bases del ABP. Ambos autores inciden en la importancia de promover motivación intrínseca del niño por encima de la extrínseca, todo con un enfoque de aprendizaje en grupo.

Según López (2018), para Kilpatrick era más importante que durante la enseñanza el alumnado experimente una motivación intrínseca en vez de una motivación extrínseca. Él consideraba que el discente no debe aprender simplemente por obligación, sino que la forma de impartir la enseñanza tiene que ser un factor clave para despertar un aprendizaje divertido y, por tanto, potenciar su interés”. (Perez. et al. 2021 pp. 6)

El Aprendizaje Basado en Proyectos no debe confundirse con el Aprendizaje Basado en Problemas. Ambas metodologías son metodologías activas que buscan implicar al alumnado en problemas reales, abiertos y relacionados con situaciones de su entorno cotidiano. En ambos procesos el educador toma el rol de facilitador del aprendizaje apoyando a los grupos de alumnos. Entre las diferencias podemos encontrar que el aprendizaje basado en problemas nace de una pregunta relativamente sencilla, mientras que el ABP puede ser complejo y necesita de una base de conocimientos previos; el aprendizaje basado en los problemas se centra en la respuesta al problema y el ABP en el desarrollo del objeto o trabajo.

Para considerarse ABP un proyecto debe cumplir cinco características básicas: desarrollar un enfoque central al currículum, y no ser una actividad secundaria; organizarse alrededor de preguntas clave que cuestionen aspectos de una disciplina concreta; generar una investigación constructiva que conlleve la creación de conocimiento; conseguir la participación activa del alumno en el diseño y la implementación del proyecto; plantear problemas que ocurren en la vida real (Thomas, 2000 ,como se citó en Botella Botella, & Ramos, 2020)

2.2. Los pilares del ABP

En el aula tradicional el profesor es un mero transmisor de conocimientos como expresaba Freire en su teoría de la Educación bancaria: en su libro “Pedagogía del Oprimido” explicaba como los profesores depositaban los contenidos educativos en las mentes de los estudiantes. En contraste las metodologías activas buscan que el alumno sea el conductor de su aprendizaje y el

profesor se convierta en el guía de ese aprendizaje. “La educación apoyada en el constructivismo implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son contrarios al aprendizaje, sino más bien la base del mismo” (Ausubel, 1976, Perez. et al.,2021)

Dentro de las teorías de aprendizaje relacionadas con la importancia del “aprender haciendo” y la retención de conocimientos encontramos el cono de Aprendizaje de Dale de 1946 representado en la Figura 1. Esta teoría representada en el gráfico siguiente se reflejan las tasas de recuerdo a diferentes actividades audiovisuales.

Figura 1.
Cono del Aprendizaje de Dale de 1946.



Nota: Adaptado de *Cono de la experiencia* (p.9), por A. Pérez, et al., 2021, Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación. Licencia Creative Commons. Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

Estas actividades audiovisuales no son niveles rígidos, sino partes que deben complementarse en una clase. En el ABP planteado de forma efectiva se lanza una pregunta a los alumnos; para contestarla o realizarla los alumnos deben investigar lo que saben y no saben sobre el tema, procesar la información realizar un objeto o trabajo que se convierte en su respuesta y compartirlo con el resto de la clase. En una clase tradicional usando la metodología de clase magistral el profesor puede valerse de varios de los peldaños de la pirámide de Dale. En la parte pasiva, durante la explicación los alumnos escuchan al profesor, leen los contenidos en el libro o la presentación, ven las imágenes y videos relacionados con el tema. Por otra parte, en la práctica, pueden realizar actividades de reflexión de forma individual o en grupo y hacer una simulación, creación o representación relacionada con los contenidos de la explicación. En el ABP, una vez realizados los grupos y la pregunta los alumnos pueden investigar de forma individual y desarrollar su respuesta poniendo lo aprendido en común con el grupo y con la clase, por lo que se cumplen los peldaños de la pirámide de Dale pasivos dentro del mismo

grupo y los activos dentro del grupo y en la clase.

Para la realización correcta y efectiva del ABP encontramos diferentes pilares que deben cumplirse:

1. Contenidos significativos

Por una parte el contenido del proyecto tiene que estar dentro de los contenidos de la asignatura, pero al mismo tiempo tiene que ser atractivo y motivador para los alumnos, así como acercarse lo máximo posible a un caso que pudiera darse en el mundo real.

2. Manifestación espontánea del interés

Tan importante es que el tema sea atractivo y esté dentro de los contenidos de la asignatura como de que los alumnos se impliquen en él desde el minuto 0. Esta implicación e interés se consigue en la presentación del proyecto y posteriormente en su reflejo en su vida cotidiana, si el aprendizaje a lo largo del proyecto se refleja en su entorno o en sus actividades.

3. Creación de un escenario

En algunos centros y con aplicaciones interdisciplinarias se puede dar el caso de que un proyecto de ABP pueda aplicarse en varias asignaturas. La implicación y esfuerzo del profesorado en este caso es un punto clave y puede aumentar la motivación del alumnado la realización de un proyecto interdisciplinar.

4. Necesidad de saber

Si hemos creado bien el interés por el proyecto transmitiremos a los alumnos un interés por saber más sobre el tema, posiblemente a través de una noticia, imagen o video impactante en la presentación de proyecto.

5. La pregunta central

Esta pregunta debe ser la parte central del proyecto, que haga entender a los alumnos la relación entre lo que tienen que aprender y su aplicación real, así como motivarles para realizar el proyecto.

6. Voz y voto para el alumnado

En el ABP los alumnos tienen que ser guías de su aprendizaje, por ello deben tener cierta autonomía en los proyectos. Dentro de que cada clase es diferente y con sus propias características esta autonomía puede ir desde elegir entre varias opciones de soporte o temáticas del trabajo hasta dejarles elegir la temática del siguiente.

7. Competencias del siglo XXI

El ABP se realiza en grupos por ello durante su desarrollo los alumnos practicarán la escucha activa, comprenderán los roles de los individuos en un grupo, así como aprenderán a repartir las tareas y responsabilidades del proyecto. Así mismo es importante que desarrollen competencias

en TIC como la realización de presentaciones multimedia en diferentes plataformas, el manejo de la información (tanto en la misma presentación como en la exposición) y el único formal de gestión de las fuentes de información.

8. Investigación e innovación

Como todas las metodologías activas y la educación en general, se busca mejorar los sistemas de aprendizaje. Una vez terminado el proyecto se realizará una encuesta o un debate en el que se expondrán las fortalezas y debilidades de la actividad. Con estos datos se debe innovar para mejorar el siguiente proyecto, así como aunarlo al avance de la investigación educativa dando lugar a más preguntas centrales de futuros proyectos.

9. Evaluación

En las metodologías activas es importante el seguimiento del progreso de los alumnos, en el ABP es indispensable el cuaderno del profesor como forma de seguimiento del alumno y de evaluación de su progreso. En el ABP es recomendable que los alumnos sean evaluados durante el proyecto y reciban feedback o recomendaciones constructivas del profesorado con el fin de que lleguen a un resultado de calidad y más importante aún aprendan del proceso. De acuerdo con Loureiro (2021) “no se trata de desalentar, sino de crearles la necesidad de buscar, de encontrar el asombro de sus posibilidades y poder así equivocarse para aprender qué le funciona, para qué y tener de primera mano diferentes opciones.”

10. Presentación producto final

Como en todo proyecto (y especialmente en una metodología activa) es importante que los resultados finales se muestren a un público, ya sean otras clases, de forma online o incluso ante padres y otros profesores. Esta presentación de los resultados será un refuerzo positivo a través del reconocimiento de iguales y de figuras guía del trabajo conseguido en el proyecto. Así mismo les harán reflexionar sobre su propio proceso, plantearse futuros proyectos y apreciar el proceso de otros compañeros.

Figura 2
Pilares del ABP



Nota: Adaptado de *Plares del Aprendizaje Basado en Proyectos* (p. 12), por A. Pérez, et al., 2021, Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación. Licencia Creative Commons. Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.

3. Justificación de la selección

A lo largo del curso y durante las prácticas se han ido adquiriendo conocimientos teóricos y prácticos en relación a la didáctica, el desarrollo de los adolescentes y metodologías óptimas de aplicación de los conocimientos a transmitir para conseguir un aprendizaje significativo y motivar al alumnado. Valorando lo aprendido y las posibilidades de desarrollo de trabajo final se ha optado por desarrollar una programación didáctica para la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual de 4º de ESO. La elección del nivel educativo se basa en que en esa edad, los alumnos ya tienen cierta madurez y conciencia del arte en su entorno. Una de las principales razones de la elección es que muestra los conocimientos aprendidos tanto teóricos como prácticos de forma más útil, ya que será un documento a repetir en todos los cursos. La elección de una programación es también una respuesta a las experiencias vividas durante el practicum.

Esta programación es un documento vivo y en constante cambio que seguirá modificándose en un futuro con objeto de adaptarse a los cambios en el alumnado, nuevos estudios sobre didáctica, nuevas legislaciones educativas y los avances tecnológicos que puedan ser aplicables en cada centro.

4. Desarrollo de la programación didactica de E.P.V.A. de 4º ESO

4.1. Marco Legal

Esta programación para la asignatura de EPVA se basa en la legislación Estatal y la legislación autonómica de Aragón.

En primer lugar a nivel estatal, esta programación se basa en la Ley Orgánica 8/2013 de Educación (LOMCE) y el Real Decreto 1115/2014 por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato; 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. Seguidamente a nivel Autonómico se basa en la Orden del Departamento de Educación, Cultura y Deporte 489/2016, en la que concreta el currículo en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en Aragón; la Orden ECD/1003/2018 en la que se puntualizan medidas para la convivencia en los centros, la igualdad y la lucha contra el acoso escolar; la Orden ECD/1004/2018 en la que se concretan las medidas de Orientación Educativa y la Orden ECD/1005/2018 en la que se precisan las medidas de Intervención Educativa Inclusiva.

4.2. Contexto

Centro

El IES Francés de Aranda está situado en la ciudad de Teruel, en la Calle 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.

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.).

Alumnado

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:

Currículum integrado MEC-British Council: en la medida de lo posible, dependiendo de los cupos horarios del profesorado, el alumnado se repartirá de manera equilibrada entre los

distintos grupos de cada nivel sin superar el número de 15 en las materias que se imparten en lengua extranjera, en la medida de lo posible.

Programa de aprendizaje inclusivo (PAI): en la medida de lo posible, el alumnado se repartirá en dos grupos de 1º ESO.

Programa de mejora del aprendizaje y el rendimiento (PMAR): en la medida de lo posible, el alumnado se repartirá en dos grupos de 2º y 3º ESO.

Programa de agrupamiento flexible de 4º de ESO. Se integrará dentro de un grupo determinado, con una tutoría diferente.

Programa de integración escolar para alumnado con necesidades educativas. Si hay más de un alumno por curso, se repetirán por las diferentes clases, en la medida de lo posible.

Es un centro bilingüe en Inglés en los cuatro cursos de ESO. Así mismo se puede cursar Bachillerato en dos modalidades: Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias y Tecnología. También se pueden cursar determinadas enseñanzas profesionales, entre tres categorías. 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 profesional de Seguridad y Medioambiente se oferta el Ciclo Formativo de Grado Medio de Emergencias y Protección Civil y el Ciclo Formativo Superior en Coordinación de Emergencias y Protección Civil. 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.

Distribución del alumnado en función de la optatividad

Se procurará repartir equilibradamente al alumnado en los grupos de cada nivel, con las limitaciones impuestas por la posibilidad de simultanear grupos en función del profesorado de los departamentos implicados.

Distribución equilibrada en los distintos grupos de cada nivel del alumnado repetidor de curso o del que promocione por imperativo legal, evitando la coincidencia en el mismo grupo de aquellos alumnos o alumnas que en el pasado hayan provocado incidentes alteradores de la convivencia escolar.

Como criterio general, aplicable a los tres anteriores y a todo el alumnado, el reparto en los distintos grupos se efectuará según las indicaciones de los tutores de cursos anteriores en determinados casos particulares, y al azar respecto al resto de alumnos sin indicaciones específicas. Para los agrupamientos de 1ºESO se contará con la información facilitada por los tutores de primaria, que se recopilará en una reunión previa al final de curso.

Familias

En este centro el nivel socioeconómico y cultural de las familias se podría calificar de medio. La mayoría de los padres y madres de los alumnos muestran interés en la educación de sus hijos. En su mayoría acuden a las reuniones convocadas por los tutores y suelen mostrarse receptivos ante cualquier comunicación de parte del centro. Por ello la comunicación entre los padres y el centro es buena, con lo que reducen los comportamientos disruptivos y ayuda a que los resultados académicos sean buenos.

Existe una Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA), de la que son socios numerosas familias y aunque, en general, no muestran demasiado interés por participar de forma activa en las actividades promovidas por dicha asociación. La participación de esta asociación en la vida diaria del centro es muy reducida y se resume a momentos puntuales como la graduación de 2º de bachillerato y la aportación económica para las actividades extraescolares de sus socios.

Plantilla del centro: Docentes

Los recursos humanos con que cuenta el Instituto para atender las necesidades educativas del alumnado es un Equipo Docente integrado en la actualidad por 86 profesores/as, de los cuales 9 son profesores especialistas que imparten enseñanzas en los grados medio y superior de Emergencias y Protección civil. Tres profesores de Geografía e Historia y tres de Biología son con titulación B2 en inglés e imparten sus enseñanzas en lengua inglesa. De todo el profesorado, 50% tiene destino definitivo en el centro, lo que da cierta estabilidad y continuidad al IES.

Contexto del aula

Esta programación se plantea para una clase de 23 alumnos de 4º ESO, la cual cuenta con dos alumnos ACNEAE, uno con altas capacidades y otro con leve deficiencia visual.

4.3. Competencias

Siguiendo la normativa de la Orden ECD 65/2015 del 21 de enero, en la que se concretan las competencias necesarias en la ESO, esta programación plantea el desarrollo de las competencias a lo largo de 12 unidades didácticas. Dadas las características de la asignatura de EPVA esta programación se centrará en la competencia de conciencia y expresiones culturales (CCEC), la competencia de aprender a aprender (CAA), la competencia digital (CD), la competencia de comunicación lingüística (CCL) y la competencia matemática (CM). Si bien estas son las competencias más relacionadas con la asignatura, también se tratarán el resto de competencias de forma más superficial. Un breve resumen de las competencias y de cómo se desarrollarán a lo largo de las unidades didácticas:

Competencia de comunicación lingüística (CCL).

La competencia de comunicación lingüística se compone de varios componentes; un componente lingüístico (la léxica, la gramática, la semántica, la fonología, la ortográfica y la ortoéptica), un componente pragmático-discursivo (la socio-lingüística, la pragmática y la discursiva), el componente socio-cultural (conocimiento del mundo y la dimensión intercultural), el componente estratégico (Capacidad de superación de problemas en la comunicación) y por último el componente personal (la actitud, la motivación y los rasgos de personalidad).

En esta programación la competencia lingüística se desarrolla en las exposiciones de los proyectos realizados de forma individual o en grupo y en los apartados de comunicación audiovisual de desarrollo de secuencias narrativas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCCT).

La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones, las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos. Esta competencia también incluye la cantidad, el espacio y la forma, el cambio y las relaciones, la incertidumbre y los datos, los sistemas físicos, los sistemas biológicos, los sistemas de la tierra y del espacio, los sistemas tecnológicos y por último la investigación científica y la comunicación de la ciencia.

En esta programación la competencia matemática se desarrolla principalmente en las unidades didácticas sobre dibujo técnico y diseño.

Competencia digital (CD).

La competencia digital requiere por una parte el desarrollo de habilidades relacionadas con la gestión de información, la comunicación a través de soportes tecnológicos. Por otra parte esta competencia también engloba la creación de contenidos digitales, la seguridad en las redes y la resolución de problemas relacionados con la tecnología.

En esta programación la competencia digital se desarrolla a lo largo de las unidades didácticas de medios audiovisuales.

Aprender a aprender (CAA).

La competencia de aprender a aprender se basa en la habilidad saber iniciar, organizar y persistir en el proceso de aprendizaje. Esta habilidad se inicia con la curiosidad y la motivación necesarias para iniciar y mantener el aprendizaje. En esta habilidad también intervienen la capacidad de gestión y organización del aprendizaje, así como el conocimiento y reflexión sobre los propios procesos del aprendizaje por parte del alumno. Esta competencia promueve el desarrollo de la disciplina y de la motivación. Así mismo también podemos observar una tridimensionalidad en esta competencia: primero el estado de conocimiento previo del alumno, el conocimiento sobre el área de aprendizaje y las estrategias a la hora de asimilar los conocimientos.

En esta programación la competencia de aprender a aprender se desarrolla en los proyectos de las unidades de arte plástico y en las de creación audiovisual, debido a la transversalidad de los conocimientos artísticos y digitales.

Competencias sociales y cívicas (CSC).

La competencia social está basada en la capacidad de comunicación de forma constructiva en diferentes entornos culturales, capacidad de mostrar tolerancia, saber expresar y comprender puntos de vista diferentes. Así mismo también fomenta el aprendizaje de valores como la colaboración con otros, la seguridad en uno mismo, la integridad, la honestidad y la empatía.

Por otra parte esta competencia desarrolla unos conocimientos críticos sobre conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles. Así como los documentos legales que los respaldan como la Constitución Española, la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea entre otros y sus aplicaciones a diferentes niveles. Estos conocimientos se completan con un contexto de la historia contemporánea en las diferentes culturas. De igual forma esta competencia genera una comprensión, respeto y voluntad de participación en los procesos democráticos.

En resumen con esta competencia se desarrollan una preocupación y una voluntad de mejora de la propia comunidad y sociedad en la que se vive.

En esta programación esta competencia de desarrolla en la unidad didáctica de Diseño 2, con actividades enfocadas a diseñar elementos que faciliten determinadas situaciones en el entorno próximo de los alumnos.

Competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CIEE).

La competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor aborda temas como la capacidad creadora y de innovación, la capacidad pro-activa para gestionar proyectos, la capacidad de prever y gestionar riesgos e incertidumbres. Por otra parte también incluye desarrollo de capacidades de liderazgo, de sentido crítico y de responsabilidad.

En esta programación la competencia de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor se desarrolla en la unidad didáctica sobre lenguaje secuencial, en la que los alumnos gestionan el desarrollo de una viñeta de un cómic con todos sus pasos.

Competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC).

La competencia de conciencia y expresiones culturales se desarrolla a través de estudio, conocimiento y comprensión de distintos estilos y géneros artísticos, las principales obras y producciones en diferentes períodos históricos y su análisis. Todo esto desemboca en la creación de una identidad cultural.

Una vez adquiridos los conocimientos en esta competencia se desarrollan técnicas y recursos de diferentes lenguajes artísticos y formas de expresión para conseguir expresar ideas, experiencias y emociones propias. Esta competencia refuerza la iniciativa, la creatividad y la imaginación de los alumnos en la expresión de ideas.

Por último esta competencia valora el interés, aprecio, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales de su entorno, promoviendo una participación en la vida cultural. También es importante el desarrollo de la capacidad de esfuerzo, constancia y disciplina necesarios para la realización de producción artística de calidad.

En esta programación la competencia de conciencia y expresiones culturales se desarrolla a lo largo de todas las unidades didácticas debido al carácter artístico de la asignatura.

4.4. Objetivos

Según el Real Decreto 1105/2014 los objetivos son los logros que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin. Dentro de los objetivos encontramos de tres tipos: los relacionados con la etapa, los relacionados con la asignatura y los específicos de cada una de las unidades didácticas.

Objetivos relacionados con la etapa

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo, afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural, y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo, como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

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

Objetivos relacionados con el currículo de la materia

Los objetivos relacionados con el currículo de la materia son los especificados en la ley Orgánica 8/2013 de Educación (**LOMCE**). Los objetivos correspondientes para esta programación se pueden ver en las tablas del anexo 8.

Objetivos específicos de cada una de las UD

Tabla 1: Objetivos de las unidades didácticas

TÍTULO UD	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
1. LENGUAJE VISUAL: PUNTO, LÍNEA Y MANCHA	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir conocimientos básicos de animación tradicional. - Adquirir conocimientos básicos de animación por ordenador. - Reflexionar sobre los pesos visuales y sus movientos. - Aplicar de forma intencional los colores como forma de transmitir emociones. - Adquirir conocimientos sobre usos de ritmos visuales. - Experimentar con la creación de texturas a través de variaciones con grosor de línea. - Comprender el proceso de creación artística en grupo . - Comprender la importancia de la mancha en la sintaxis visual. - Aplicar la mancha con intencionalidad compositiva. - Comprender y utilizar la mancha como espacio negativo.
2. COLOR	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar conocimientos básicos de simbología del color - Utilizar el color de forma intencional para cambiar el significado de una obra - Conocer y aplicar conocimientos básicos de simbología del color - Utilizar el color de forma intencional para cambiar el significado de una obra - Adquirir conocimientos básicos de edición de imágenes por ordenador.
3. COMPOSICIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar conocimientos de ritmos visuales y composición. - Aplicar de forma intencional en una composición el punto, la línea y la mancha. - Saber navegar y usar la aplicación de Arts and culture forma fluida - Analizar las imágenes de los cuadros. - Ser capaz de expresar conocimientos aprendidos en un análisis en grupo de una imagen.
4. DIBUJO TÉCNICO 1	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar conocimientos y hábitos de trabajo - Aplicar conocimientos en obras personales - Visualizar la figura en un espacio 3D - Comprender las posiciones de las vistas y su representación en el papel - Desarrollar la visión espacial

5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar el uso de formas geométricas y colores en la evolución de los logotipos - Comprender el uso aplicado de conocimientos de dibujo técnico - Aplicar conocimientos de dibujo técnico y diseño en el diseño de un logotipo - Valorar en grupo las ventajas y desventajas de los diseños de logotipos
6. DIBUJO TECNICO 2	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la visión espacial - Aplicar conocimientos de dibujo técnico en la realización de obras personales
7. TÉCNICAS GRAFICO-PLÁSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar conocimientos en la creación de obras personales - Experimentar con las posibilidades plásticas de las ceras - Experimentar con las posibilidades plásticas de las témperas
8. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 2	<ul style="list-style-type: none"> - Analizar ventajas y desventajas de productos - Reconocer una debilidad del entorno - Aplicar conocimientos adquiridos en el diseño de un producto para solucionar la debilidad encontrada
9. FOTOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender conocimientos sobre planos cinematográficos - Aprender a trabajar en equipo de forma eficaz - Desarrollar y aplicar conocimientos básicos de fotografía - Aprender y aplicar conocimientos de edición de imágenes por ordenador
10. PUBLICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender estrategias básicas de comunicación audiovisual en publicidad. - Aprender conocimientos básicos de tipografía. - Aprender conocimientos básicos de edición de video.
11. LENGUAJE SECUENCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las características del lenguaje secuencial. - Aprender a trabajar en equipo de forma eficaz. - Representar el tema presentado de forma original.

12. FORMAS DE ARTE NO TRADICIONALES

- Desarrollar la capacidad de discernir información.
- Capacidad de organización en equipo.
- Presentar los resultados de forma clara y concisa.
- Apreciar la calidad artística de las obras del museo.
- Realizar bocetos de varias obras.
- Realizar una figura en un programa 3D.
- Aprender sobre modelado en programas 3D sencillos.

4.5. Contenidos

Los contenidos de esta programación son los establecidos en la Orden ECD/489/2016, en la que se establecen el currículo de ESO en Aragón.

Los contenidos se dividen cuatro bloques: expresión plástica, dibujo técnico, fundamentos del diseño y lenguaje audiovisual y multimedia. Los contenidos de cada uno de los bloques se ha repartido en las diferentes unidades didácticas tal como se ve en las tablas del anexo 8.

La temporalización de las UD se plantea para las tres horas semanales, lunes, miércoles y viernes, según la tabla de los anexos páginas 1, 2 y 3.

4.6. Temas Interdisciplinares

Se coordinará la temática de los proyectos de carácter más plástico con el profesor de la asignatura de ciencias sociales y el profesor de la asignatura de ciencias naturales. En las unidades didácticas de Color y de Técnicas graficopásticas se planteará realizar los proyectos con temáticas relacionadas de las asignaturas antes mencionadas. La temática variará dependiendo del tema que se esté impartiendo en las otras asignaturas en el momento de la realización de la unidad didáctica. La interdisciplinariedad de contenidos favorecerá la adquisición de conocimientos y reforzará los ya aprendidos.

4.7. Elementos Transversales

Los elementos transversales según la normativa de Ley Orgánica 8/2013 (LOMCE), buscan formar a los alumnos para que consigan ser personas críticas y consigan integrarse socialmente además de tengan un entendimiento y cuidado de la sociedad, la cultura y su entorno.

Los elementos transversales son según el Real Decreto 1105/2014 en el artículo 9 apartado 1: la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, comunicación audiovisual, las tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional. Dentro de ese mismo artículo encontramos más elementos transversales que deben desarrollarse como la resolución de conflictos, el desarrollo de la igualdad afectiva entre hombre y mujeres y la prevención contra las diferentes formas de violencia, racismo o xenofobia. Así mismo,

también se deben tratar el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de abuso y explotación, la seguridad en las redes y cómo actuar en caso de una emergencia o catástrofe. Finalmente, hay elementos transversales que se deben tratar con más énfasis en otras asignaturas como la adquisición de hábitos de vida saludables como el ejercicio físico, la dieta equilibrada y la educación y la seguridad vial.

En esta programación de EPVA de 4º ESO, en todas las UD y a lo largo del curso se desarrollarán los elementos transversales de comprensión lectora, comunicación audiovisual, resolución de conflictos y el respeto por las personas.

En las UD planificadas en esta programación se desarrollan algunos de los elementos transversales antes mencionados de la siguiente forma:

Tabla 2: Elementos transversales en las UD

	Expresión oral y escrita	Comunicación audiovisual	TIC	Emprendimiento	Educación cívica y constitucional
1. Lenguaje visual: punto, línea y mancha		✓			
2. Color		✓	✓		
3. Composición		✓			
4. Dibujo técnico 1	✓	✓			
5. Fundamentos del diseño	✓	✓			
6. Dibujo técnico 2		✓	✓		
7. Técnicas graficoplásticas		✓			
8. Fundamentos del diseño 2	✓	✓		✓	
9. Fotografía	✓	✓	✓		
10. Publicidad	✓	✓	✓		✓
11. Lenguaje secuencial		✓	✓		
12. Formas de arte no tradicionales	✓	✓	✓		✓

4.7.1. Plan Lector

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, plantea el desarrollo de la competencia lectoescritora (comprensión, reflexión, capacidad crítica, búsqueda de información, análisis, etc.) como un objetivo prioritario del currículum, de tal manera que la consecución de óptimos niveles funcionales en este ámbito incidirá en las aficiones lectoras del alumnado y en la lectura como práctica continuada.

El currículo de la ESO incluye según la Ley Orgánica 2/2006 el desarrollo de la competencia de comunicación lingüística, que incluye la comprensión, la reflexión, la capacidad crítica, la búsqueda de información. En relación a la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es necesario plantear unos materiales de lectura que no solo inciten a la lectura, si no que también refuerzen los conocimientos artísticos que forman parte del currículo.

Esta programación platea dos lecturas obligatorias y dos optativas. El libro de *La Paleta Perfecta para Diseño Gráfico e Ilustración* de Sara Caldas, editorial Promopress y nº ISBN 9788417412937 servirá de apoyo gráfico para la UD 2 El color y como referencia a lo largo de los proyectos que usen el color. Por otra parte dentro de las lecturas obligatorias se leerá *Spider-Man: Un Nuevo Universo: El arte de la película* de Ramin Zahed, editorial Norma y nº ISBN 9788467937497 que servirá de complemento a los contenidos de las UD 9 Fotografía y 11 Lenguaje Secuencial.

Como lecturas extra se proponen *¿Qué estás mirando?: 150 Años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos* de Will Gompertz, editorial Taurus y nº ISBN 9788430601257 para complementar UD de Fundamentos del diseño 1 y 2 y Formas de arte no tradicionales y *Museo Pixar* de VV.AA. editorial Disney Libros y nº ISBN 9788418939020 para complementar las unidades didácticas de Lenguaje Secuencial, Publicidad y Formas de arte no tradicionales.

Obligatorias:

La Paleta Perfecta para Diseño Gráfico e Ilustración por Sara Caldas.



Profundización en la teoría de color aplicada a la simbología en diferentes culturas del mundo y con múltiples ejemplos visuales de diseñadores e ilustradores.

Se usará como apoyo a la hora de elegir paletas de colores en los diferentes proyectos y adquirir conocimientos prácticos de armonías y contrates de colores

Spider-Man: Un Nuevo Universo: El arte de la película por Ramin Zahed.

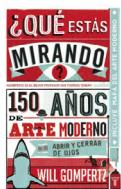


Una mirada al proceso creativo detrás de la película con ilustraciones conceptuales, bocetos, storyboards.

Se estudiará en las UD 9, 10 y 11 y servirá como apoyo para la comprensión de contenidos de planos, realización de comics, ritmos visuales y los pasos de desarrollo de un proyecto audiovisual.

Optativas:

¿Que estas mirando?: 150 Años de arte moderno en un abrir y cerrar de ojos por Will Gompertz.



Una recopilación curiosa del arte moderno desde otra perspectiva, lleno de anécdotas para promover las visitas a los museos y el interés por el arte.

Este libro servirá de apoyo en las UD 5 Fundamentos del Diseño 1 y 8 Fundamentos del diseño 2 y servirá de apoyo para apreciar la evolución del diseño en el arte moderno en los últimos 150 años, debatir al respecto y plasmas impresiones al respecto en el la creación de logotipos y el diseño de un objeto que ayude a la comunidad.

Museo Pixar por Vv.Aa



Recorrido por la historia del estudio con ilustraciones de bocetos de varias de sus películas.

Este libro servirá de apoyo al igual que Spider-Man: Un Nuevo Universo, en las UD de 9, 10 y 11. Nos permitirá debatir sobre las diferencias en la aproximación a la animación en diferentes estudios, los diferentes estilos de animación y afianzar conceptos sobre los proyectos de creación audiovisual, así como apreciar la trayectoria de los estudios con más años en la industria.

4.8. Metodología

La metodología didáctica se define en el Real Decreto 1105/2014, como “un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados”.

La metodología didáctica busca también adaptar los contenidos de las asignaturas para fomentar el aprendizaje significativo de cada alumno. Promoviendo la atención a la diversidad, atrayendo la atención del alumnado, la metodología didáctica busca mantener a los alumnos activos y cambiar la figura del docente a la de profesor mediador consiguiendo atención y alta motivación de los alumnos.

En las diferentes unidades didácticas plantenadas para esta programación, se buscará ir de contenidos y conceptos más sencillos, avanzando progresivamente a más complejos. Así mismo se plantea el uso de los conocimientos de cada una de las unidades didácticas en las siguientes, para afianzar conocimientos y que sirvan de base para la adquisición de otros más complejos.

Por otra parte se plantea la realización de trabajos en grupo o la posibilidad de realizar los diferentes proyectos individuales en grupos de mesas. Esto fomentará las relaciones intergrupales y así como la cooperación entre alumnos y grupos y creará un poco de competitividad entre los

alumnos. Además de fomentar la competitividad y la cooperación es importante que aprendan de las formas de pensar y de crear de sus compañeros y desarrollen capacidad de adaptación a diferentes situaciones.

Finalmente, para motivar a los alumnos y darles un sentido de aplicación real de los conocimientos aprendidos en la asignatura, se plantea que en la medida de lo posible los proyectos a realizar tengan todas las similitudes a un proyecto artístico que pudiera darse en el mundo real. Para la retención de conocimientos también se plantea que algunas de las unidades didácticas puedan tener un tema interdisciplinar con otras asignaturas como Historia, Música o Biología.

Metodologías activas

En esta programación se plantea el uso del aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje servicio, la clase invertida y los agrupamientos para la realización de proyectos. Así mismo también se plantea el uso de los trabajos en grupo para el desarrollo de la comunicación y de la organización necesarias.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se plantea para las unidades didácticas relacionadas con artes plásticas como: lenguaje visual, composición, expresiones gráfico plásticas, en la que los alumnos desarrollaran diferentes proyecto artísticos.

El Aprendizaje Basado en Servicios (ABS) se plantea para la unidad didáctica de fundamentos del diseño 2, en el que los alumnos tendrán que buscar una debilidad en su entorno y diseñar un objeto que la resuelva aplicando los conocimiento aprendidos.

La clase invertida se plantea para la unidad didáctica de lenguaje secuencial, en la que los alumnos tendrán que investigar las teoría de la comunicación y las partes involucradas en el diseño de un cómic en su casa por grupos y realizar el diseño en clase.

Tipología de las clases

Las clases se desarrollarán con una explicación inicial (exceptuando la clase invertida), si es inicio de tema o se continuará con la actividad del día anterior. No se plantea el desarrollo de clases magistrales completas de teoría, las explicaciones teóricas realizadas no sobrepasarán los 15- 20 minutos y se complementarán con ejercicios prácticos en los que se demuestre la teoría y se pongan en práctica conceptos relacionados con la explicación. Si es necesario se dividirán las explicaciones a lo largo de varios días acompañadas de actividades o durante la realización un proyecto más largo. A sí mismo también se prepararán actividades con un elemento de gamificación más marcado como test de *Genially* o *Kahoot* para los últimos quince minutos de alguna clase o para reforzar conocimientos al terminar una unidad didáctica.

Recursos didácticos: materiales y personales

Los recursos materiales son por una parte el aula, aula de dibujo o aula de informática. Lo idóneo sería contar con aula de dibujo técnico para las clases de realización de proyectos plásticos y un aula de informática para la creación de los proyecto artísticos que necesitan recursos digitales

y las presentaciones de los proyectos.

Por otra parte también algunos materiales se aportarán por el profesorado o por el alumnado segun el tipo de actividad como papeles de diferentes gramajes, láminas de dibujo, lápices y gomas, pinturas de madera, rotuladores, ceras, témporas, pinceles. Por último para la actividad de realización de una figura en 3D se plantea también su impresión, por lo que seria necesario el uso de una propia del instituto o el uso de un servicio externo.

4.9. Medidas De Inclusión

4.9.1. Marco Legislativo

El marco legislativo de las medidas de inclusión que se reflejan en esta programación se encuentra en la Orden ECD/1005/2018, de 7 de junio, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva, así mismo también se han tenido en cuenta los acmbios implementados en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre o LOMLOE.

Adaptaciones curriculares en el aula

Las adaptaciones curriculares en el aula se destinan a alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo o (ACNEAE), este tipo de alumno es aquel que en su etapa educativa puede llegar a necesitar una atención educativa específica. Entre los alumnos ACNEAE podemos encontrar alumnos con altas capacidades intelectuales, alumnos con condiciones especiales, alumnos que se hayan incorporado tardíamente al sistema educativo y por último alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE). Dentro de esta última categoría encontramos a alumnos con diferentes grados de discapacidades físicas o psíquicas como trastornos graves de conducta, comunicación, desarrollo, discapacidades sensoriales, trastorno de espectro autista, trastorno por déficit de atención e hiperactividad y enfermedades raras y crónicas.

Para los dos alumnos ACNEAE de la clase para la que se prepara esta programación (un alumno con altas capacidades y otro con deficiencia visual) se planifican una serie de medidas como adaptaciones personales a la etapa. Por una parte, para el alumno con altas capacidades se plantearán una mayor complejidad en las actividades o bien un mayor número de las mismas. Por otra parte, al alumno con deficiencia visual se le facilitarán las fichas de cada una de las actividades en formato más grande, se le colocará en las primeras filas de la clase y se le dará o bien más tiempo para la realización de las actividades o menos dificultad en las mismas.

4.10. Evaluación

4.10.1. Marco Legislativo, Definición Y Características

Según la RAE la definimos evaluación como “Valoración que se deberá llevar a cabo según los planes plurianuales de evaluación general del sistema educativo que elabore el Estado a través del Instituto Nacional de Evaluación Educativa en colaboración con las administraciones educativas.”.

El marco legislativo para la evaluación en esta programación se obtiene de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, de Educación (LOMCE) y el Real Decreto 1115/2014, de 26 de di-

ciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato; además de la Orden del Departamento de Educación, Cultura y Deporte 489/2016 del 26 de mayo, en la que concreta el currículo en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en Aragón.

Siguiendo esta normativa la evaluación del progreso en el aprendizaje de esta asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se realizará a través de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables de cada uno de los bloques.

4.10.2. Tipos De Evaluación

Los tipos de evaluación que se realizarán en esta programación son evaluación inicial, evaluación continua del progreso del aprendizaje y autoevaluación del profesor para valorar la adecuación del aprendizaje. La evaluación inicial se realizará al inicio del curso para ver el estado de los alumnos en los tema a iniciar. Esta evaluación se realizará con un *Kahoot* o una actividad sencilla de recuerdo o repaso. La evaluación continua se realizará a través de la atención a los alumnos por parte de la profesora y a través de rúbricas. Por último, la autoevaluación del proceso de aprendizaje se realizará a través de pequeñas encuestas.

Instrumentos de evaluación

Los instrumentos para la evaluación del progreso del aprendizaje son las rúbricas de los diferentes proyectos y las láminas y fichas, así como el cuaderno del profesor para llevar al día el progreso de los alumno y el comportamiento. Por otra parte se realizará un examen teórico-práctico al final de cada una de las evaluaciones.

Tabla 3: Ejemplo de rúbrica para la actividad análisis de logotipos de Fundamentos del Diseño 1:

	Necesita mejorar	Suficiente	Bueno	Excelente	Porcentaje	Puntuación
Identificación correcta de formas	Ha identificado algunas de las formas del logotipo.	Ha identificado bastantes de las formas del logotipo.	Ha identificado muchas de las formas del logotipo.	Ha identificado todas las formas del logotipo.	30%	9
Aplicación de técnicas dibujo técnico	Control a mejorar teoría de clase.	Control suficiente teoría de clase.	Control bueno teoría de clase.	Control excelente teoría de clase.	30%	7
Manejo regla, escuadra, cartabón y compás	Uso herramientas insuficiente.	Uso herramientas suficiente.	Uso herramientas bueno	Uso herramientas excelente.	20%	8
Limpieza y orden	Poca o ninguna limpieza ni orden.	Suficiente limpieza y orden.	Buena limpieza y orden.	Buena limpieza y orden.	20%	7
Ejemplo: Maria Martinez					Total:	7,8

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje divididos en cada una de las unidades didácticas pueden verse en la tabla del anexo 8.

Criterios de calificación

Los criterios de calificación tendrán en cuenta la dificultad y complejidad de las actividades y su importancia en relación a las tres evaluaciones como se puede ver en los anexos 4, 5 y 6.

Mecanismos de recuperación

La evaluación continua solo será aplicable para alumnos que han entregado todos los proyectos. En el caso de suspender una evaluación se realizará un proyecto o examen que refleje lo aprendido en las respectivas evaluaciones.

Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje

Como se ha mencionado el proceso de enseñanza aprendizaje se evaluará no solo con los resultados obtenidos a lo largo del curso, sino también con pequeñas encuestas al finalizar cada evaluación y a final de curso .

4.11. Publicidad de la programación

La programación de esta signatura estará disponible en la web del instituto.

4.12. Esquema completo de dos unidades didácticas de esta Programación

De entre las 12 unidades didácticas que contiene esta programación se han elegido la unidad didáctica 9 *Fotografía* y la unidad 12 *Nuevas Formas de Arte*. La UD 9 se ha elegido por ser una de las unidades en la que se usa el ABP en la realización de las actividades. Por otra parte, se ha elegido la UD 12 porque en ella los alumnos reflexionan a través de las diferentes actividades cómo los avances tecnológicos están influyendo en el arte y en la forma de crearlo y disfrutarlo.

UD: 9 Fotografía

Contextualización

Esta unidad didáctica se realiza después de otras unidades como Lenguaje Visual, Color y Composición, por lo que los conocimientos aprendidos en ella también serán aplicables. Así mismo esta unidad didáctica servirá de base para otras unidades como Publicidad, Lenguaje Secuencial o Nuevas Formas de Arte

Contenidos

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y

documental. Recursos estéticos.

Proyectos visuales y audiovisuales.

Objetivos

Los objetivos se encuentran reflejados en la tabla del anexo página 8.

Objetivos específicos de la UD

- Aprender conocimientos sobre planos cinematográficos
- Aprender a trabajar en equipo de forma eficaz
- Desarrollar y aplicar conocimientos básicos de fotografía
- Aprender y aplicar conocimientos de edición de imágen por ordenador

Competencias

CD, CCEC y CSC.

Atención a la diversidad

Por una parte, para el alumno con altas capacidades se plantea que el proyecto tenga más complejidad. Conjuntamente con su equipo podrán decidir si hacer una investigación inicial de ejemplos de referencia más extensa que el resto o realizar un resultado final más desarrollado que el resto; bien por la realización de la fotografía que conlleve más complejidad técnica o con un resultado final que neceste de más conocimientos de edición .

Por otra parte, para el alumno con deficiencia visual, a pesar de que al ser un trabajo en grupo tendrá el apoyo de sus compañeros para las actividades que requieran más agudeza visual como pueda ser realizar la fotografía con unos parámetros adecuados, su equipo podrá elegir una temática de proyecto más sencilla.

Actividades

Actividad 1: Proyecto recreación fotograma película

Los alumnos elegirán por grupos un fotograma de una película, en la que aparezcan el mismo número de personas como integrantes del grupo, analizarán sus características y se organizarán para recrearla.

Secuenciación

Esta actividad se plantea para realizarla en cinco sesiones. En la primera clase donde se presentará la actividad se organizarán los grupos y se hará una breve explicación sobre los tipos de planos y breve historia de la evolución de la fotografía. En la segunda clase se realizarán las fotografías con cualquier atrezo que organicen los alumnos y, si es posible, con fondo chroma o un papel muy grande en su defecto. La tercera y cuarta clase se dedicarán a la edición de las fotografías en un programa de diseño como GIMP, en el cual podrán añadir efectos sencillos, hacer ediciones básicas y aprender sobre métodos no destructivos de edición. La quinta y última

clase se plantea como una presentación de cada equipo del proceso de desarrollo de la imagen final, así como de los posibles problemas durante el desarrollo y las soluciones aplicadas.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje sacados de la normativa se encuentran reflejados en la tabla del anexo página 8.

Recursos y metodología

Para la realización de esta actividad se necesitará el aula para la primera clase de explicación, cámaras fotográficas o los móviles personales de los alumnos en su defecto, ordenadores y una clase con proyector la presentación de resultados. Como extras (en caso de ser posibles) un aula con chroma y los atrezos o complementos para vestir en la foto que los alumnos quieran o puedan traer.

En cuanto a metodología la primera clase será aproximadamente la mitad una clase magistral de teoría y en el resto de las clases usará la metodología a de aprendizaje basado en proyectos.

Evaluación y calificación

Esta actividad contará un 10% de la nota de la tercera evaluación y se evaluará según la siguiente rúbrica y teniendo en cuenta las notas de la profesora y la evolución del proyecto en sus diferentes fases (investigación previa sobre carlismo en cine, realización de foto, edición y presentación).

Tabla 4: Rúbrica actividad: Proyecto recreación fotograma película, ejemplo calificaciones alumna

	Necesita mejorar	Suficiente	Bueno	Excelente	Porcentaje	Puntuación
Trabajo en equipo	Poca coordinación de los miembros del grupo. Reparto de tareas poco equitativo. Ambiente del grupo tenso.	Suficiente coordinación de los miembros del grupo. Reparto de tareas poco equitativo. Ambiente del grupo tenso a ratos.	Buena coordinación de los miembros del grupo. Reparto de tareas equitativo. Ambiente del grupo bueno.	Excelente coordinación de los miembros del grupo. Reparto de tareas equitativo. Ambiente del grupo muy bueno.	20%	9
Aplicación teoría	No aplica ninguno de los conocimientos aprendidos en la imagen.	Aplica alguno de los conocimientos aprendidos en la imagen.	Aplica varios de los conocimientos aprendidos en la imagen.	Aplica bastantes de los conocimientos aprendidos en la imagen.	40%	7
Similitud fotografía original	La imagen de referencia y el resultado final no se parecen.	La imagen de referencia y el resultado final se parecen en algo.	La imagen de referencia y el resultado final se parecen bastante.	La imagen de referencia y el resultado final se parecen mucho.	20%	8
Actitud	Actitud hacia la actividad negativa.	Actitud hacia la actividad un poco negativa.	Actitud hacia la actividad positiva.	Actitud hacia la actividad muy positiva.	10%	7

Presen-tación resultados	Presentación muy breve, no hablan todos los miembros del grupo.	Presentación tiempo suficiente, hablan todos los miembros del grupo.	Buen tiempo de presentación, todos hablan, explican algún problema del proceso.	Buen tiempo de presentación, todos los miembros del grupo hablan, explican detalladamente los problemas y soluciones aplicadas en el proceso.	10%	
Ejemplo: Maria Martinez					Total:	7,8

Elementos transversales

En esta unidad didáctica se desarrollarán los elementos transversales de comprensión lectora y expresión oral y escrita principalmente en la presentación de los resultados y comunicación audiovisual y TIC en el desarrollo de la actividad.

UD 12: Nuevas Formas de Arte

Contextualización

Esta unidad didáctica, al ser la penúltima unidad didáctica se desarrolla entre finales de abril y el mes de mayo, por ello se podrán valorar todos los conceptos aprendidos anteriormente en otras unidades didácticas, en especial Composición, Dibujo técnico 1 y 2 y Fundamentos del diseño 1 y 2.

Objetivos

Los objetivos sacados de la normativa se encuentran reflejados en la tabla del anexo página 8.

Contenidos

Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.

Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.

Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.

Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.

Proyectos visuales y audiovisuales.

Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje sacados de la normativa se encuentran reflejados en la tabla del anexo página 8.

Criterios de calificación

De acuerdo con la tabla en el Anexo 4 esta unidad didáctica tendrá un valor de un 55% de la

nota total de la tercera evaluación, que a su vez cuanta 50% de la nota final.

Atención a la diversidad

Para los dos alumnos ACNEAE de la clase para la que se prepara esta programación: un alumno con altas capacidades y otro con deficiencia visual, se planifican una serie de medidas como adaptaciones personales a la etapa.

Por una parte, para el alumno con altas capacidades se plantea que el proyecto tenga más complejidad. Conjuntamente con su equipo podrán decidir si hacer una investigación inicial de ejemplos de referencia más extensa que el resto o realizar un resultado final más desarrollado que el resto; bien por la realización de la pieza en 3D más compleja.

Por otra parte, para el alumno con deficiencia visual, a pesar de que al ser un trabajo en grupo tendrá el apoyo de sus compañeros, se plantea que como grupo puedan decidir si realizar menos investigación que el resto de grupos y realizar una figura en 3D grupal más sencilla, a cambio de que el alumno ACNEAE realice más partes de las presentaciones de cada una de las actividades.

Actividades:

Actividad 1: Investigación sobre nuevas formas de arte digitales

Esta actividad trata sobre la realización de forma grupal de una investigación sobre nuevas formas de arte digitales y la posterior presentación de los resultados.

Esta breve búsqueda servirá de base para los conceptos a tratar en la siguiente actividad de la unidad didáctica, visita a un museo virtual.

Secuenciación

Esta actividad comprende tres sesiones: 27 y 29 de abril, en las cuales los alumnos buscarán información y la sesión del día 4 de mayo en la que los alumnos presentarán los resultados de la investigación y se debatirán en grupo.

Metodología

Clase magistral en la primera sesión con ejemplos de formas de artes convencionales y ejemplos de presentaciones y ABP

Recursos

Esta actividad necesita del acceso al aula de informática o en su defecto al menos un ordenador portátil por grupo.

Competencias

CD-CAA-CIEE-CCEC

Elementos transversales

En esta actividad se desarrollarán los siguientes elementos transversales: comprensión lectora, expresión oral y escrita, comunicación audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

Calificación

Esta actividad cuenta un 15% de la nota de la tercera evaluación, ya que es una actividad previa y base para la realización del resto de actividades de la unidad didáctica.

Actividad 2: Bocetos de la excursión/ ficha

Esta actividad se realizará durante la visita al museo virtual “Museo de otras realidades”. Debido a la dificultad de que todos los alumnos esten conectados al mismo tiempo se separarán por grupos y tendrán que llenar una ficha con unas breves preguntas sobre la visita y realizar unos bocetos de las partes que más les hayan impactado.

Secuenciación

Esta actividad se realizará el día 6 de mayo.

Metodología

Creación de grupos y horarios, realización de los bocetos y la ficha.

Recursos

Para la realización de la actividad se necesitan varias gafas de realidad virtual, así como un ordenador capaz de producir una experiencia fluida y un espacio para tener el equipo y realizar la actividad con los grupos de alumnos..

Elementos trasversales

En esta actividad se desarrollarán los siguientes elementos transversales: expresión oral y escrita, comunicación audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

Competencias

CD-CAA-CIEE-CCEC

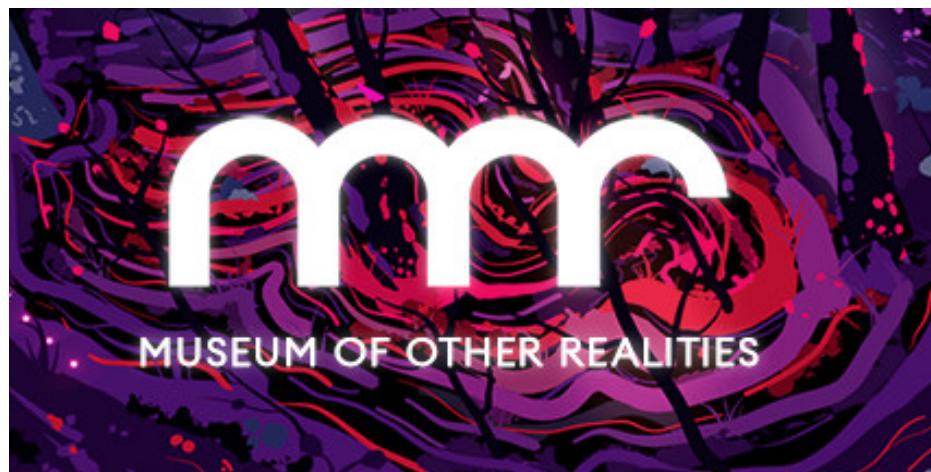
Calificación

Esta actividad cuenta un 5% de la nota de la tercera evaluación, ya que es una actividad complementaria la experiencia de la excursión y sólo busca afianzar conceptos aprendidos.

Esta actividad se calificará por una parte mediante una rúbrica para los bocetos realizados de memoria de lo visto en el museo y por otra parte con los resultados de la ficha con preguntas de reflexión breves sobre la visita.

En las Figuras 3, 4, 5 y 6 podemos ver el logotipo del Museo de Otras Realidades e imágenes de varias de sus exposiciones.

Figura 3 Logotipo del Museo de Otras Realidades.



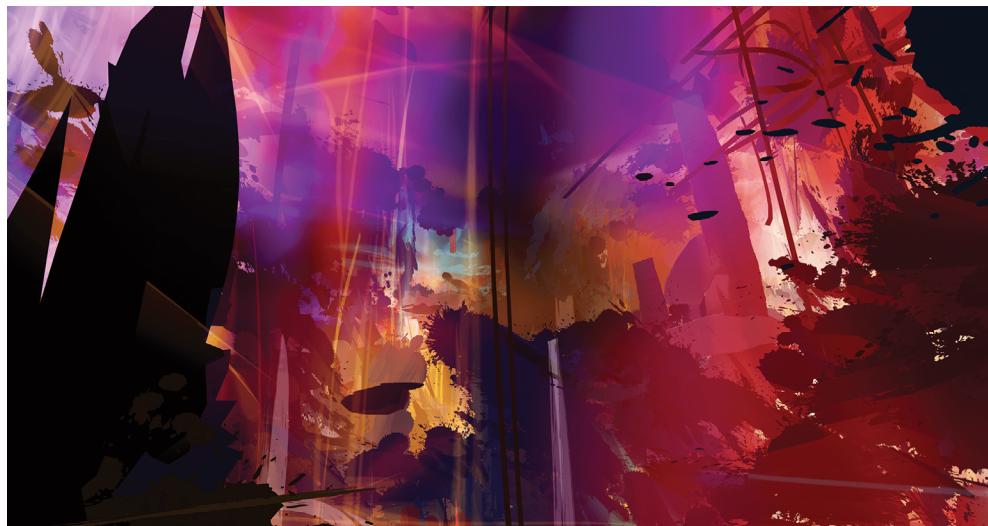
Nota: Melting crayons. Dani Bittman, 2017, https://store.steampowered.com/app/613900/Museum_of_Other_Realities/. Copyright [2020] por Mor Museum Inc.

Figura 4 Imagen de la obra interactiva Immateria de Isaac Cohen.



Nota: Immateria. Isaac Cohen, 2020, <https://www.museumor.com/artwork/immateria>. Copyright [2020] por Mor Museum Inc.

Figura 5 Imagen de la obra interactiva World One de Scott Bennett.



Nota: Wold One. Scott Bennett, 2018. <https://www.museumor.com/artwork/world-one>. Copyright [2020] por Mor Museum Inc.

Figura 6: Cartel del último festival de artistas lanzado en junio 2022



Nota. Tribeca Festival Immersive. 2022. <https://www.museumor.com/blog/mor-x-tribeca-immersive-2022>. Copiright [2020] por Mor Museum Inc.

Actividad 3: Diseño e impresión de una figura en 3D

Teniendo como inspiración la visita virtual al Museo de otras realidades, se diseñará aplicando todos los conocimientos previos desarrollados a lo largo del curso, en especial composición, dibujo técnico y diseño una figura en 3D. Este proyecto debido a su complejidad podrá realizarse individualmente o en grupo, pero cada alumno deberá presentar una pieza personal. Los proyectos en grupo podrán ser obras complementarias o ser versiones de una misma temática.

Secuenciación

Esta actividad se realizará a lo largo de diez sesiones, 9, 11, 13, 16, 18, 20, 23, 25, 27 y 30 de mayo. La sesión del 9 de mayo se explicarán los conceptos básicos necesarios para el diseño en 3D en el programa elegido y se organizarán los grupos. Las sesiones de los días 11, 13, 16, 18, 20, se diseñará la figura y se resolverán posibles dudas. Las siguientes tres sesiones de los días 23, 25 y 27 se destinarán a la impresión 3D de las figuras, con sus problemáticas de exportación e impresión. En caso de no contar con una impresora 3D, esos días se dedicarán profundizar más en el diseño de la figura y se contactará con un servicio externo. Finalmente, la sesión del día 30 se destinará a la presentación de las obras en grupo y se pondrán en común los problemas del proceso.

Metodología

En esta actividad se seguirá el aprendizaje basado en proyectos ya que los alumnos serán libres de elegir el tema y tendrán tiempo libre en clase para la realización de la pieza y la profundización en su diseño. También se les dará la oportunidad de crear una obra colectiva.

Recursos

Para la realización de esta actividad se necesita el aula de informática u ordenadores portátiles para cada alumno.

Elementos transversales

En esta actividad se desarrollarán los siguientes elementos transversales: expresión oral y escrita, comunicación audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.

Competencias

CD-CAA-CIEE-CCEC

Calificación

Esta actividad cuenta un 30% de la nota de la tercera evaluación, ya que se valorarán los contenidos aprendidos de todo el curso. La calificación se hará mediante una rubrica en la que se valorarán los diferentes estadios del proceso.

5. Reflexión crítica

Este documento es un compendio de todo lo aprendido a lo largo del máster, así como las experiencias vividas en los dos practicum. Con todo este aprendizaje (tanto práctico como teórico) se ha profundizado en textos académicos sobre temas importantes para esta programación como las TIC, metodologías activas y diferentes proyectos de su aplicación real en diferentes áreas.

A lo largo de este proceso de investigación se han investigado con más profundidad temas introducidos durante el periodo del máster como el constructivismo y su influencia en la introducción de las competencias en las leyes educativas. Se han encontrado ejemplos del estado de la cuestion sobre la aplicación de TIC y metodologías activas en publicaciones de estudios de casos en diferentes áreas. Entre ellos cabe destacar: *El acto transformador del kintsugi en la educación secundaria* de Loureiro-Sanjuán, M en 2021, *Gamificación el aula. El uso de la saga Assassin's Creed como herramienta educativa* de Betrian, G en 2021,

Si bien la programación no será perfecta dado que me falta la experiencia para contextualizar posibles problemáticas con los alumnos y con los temarios, creo que es una propuesta con bastantes posibilidades de desarrollo y de aplicación en un aula.

6. Conclusiones

A lo largo de todo este proceso que ha sido el máster, las prácticas y el desarrollo de este trabajo me ha llevado a plantearme de una forma más profunda el otro lado de la educación. Si bien ya había impartido antes clases extraescolares, evidentemente nada tiene que ver con la dificultad burocrática y de contenidos que comprende la educación más reglada. Realizar una programación para un alumnado algo más maduro, pero teniendo en cuenta los diferentes contenidos a impartir, así como estándares de aprendizaje y criterios de evaluación sin olvidar las metodologías activas y las TIC ha resultado complejo pero interesante. Como artistas creo que en algún momento en nuestra iniciación a las artes nos damos cuenta de que cada nuevo proyecto aunque parezca imposible es sólo un paso más y una vez pasado es un soporte más sobre el cual construir. En la educación es similar, pero a su vez es una adaptación más compleja al incluir más factores como los alumnos y su evolución, los recursos del centro y su disponibilidad y las leyes de educación. Con todo ello, creo que varias de las piezas necesarias para ser un buen educador se han ido consiguiendo a lo largo del máster y se han pulido con este TFM.

7. Propuestas de futuro

Este documento como ya se ha mencionado anteriormente es un documento vivo y en constante evolución, el cual irá mejorando y adaptándose a nuevas aplicaciones didácticas y a los recursos de cada centro. Del mismo modo con la experiencia se irán mejorando las actividades, así como la forma de transmitir los contenidos.

Por otra parte una parte importante del trabajo de un educador es mantenerse al tanto de los nuevos avances tanto en didáctica como en el campo de su asignatura y la evolución cultural de los alumnos. Esto permitirá a los futuros docentes poder adaptar sus clase y su contenido para poder formar a los alumnos y darles las herramientas necesarias para ser ciudadanos del siglo XXI y ser capaces de realizar trabajos que se irán creando en el futuro.

8. Referencias documentales

Legislación:

Ley Orgánica 8/2013, (LOMCE). Por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOE). 9 de diciembre. BOE. No. 295.

Orden ECD/489/2016. 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. de 26 de mayo de 2016. BOA. No. 105.

Orden ECD/65/2015. 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. de 21 de enero de 2015. BOE. No. 25.

Orden ECD/624/2018. Sobre la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. 11 de abril de 2018. BOA. No. 80.

Real Decreto 1105/2014. Por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. 26 de diciembre de 2014. BOE. No.3.

Libros:

Angulo, M. et al. (2008) *Manual de servicios, prestaciones y recursos educativos para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo* [Archivo PDF]. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalaverroes/publicaciones/contenido/manual-de-necesidades-especificas-de-apoyo-educativo>

Dewey, J (1897) *My Pedagogic Creed*
https://en.wikisource.org/wiki/My_Pedagogic_Creed

Freire, P (1968) *Pedagogía del Oprimido* [Archivo PDF]
<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadellOprimido.pdf>

Pérez, A. et al. (2021) *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos Claves para su implementación* [Archivo PDF].
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=785222>

Artículos de revistas:

Botella, A. M. & Ramos, P. (2020). Motivación y Aprendizaje Basado en Proyectos: una Investigación-Acción en Educación Secundaria. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 10(3), 295-320.
<http://dx.doi.org/10.447/remie.2020.4493>

Loureiro-Sanjuán, M. (2021). El acto transformador del *kintsugi* en la educación secundaria. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educacion Crítica y Social*, 6, 33-44.

Martínez, Nerwis, Rodríguez F., Jesús L., Lozada, J. M. (2009). Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista. *Revista de Artes y Humanidades UNICA*, 10(2), 118-132. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118863007>

Reina-García, F. (2019). El profesor de educación artística en secundaria ante los retos y desafíos de la contemporaneidad. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educacion Crítica y Social*, 2, 116-123. <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2019.i02.08>

Viñao Manzanera, S. (2012). La educación a través del arte: de la teoría a la realidad del sistemaeducativo. Estudios sobre el mensaje periodístico. Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense de Madrid. 18, págs.: 919-927. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/40970>

Tesis/TFM:

Cañero Ruiz, A. (2015) *El Arte del videojuego: su proceso creativo, referentes históricos y su reflejo en el artbook*. [Tesis de Maestría, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/47076?ln=es>

Edo Fernández, J. (2020) *Programación didáctica: temporalización anual en un centro de ESO y FP*. [Tesis de Maestría, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/100819>

Pascual Fernández, A. (2014) *Pensando en dibujo Aprender a ver para hacer, hacer pensando, saber haciendo*. [Tesis de Maestría, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/14915/files/TAZ-TFM-2014-216.pdf>

Ramos Vallecillo, N. (2021) *Aplicación del Modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos para la enseñanza de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en primer ciclo de Secundaria* [Tesis Doctoral, Universidad de Zaragoza]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/thesis?codigo=257767>



Trabajo Fin de Máster

Anexos

Aplicación de metodologías activas y TIC en Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4 ESO.

Active methodologies and ICT in Plastic, Visual and Audio-visual Education in 4º Grade.



Anexo 1: Tabla 1^a Evaluación, Temporalización

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. LENGUAJE VISUAL: PUNTO, LÍNEA Y MANCHA | 4. DIBUJOTECNICO 1 |
| 2. COLOR | 7. TÉCNICAS GRAFICOPLÁSTICAS |
| 3. COMPOSICIÓN | 5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO |

SEPTIEMBRE					
L	M	Mx	J	V	
		8 Act. Corto punto	9	10 Act. Corto punto	
13 Act. Corto punto	14	15 Act. Corto punto	16	17 Act. Corto punto	
20 Act. Línea	21	22 Act. Mancha	23	24 Act. Mancha	
27 Act. versionado cuadros	28	29 Act. versionado cuadros digital	30		
OCTUBRE					
L	M	Mx	J	V	
				1 Act. versionado cuadros digital	
4 Act. composición futurista con collage	5	6 Act. composición futurista con collage	7	8 Act. análisis cuadro app google arts	
11 Act. repaso polígonos + Act. pintar con colores		13 Act. repaso polígonos + Act. pintar con colores	14	15 Act. repaso polígonos + Act. pintar con colores	
18 Act. Explicación transformaciones + Act. de aplicación simple	19	20 Act. Explicación transformaciones + Act. de aplicación simple continuación	21	22 Act. Vistas poliedros sencillos	
25 Act. Vistas poliedros sencillos	26	27 Act. Vistas poliedros sencillos	28	29 Act. Vistas poliedros sencillos	
NOVIEMBRE					
L	M	Mx	J	V	
	2	3 Act. Vistas poliedros sencillos	4	5 Act. Vistas poliedros sencillos	
8 Act. ceras	9	10 Act. ceras	11	12 Act. temperas	
15 Act. temperas	16	17 Act. Versionado obra artista	18	19 Act. Versionado obra artista	
22 Act. Versionado obra artista	23	24 Act. Versionado obra artista	25	26 Act. tangencias y enlaces: diseño de una máscara mediante tangencias	
29 Act. tangencias y enlaces: diseño de una máscara mediante tangencias	30				
DICIEMBRE					
L	M	Mx	J	V	
		1 Act. tangencias y enlaces: diseño de una máscara mediante tangencias	2	3 Act. tangencias y enlaces: diseño de una máscara mediante tangencias	
		8 Festivo	9	10 Act. tangencias y enlaces: diseño de una máscara mediante tangencias	
13 Act. analizar logotipos	14 1^aEv.	15 Act. diseño de un logotipo de clase	16	17 Act. diseño de un logotipo de clase	
20 Act. diseño de un logotipo de clase	21	22 Act. diseño de un logotipo de clase			

Anexo 2: Tabla 2^a Evaluación, Temporalización

6. DIBUJO TECNICO 2 9. FOTOGRAFIA
8. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 2 10. PUBLICIDAD

L	M	Mx	J	V
10 Act Explicación perspectivas + Act simple	11	12 Act Act realización de ilustración con perspectivas	13	14 Act Explicación perspectivas + Act simple
17 Explicación perspectivas + Act simple	18	19 Act realización de ilustración con perspectivas	20	21 Act realización de ilustración con perspectivas
24 Act realización de ilustración con perspectivas	25	26 Act realización de ilustración con perspectivas, digital	27	28 Act realización de ilustración con perspectivas digital
31 Act realización de ilustración con perspectivas, digital				
FEBRERO				
L	M	Mx	J	V
	1	2 Act realización de ilustración con perspectivas, digital	3	4 Act realización de ilustración con perspectivas, digital
7 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	8	9 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	10	11 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano
14 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	15	16 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	17	18 Festivo
21 Actividad: diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	22	23 Act. diseño de silla/ ordenador o móvil / objeto cotidiano	24	25 Act. diseño elemento para favorecer a la comunidad
28 Act. diseño elemento para favorecer a la comunidad				
MARZO				
L	M	Mx	J	V
	1	2 Act. diseño elemento para favorecer a la comunidad	3	4 Act. diseño elemento para favorecer a la comunidad
7 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía	8	9 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía	10	11 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía
14 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía	15 2^aEV.	16 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía	17	18 Act. proyecto recreación escena de película en fotografía
21 Act. realización de anuncio	22	23 Act. realización de anuncio	24	25 Act. realización de anuncio
28 Act. realización de anuncio	29	30 Act. realización de anuncio	31	

Anexo 3: Tabla 3^a Evaluación, Temporalización

10. PUBLICIDAD

11. LENGUAJE SECUENCIAL

12. NUEVAS FORMAS DE ARTE

0. PROGRAMAS DE DISEÑO (PosibleTiempo Extra)

ABRIL				
L	M	Mx	J	V
				1 Act. realización de anuncio
4 Act. realización de anuncio	5	6 Act: realización comic	7	8 Act: realización comic
		13 Festivo		
	19	20 Act: realización comic	21	22 Act: realización comic
25 Act: realización comic	26	27 Act. búsqueda de ejemplos de "nuevas formas de arte" Presentación	28	29 Act. búsqueda de ejemplos de "nuevas formas de arte" Presentación
MAYO				
L	M	Mx	J	V
	3	4 Act. búsqueda de ejemplos de "nuevas formas de arte" Presentación	5	6 Act. visita museo 3D
9 Explicación programa +Act. diseño e impresión figura 3D	10	11 Act. diseño e impresión figura 3D	12	13 Act. diseño e impresión figura 3D
16 Act. diseño e impresión figura 3D	17	18 Act. diseño e impresión figura 3D	19	20 Act. diseño e impresión figura 3D
23 Act. diseño e impresión figura 3D	24	25 Act. diseño e impresión figura 3D	26	27 Act. diseño e impresión figura 3D
30 Act. diseño e impresión figura 3D	31			
JUNIO				
L	M	Mx	J	V
		1 Intrucción programas de diseño	2	3 Intrucción programas de diseño
6 Intrucción programas de diseño	7	8 Intrucción programas de diseño	9	10 Intrucción programas de diseño
13 Intrucción programas de diseño	14	15 3^a EV Intrucción programas de diseño	16	17 Intrucción programas de diseño
20 Intrucción programas de diseño	21		23	24
27	28	29	30	

Anexo 4: Tabla, 1º Evaluación. Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 1ª Evaluación

Anexo 5: Tabla, 2º Evaluación. Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 2ª Evaluación

Anexo 6: Tabla 3º Evaluación Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la 3ª Evaluación

	Ev. 3							
	UD11				UD12			
PUNTUACIÓN	ACT. DISEÑO COMIC	ACT. INVESTIGACIÓN NUEVAS FORMAS DE ARTE	BOCETOS + FICHA VISITA MUSEO DE LAS REALIDADES	ACT. REALIZACIÓN FIG 3D	CONJUNTO DE ACT CON PROGRAMAS	ACTITUD, ORDEN, LIMPIEZA (+0/+5/+7,5/+10)	Examen teórico-práctic EV 3	Nota
prueba	10	10	10	10	10	10	10	10,00
María Martínez	8,2	9,1	9	8,5	10	10	8,5	8,84
Joana Jhons	6,6	8,2	7	7,1	9	10	9,1	7,76
Pepe Perez	5,7	8,5	8	7,2	9,5	10	8,7	7,70

Anexo 7: Tabla Evaluación Ejemplo de calificaciones para 3 alumnos hipotéticos, en la Evaluación Final

	Ev. Final				
PUNTUACIÓN	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación	Evaluación final	100%
prueba	10	10	10	10	10
María Martínez	8	7	9	8	8
Joana Jhons	6	7	8	7	7
Pepe Perez	8	7	8	7	7

Anexo 8: Tabla Unidades Dicáticas 1 y 2

TÍTULO	CONTENIDOS	OBJETIVOS	ACTIVIDAD	OBJETIVOS UD	CRITERIOS EVALUACION	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS	SECUENCIACIÓN	RECURSOS/ METODOLOGIA	EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Objetivos comunes a todas las UD:											
		Obj.PV1. 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.PV2. 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.PV5. 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.PV7. 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.PV8. 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.									
1. LENGUAJE VISUAL: PUNTO, LÍNEA Y MANCHA											
2. COLOR											

Anexo 8: Tabla Unidades Dicáticas 4 - 8

4. DIBUJO TÉCNICO 1	Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico. Trazados geométricos: tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos.	Obj.PV.9. Planificar y reflexionar, sobre el proceso de creación de proyectos y otras grafico-estéticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisando y valorando, durante cada fase, el estado de consecución.	Actividad repaso formas planas, láminas.	-Recordar conocimientos y hábitos de trabajo -Aplicar conocimientos en obras personales	Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	CMCCT-CCEC	Octubre: 11, 15, 17, 20	Láminas, escuadra, cartabón, regla, compás, lápices, goma, rotuladores	Clase magistral	Láminas	5% 1º Ev.
Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.												
Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.												
Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.												
5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico y sus fases. Proyectos creativos de diseño. Prototipo y maqueta.	Obj.PV.3. Obj.PV.4. Obj.PV.6.	Actividad análisis de logotipos	-Analizar el uso de formas geométricas y colores en la evolución de los logotipos -Comprender el uso aplicado de conocimientos de dibujo técnico	Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	CMCCT-CCEC	Diciembre: 13, 15	Lápices, rotuladores, regla, compás, fichas de referencia de análisis	Láminas	5% 1ºEv	
Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.												
Actividad diseño logotipo de clase			-Aplicar conocimientos de dibujo técnico y diseño en el diseño de un logotipo -Valorar en grupo las ventajas y desventajas de los diseños de logotipos	Crit.PV.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.							
					Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.							
6. DIBUJO TÉCNICO 2	Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. El dibujo técnico. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Sistemas de representación. Sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica.	Obj.PV.9.	Actividad perspectivas	-Desarrollar la visión espacial -Aplicar conocimientos de dibujo técnico en la realización de obras personales	Crit.PV.2.1.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	CMCCT-CCEC	Enero: 10, 12, 14, 17, 19, 21, 24, 26, 28	Láminas, escuadra, cartabón, regla, compás, lápices, goma, rotuladores	Láminas	10% 2º Ev	
Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.												
Actividad tangencias			-Desarrollar la visión espacial -Aplicar conocimientos de dibujo técnico en la realización de obras personales	Crit.PV.2.1.2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.							
					Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.							
7. TÉCNICAS GRAFICOPLÁSTICAS	Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autoreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	Obj.PV.3. Obj.PV.4. Obj.PV.6. Obj.PV.9.	Actividad ceras	-Aplicar conocimientos en la creación de obras personales -Experimentar con las posibilidades plásticas de las ceras	Crit.PV.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CCEC	Noviembre: 8, 10, 12, 15	Láminas, ceras, lápiz, goma	Evaluación lámina	5% 1ºEv	
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto análogas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.												
Actividad témperas			-Aplicar conocimientos en la creación de obras personales -Experimentar con las posibilidades plásticas de las témperas	Crit.PV.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.							
					Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.							
8. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Módulo, medida y canon. Movimientos en el plano. Formas modulares. Ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. Diseño industrial: Características del producto. Ergonomía y funcionalidad.	Obj.PV.4. Obj.PV.6.	Actividad: -Diseño de si/lla/ ordenador o móvil -Diseño elemento para favorecer a la comunidad	-Analizar ventajas y desventajas de productos -Reconocer una debilidad del entorno -Aplicar conocimientos aquiridos en el diseño de un producto para solucionar la debilidad entonada	Crit.PV.1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CMCCT-CCEC-CIEE	Febrero: 7, 9, 11, 14, 16, 21, 23, 25, 28 Marzo: 2, 4	Láminas, escuadra, cartabón, regla, compás, lápices, goma, rotuladores	Evaluación producto final y presentación del proceso	20% 2ºEv	
Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.												

Anexo 8: Tabla Unidades Dicáticas 9 - 12

9. FOTOGRAFÍA <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas: Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.</p> <p>La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos.</p> <p>Proyectos visuales y audiovisuales.</p>	Obj.PV.3. Obj.PV.6. 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.	Actividad: proyecto: recreación fotograma película	-Aprender conocimientos sobre planos cinematográficos -Aprender a trabajar en equipo de forma eficaz -Desarrollar y aplicar conocimientos básicos de fotografía -Aprender y aplicar conocimientos de edición de imágen por ordenador	Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo. Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo. Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CD-CCEC-CSC	Marzo: 7, 9, 11, 14, 16, 18	Cámara, ordenador, móvil	Evaluación trabajo en grupo ,proceso, resultado final y presentación	15% 2ºEv
10. PUBLICIDAD <p>Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e íconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.</p> <p>Lenguajes visuales del diseño (gráfico, objetual, interiores, moda...), Publicidad.</p> <p>Diseño gráfico de imagen:Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La sefuerística. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.</p> <p>Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.</p> <p>La publicidad: tipo de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Esterotípos y sociedades de consumo.</p> <p>Proyectos visuales y audiovisuales.</p>	Obj.PV.3. Obj.PV.6. Obj.PV.9. Obj.PV.10. Obj.PV.11.	Actividad: realización de anuncio	-Aprender estrategias básicas de comunicación audiovisual en publicidad -Aprender conocimientos básicos de tipografía -Aprender conocimientos básicos de edición de video	Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo. Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo. Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	CD-CCEC-CSIEE	Marzo: 21, 23, 25, 28, 30 Abri: 1, 4	Cámara, ordenador, móvil	Evaluación trabajo en grupo ,proceso, resultado final y presentación	15% 2ºEv
11. LENGUAJE SECUENCIAL <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.</p> <p>El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotovuela, etc.).</p> <p>Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. Imágenes de cine, video y multimedia. Lenguaje cinematográfico.</p> <p>Proyectos visuales y audiovisuales.</p>	Obj.PV.3. Obj.PV.4. Obj.PV.6. Obj.PV.9. Obj.PV.10. Obj.PV.11.	Actividad: realización comic	-Conocer las características del lenguaje secuencial -Aprender a trabajar en equipo de forma eficaz -Representar el tema presentado de forma original	Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo. Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para la secuencia de una obra.	CMCCT-CCEC	Abri: 6, 8, 20, 22, 25	Láminas, escuadra, cartabón, regla, compás, lápices, goma, rotuladores	Evaluación trabajo en grupo ,proceso, resultado final y presentación	25% 3ºEv
12. FORMAS DE ARTE NO TRADICIONALES <p>Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e íconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes. Medios de comunicación.</p> <p>Recursos de las tecnologías de la información y comunicación y aplicaciones informáticas.</p> <p>Herramientas informáticas para el diseño, aplicaciones y programas.</p> <p>Lenguaje plástico y visual en prensa, publicidad y televisión.</p> <p>Proyectos visuales y audiovisuales.</p> <p>Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.</p>	Obj.PV.3. Obj.PV.4. Obj.PV.6. Obj.PV.9. Obj.PV.10. Obj.PV.11.	Actividad: Investigación y presentación 1 práctica artística reciente (no tradicional)	-Desarrollar la capacidad de discernir información -Capacidad de organización en equipo -Presentar los resultados de forma clara y concisa	Crit.PV. 4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	CCL-CCEC	Abri: 27, 29 Mayo: 4	Ordenador/móvil	Evaluación trabajo en grupo ,proceso, resultado final y presentación	10% 3ºEv
Actividad: visita museo 3D + realización bocetos de varias obras	Obj.PV.11.	-Apreciar la calidad artística de las obras del museo -Realizar bocetos de varias obras	Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CCEC-CCL	Mayo: 6	Fichas, lápiz, goma, pinturas de colores, rotuladores	Ficha + Comportamiento	10% 3ºEv	
Actividad: realización figura 3D	Obj.PV.11.	-Realizar una figura en un programa 3D -Aprender sobre modelado en programas 3D sencillos	Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.	CD-CMCCT-CCEC-CSC	Mayo: 9, 11, 13, 16, 18, 20, 23, 25, 27, 30	Ordenador/móvil, programa 3D	Evaluación trabajo en grupo ,proceso, resultado final y presentación	30% 3ºEv	