



**Universidad**  
Zaragoza

1542

## Trabajo Fin de Máster

En Profesorado de E.S.O., F.P. y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y deportivas

**Especialidad de Dibujo y Artes Plásticas**

Modalidad A

El autorretrato y el *selfie* como recursos para fomentar la creatividad en Educación Secundaria

The self-portrait and the selfie as resources to encourage creativity in High School Education

Autora

Sonia Villarroya Sanahuja

Directora

María Isabel Vidagañ Murgui

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel

2018/2019

## ÍNDICE

<b>Resumen.....</b>	<b>1</b>
<b>Abstract .....</b>	<b>2</b>
<b>1. Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>    1.1. La profesión docente. ....</b>	<b>3</b>
1.1.1. Marco teórico y legislativo de la profesión docente.....	4
a) La educación y el proceso de aprendizaje .....	4
b) Marco legislativo de la educación en España.....	5
c) Necesidad de innovación Sistema Educativo Español .....	6
d) La creatividad en la educación .....	7
e) El autoconcepto a través del autorretrato en la adolescencia. ....	9
1.1.2. La profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo. ....	10
<b>    2. Justificación selección Proyecto de Innovación Docente y Actividad de Aula.....</b>	<b>11</b>
<b>        2.1. Contextualización de centro y alumnado. ....</b>	<b>12</b>
2.1.1. Contextualización de centro .....	12
2.1.2. Contextualización del alumnado .....	13
<b>        2.2. Proyecto de innovación docente. ....</b>	<b>13</b>
2.2.1. Introducción.....	13
2.2.2. Objetivos.....	14
a) Objetivos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	14
b) Objetivos específicos de Lengua Castellana. ....	14
2.2.3. Contenidos.....	14
a) Contenidos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	14
b) Contenidos específicos de Lengua Castellana. ....	14
2.2.4. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave..	14
2.2.5. Elementos transversales.....	15
2.2.6. Metodología.....	15
2.2.7. Desarrollo del Proyecto de Innovación Docente. ....	17
2.2.8. Recursos materiales y espaciales.....	19
2.2.9. Cronograma. ....	21
2.2.10. Evaluación. ....	21
<b>        2.3. Actividad de aula. ....</b>	<b>22</b>
2.3.1. Introducción.....	22
2.3.2. Objetivos.....	22
a) Objetivos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	22
b) Objetivos específicos de Lengua Castellana. ....	23
2.3.3. Contenidos.....	23
a) Contenidos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	23
b) Contenidos específicos de Lengua Castellana. ....	23

2.3.4. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave..	23
2.2.5. Elementos transversales.....	23
2.3.6. Metodología.....	24
2.3.7. Desarrollo de la actividad de aula.....	25
2.3.8. Recursos materiales y espaciales.....	26
2.3.9. Cronograma .....	27
2.2.10. Evaluación.....	27
<b>3. Reflexión crítica sobre las relaciones existentes entre los proyectos seleccionados.</b>	
.....	28
<b>4. Conclusiones y propuestas de futuro .....</b>	29
<b>5. Referencias.....</b>	32
<b>Anexos.....</b>	36
<b>Anexo I: “Poster de trabajos finales “Fotografía Creativa” .....</b>	36
<b>Anexo II: “Plano de Aula de Artes Plásticas, Visual y Audio visual” .....</b>	37
<b>Anexo III: Figura 6. “Técnica del Brainstorming - Resultados” .....</b>	39
<b>Anexo IV: Figura 8 “Rúbrica de Autoevaluación y coevaluación” .....</b>	41
<b>Anexo V: Figura 9 “Rúbrica de evaluación de la fotografía creativa” .....</b>	42
<b>Anexo VI: Figura 10 “Capturas de muestra de la prueba Kahoot” .....</b>	43
<b>Anexo VII: Figura 12 “Calificaciones de 1ºA y 1ºD del proyecto de innovación”</b>	
.....	45
<b>Anexo VIII: Figura 13 “Temporalización Proyecto de innovación” .....</b>	46
<b>Anexo IX: Figura 14 “Cuestionario evaluación docente”.....</b>	47
<b>Anexo X: Figura 15 “Selección de los resultados del Autorretrato ilustrado” ...</b>	48
<b>Anexo XI: Figura 16 “Selección de los resultados del Autorretrato literario” ...</b>	49
<b>Anexo XII: Figura 17 “Poster de trabajos finales “Autorretrato Collage” .....</b>	50
<b>Anexo XIII: Figura 18 “Rúbrica Autorretrato ilustrado” .....</b>	51
<b>Anexo XIV: Figura 19 “Rúbrica Autorretrato literario” .....</b>	52
<b>Anexo XV: Figura 20 “Ejemplo de Rúbrica coevaluación” .....</b>	53
<b>Anexo XVI: Figura 21 “Calificaciones finales – 1ºA y 1ºC de la actividad de aula</b>	
.....	54
<b>Anexo XVII: Figura 22 “Temporalización de la Actividad de Aula”.....</b>	55
<b>Anexo XVIII: “Fotos de los alumnos trabajando en la actividad de aula”.....</b>	56

## Resumen

Ser creativos es una tarea que requiere esfuerzo para cualquier persona en cualquier momento de su vida. Por otra parte, fomentar la creatividad, resulta ser hoy en día uno de los desafíos de la educación del siglo XXI debido a las consecuencias que acarrea una sociedad acelerada y tecnológica (Klimenko, 2008). Asimismo, cabe señalar que estimular la creatividad se reconoce como un elemento esencial en la enseñanza, puesto que resulta útil para la solución de problemas prácticos y aplicación de los datos aprendidos de forma original y autónoma (Robinson, 2016). Lo dicho hasta aquí nos transfiere la necesidad de plantear unas estrategias para fomentar el uso del pensamiento creativo en el contexto educativo y eso es exactamente lo que se pretende potenciar.

Por consiguiente, se presenta un Trabajo Fin de Máster (TFM) comprendido en la modalidad A en el que se plantean dos actividades para la materia de Educación Plástica: una Actividad de Aula y un Proyecto de Innovación Docente, relacionadas entre sí.

A su vez, resulta imprescindible encontrar un elemento transversal que motive al alumnado a la hora de trabajar creativamente. Es por eso que se seleccionó, como elemento en común, por un lado, el concepto del *selfie*; por la importancia de su uso como modo de expresión habitual entre los adolescentes (Fontcuberta, 2016) y, por otro lado, el estudio del autorretrato como herramienta para el acercamiento hacia el concepto de identidad. Dichas actividades tienen como objetivo mejorar la autoestima del alumnado y, como especificábamos anteriormente, despertar la capacidad creativa, latente pero no visible, de nuestros estudiantes.

**Palabras clave:** *selfie*, fotografía, autorretrato, identidad, creatividad, educación secundaria.

**Abstract**

Being creative is a task that requires effort for anyone at any time in their life. On the other hand, fostering creativity is nowadays one of the challenges of 21st century education due to the consequences of an accelerated and technological society (Klimenko, 2008). It should also be noted that stimulating creativity is recognized as an essential element in teaching, since it is useful for solving practical problems and applying the data learned in an original and autonomous way (Robinson, 2016). What has been said up to this point transfers the need to propose strategies to encourage the use of creative thinking in the educational context and that is exactly what is intended to be promoted.

Therefore, a Final Master's Project (TFM) is presented, comprised in modality A, in which two activities are proposed for the subject of Plastic Education: a Classroom Activity and a Teaching Innovation Project, related to each other.

At the same time, it is essential to find a transversal element that motivates students when working creatively. That's why we selected, as a common element, on the one hand, the concept of the selfie; for the importance of its use as a mode of habitual expression among adolescents (Fontcuberta, 2016) and, on the other hand, the study of self-portrait as a tool for approaching the concept of identity. These activities aim to improve the self-esteem of students and, as specified above, awaken the creative capacity, latent but not visible, of our students.

**Keywords:** selfie, photography, self-portrait, identity, creativity, high school.

## 1. Introducción

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) se sitúa dentro de la Modalidad A relativa a la formación del profesorado para Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas en la especialidad de Dibujo y Artes Plásticas. La modalidad “A” propone una memoria original e integradora a partir de, al menos, dos de las actividades realizadas a lo largo del periodo del máster, donde se efectuará un análisis crítico en el que se refleje la integración de los distintos saberes y prácticas del proceso formativo del Máster mediante las siguientes dos actividades: una Actividad de Aula incluida en el citado proyecto y un Proyecto de Innovación Docente. Ambas actividades se unifican mediante el tratamiento de la identidad y el autoconcepto a través del autorretrato y el *selfie*. Dicho en otras palabras, se podrían unificar ambas actividades mediante el título: *Del autorretrato al selfie*, el cual, a su vez, corresponde al título dado para la exposición realizada en el 2017 en la galería Saatchi de Londres (Hurst, 2017), recurso que también será objeto de estudio durante el proyecto de innovación. En particular, el *selfie* formará parte del enfoque innovador del proyecto el cual se introduce como elemento transversal basándonos sobre todo en las investigaciones de Joan Fontcuberta (2016), concretamente *La furia de las imágenes*. Así, el objetivo global, para lo que están destinadas ambas actividades, es fomentar la creatividad y la utilización de técnicas creativas a partir de las cuales se desarrolle competencias que les facilite solucionar problemas de forma adecuada y original; útiles para su futuro (Robinson, 2016). Es importante recalcar que el contenido creativo, está ampliamente subordinado, a su vez, a la personalidad del alumnado (Gardner, 1995). Por ese motivo, se hace hincapié en la motivación de cada uno de los estudiantes mediante la correcta selección de metodologías activas y los contenidos durante las prácticas dentro de la materia de Educación Plástica, visual y audiovisual.

A continuación, se describen brevemente las bases conceptuales y legislativas que rigen este trabajo.

### 1.1. La profesión docente.

En este apartado se expone el marco teórico y legislativo con la finalidad de contextualizar la actividad docente. Para empezar, se introduce el término de la educación y el proceso de aprendizaje. Posteriormente, se mencionan las leyes por las que se rige el sistema educativo español y la necesidad de innovación en educación. Seguidamente, se añade el concepto de creatividad en la educación y la autoestima en la adolescencia, los cuales están en relación con el proyecto de innovación docente y la actividad de aula desarrollados para la materia de Educación Plástica, Visual y audiovisual. Por último, se añade un resumen de mi experiencia como docente en el Prácticum I, II y III.

### 1.1.1. Marco teórico y legislativo de la profesión docente.

#### a) La educación y el proceso de aprendizaje

Educación proviene del sustantivo latino *educatio, onis* (RAE, 2018), derivado de *educare*. En particular, el término *educare* se identifica con los significados de "criar", "alimentar" (Luengo Navas, 2004).

En cuanto al concepto de educación, podemos identificar varias definiciones formuladas a lo largo de la historia por diferentes autores, incluso, un solo autor realizó ciento ochenta y cuatro definiciones recogidas en su *encyclopedia pedagógica* (Luengo Navas, 2004). Es por eso que resulta complicado consolidar una sola definición del fenómeno educativo. Por lo que a la hora de seleccionar alguna de ellas, resulta idóneo comenzar con la tercera acepción de la definición que aparece en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española la cual se acerca más al concepto de educación formal en España: "Instrucción por medio de la acción docente" (RAE, 2018).

Es por eso que, la educación formal, no solamente se entiende como fenómeno que pone de manifiesto los conocimientos que se ofrece a un individuo por parte de otros, sino que también exige una comunicación sistemática con la intención de "desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales y morales del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc." (RAE, 2018). Dicha definición corresponde a la palabra "instruir" la cual nos acerca un poco más al ejercicio de la docencia.

Si bien uno de los principios que aparecen en la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación, es entender la educación como un aprendizaje permanente que se desarrolla a lo largo de toda la vida (art.1 LOE 2/2006, de 3 de mayo). Esta afirmación de permanencia extendida en el tiempo y en el espacio posibilita un acercamiento hacia la concepción sobre los procesos de aprendizaje los cuales ya no se dan exclusivamente en el espacio escolar, sino que se trasladan a otros ámbitos dispersos, favorecidos por el crecimiento del mundo del ocio, cultura y desarrollo tecnológico (Doménech Francesch, 2009). En particular, Acaso (2009) advierte de los efectos del mundo *hipervisual* el cual "ensombrece aún más el mundo del aula, lo que favorece el fracaso en todas las etapas" (p.39).

Por otro lado, dada la naturaleza social de la educación, el desarrollo del aprendizaje depende de las cualidades, motivaciones y experiencias de cada uno de los discentes (Zabala, 1995). Por tanto, no se puede considerar un único proceso de aprendizaje para todos por igual, sino que se debe tener en cuenta las condiciones e interacciones previas con el entorno para determinar las capacidades de cada uno de los alumnos (García Madruga & Delval, 2010) y adaptar el proceso de enseñanza. En cuanto a la enseñanza, cabría destacar la importancia de la actitud del docente. Debe facilitar dicho proceso de aprendizaje adoptando unas estrategias, manteniendo un carácter flexible y una actitud activa (Zabala, 1995). Por consiguiente, la enseñanza se debe vincular con el contexto social el cual influye tanto en la vida de nuestros

estudiantes como en la del docente (Acaso, 2009). En efecto, David Perkins sostiene que “la decisión sobre qué aprender es la más importante que tenemos que adoptar, y ahora más que nunca, ya que no podemos seguir enseñando sobre lo conocido, sino para un futuro que desconocemos” (Citado por Aguirre, Barroso, & Diego, 2016, p.22). Por lo tanto, se entiende el aprendizaje como “un proceso interminable que no tiene un objetivo concreto, sino que tiene como meta la creación de conocimiento” (Acaso & Megías, 2017, p.168). Y es en esa creación cuando empezamos a desenvainar la eficacia de las artes para el estímulo del pensamiento creativo.

**b) Marco legislativo de la educación en España**

El sistema educativo español es una realidad compleja, regulada por diferentes normas que verifican su carácter metódico. Así mismo, en los últimos años han tenido lugar varios cambios en la legislación que regula la educación en España con la intención de mejorar el sistema educativo (Berengueras Pont & Vera Mur, 2015). Sin embargo, todo modelo educativo determinado se basa en los valores constituidos en la Constitución española (1978) donde se establece que “todos tienen el derecho a la educación. Se reconoce la libertad de enseñanza” (art 27.1 CE). Además, “la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales” (art 27.2 CE). Por otro lado, en la LOMCE, se anuncian los fines que ha de tener la actividad educativa.

Concretamente, la ley orgánica que actualmente rige la estructura y la organización del sistema educativo español es la Ley Orgánica, 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), la cual no sustituye, sino que modifica el texto de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Por otro lado, dado que la intervención educativa se realiza para el 1º ciclo de Educación Secundaria Obligatoria es importante destacar, en el presente trabajo, algunos de los objetivos que, asimismo, se establecen en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y los cuales contribuyen a desarrollar en los alumnos y las alumnas, de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, las capacidades que les permitan:

- 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.
- 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.

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.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación (Ley Orgánica 2/2006, art.23).

Con respecto a la ley del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, hacemos mención del Artículo 10, en el que indica que la Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad:

Lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos (Real Decreto 1105/2014, art.10).

Asimismo, la ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, se establece en el ANEXO II, los elementos del currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

Por último, la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, en su artículo 4, plantea la importancia de las metodologías activas para la formación de competencias las cuales deben estar estrechamente vinculadas a los objetivos para la consecución de los mismos.

### **c) Necesidad de innovación Sistema Educativo Español**

Cuando nos referimos al concepto de innovación, hablamos de un cambio positivo y de la introducción de algo nuevo con la intención de mejorar un proceso o conseguir unos objetivos determinados (Ministerio de Educación, 2011).

Con el propósito de contextualizar la necesidad de innovación del sistema educativo español, se detalla el marco legal que lo contempla. Por un lado, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en el título preliminar, capítulo 1, “Principios y fines de la educación”, se considera como uno de los principios de la educación ”el fomento de la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa” (Ley Orgánica 2/2006, art.1). Sin embargo, las reformas educativas, por sí solas, no son suficientes para conseguir cambios que mejoren la

calidad del sistema educativo (Ministerio de Educación, 2011). Ken Robinson (2016) afirma que los modos en los que opera el sistema educativo no posibilitan una transformación eficaz hacia planteamientos nuevos e integrales. Por ello, cabe destacar que la implicación de la comunidad educativa es importante para que se produzcan transformaciones que mejoren con algunos de los propósitos marcados en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa, entre los cuales se destacan: “reducir la tasa de abandono temprano de la educación, mejorar los resultados educativos de acuerdo con criterios internacionales, (...) mejorar la empleabilidad, y estimular el espíritu emprendedor de los estudiantes” (Ley Orgánica 8/2013, Preámbulo VI).

Para empezar a considerar estas transformaciones educativas, Acaso (2017) señala que “hay que abandonar la idea de *instrucción*, de que la educación, y especialmente la educación artística, sirve para llevar a cabo algo que finaliza en sí mismo” (p.168). Teniendo en cuenta el panorama actual, surgen además estudios como los de Klimenco (2008) que advierten de la importancia de mejorar el desarrollo humano desde el ámbito educativo mediante el fomento de la creatividad. Un concepto bastante amplio que más adelante se expondrá en el punto sobre la creatividad en la educación. Por otro lado, no hay que olvidar que las teorías postuladas por Gardner, tienen la facultad de conseguir “redefinir el proceso educativo del nuevo milenio, cuyo objetivo es el de desarrollar las competencias cognitivas, centradas en el individuo, para alcanzar sus fines vocacionales” (Citado por Monteros Molina, 2006, p.3).

Asimismo, Robinson (2016) defiende que uno de los cambios necesarios en la educación es mejorar las condiciones para personalizar la enseñanza a favor de las cualidades de los alumnos. Es necesario recalcar que muchas de estas transformaciones ya se están produciendo gracias a los esfuerzos de numerosos pensadores que confirmán la necesidad drástica de una revolución educativa y de docentes que trabajan día a día por mejorar el aprendizaje en sus aulas (Acaso, 2013).

#### **d) La creatividad en la educación**

Dado que uno de los objetivos de este proyecto es fomentar la creatividad mediante aspectos metodológicos, es preciso examinar su significado y conocer su función en la educación para llegar a las conclusiones de su relevancia.

Para empezar, es necesario recalcar que la creatividad ha sido foco de numerosas investigaciones las cuales coinciden en su carácter complejo y a su vez, ha sido un concepto muy mitificado por la sociedad (Bernabeu & Goldstein, 2009). Alguno de los mitos más repetidos es, por ejemplo, considerar la creatividad como un don que tienen unas pocas personas, vincularlo únicamente con la originalidad o con las artes (Cabrera, 2018). En cambio, muchos autores como Boden (1994) coinciden en que la creatividad no se trata de una capacidad misteriosa, sino que forma parte de la inteligencia y del pensamiento de las personas (Citado por Klimenko, 2008). Esto mismo opinaba Vigotski (1995) quién, a su vez, defendía que la creatividad se puede desarrollar (Citado

por Bernabeu & Goldstein, 2009). Por lo tanto, podemos relacionar la creatividad con los procesos cognitivos naturales del ser humano y asumir que se puede enseñar y mejorar.

En cuanto a su importancia, por un lado, hay que tener en cuenta que la sociedad actual *hipermoderna* se renueva constantemente a un ritmo frenético, visual y ocioso (Fontcuberta, 2016) y que la educación favorece, en muchas ocasiones, la sensación de falta de tiempo en busca de la eficacia (Doménech Francesch, 2009) sin tener en cuenta el contexto social en el que se sitúan los adolescentes. Es por eso que se deben adaptar las metodologías de enseñanza para que sean más dinámicas de modo que podamos reclamar la atención y la participación activa de nuestros *adolescentes espectadores* o, como menciona Fontcuberta (2016), *adolescente Photogaficus*. Teniendo en cuenta que “la mente creativa es capaz de explorar la realidad manteniéndose abierta a todas las posibilidades” (Bernabeu & Goldstein, 2009, p.33), es recomendable favorecer esa adaptación fomentando la creatividad en la educación formal.

Por otro lado, el desarrollo de la creatividad es uno de los principios de la Educación Artística (Acaso & Megías, 2017). Aunque, también es importante considerar su presencia en otras materias de la educación, se debe resaltar el poder del arte el cual permite explorar los códigos de la cultura visual y, a su vez, favorece la reflexión y el análisis para que nuestros alumnos entiendan las propuestas creativas de otros artistas y, por ende, les capacite para obtener una experiencia de un mundo predominantemente visual (Caja *et al.*, 2001).

En cuanto a la materia que nos ocupa, enseñar la creatividad en el contexto educativo, implica denominarlo de otra manera para no caer en errores comunes, como mencionábamos, derivados de los mitos populares. Asimismo, tal y como indica Bono (1987) “la creatividad implica un juicio de valor. Nadie ante una idea nueva que personalmente le disgustaba la ha llamado creativa” (pp. 62-63). Para ser imparciales, es preciso hablar de un tipo de pensamiento y escoger la acepción dada por Edward de Bono (1986), el *pensamiento lateral*. Este tipo de pensamiento, supone un método ideal para el proceso de creación de ideas el cual supone cambiar nuestra percepción de los objetos y los elementos preestablecidos con anterioridad. De manera que, nuestra labor como docente es activar tanto el pensamiento creativo como el pensamiento crítico. Esto es así dado que las ideas “surgen de una combinación de diversos tipos de esfuerzo mental, tanto en el plano de la conciencia como en el subconsciente” (Ingledew, 2016, p.7). Así, conviene señalar la importancia de ofrecer estrategias por un lado creativas, y, por otro lado, críticas que permitan a los estudiantes hilar la brecha existente entre la lógica absorbente y la creativa ocurrente, propiciando la interpretación y la reflexión efectiva e involucrando la generación de nuevas ideas (Karakas Scott, 2010). Asimismo, se debe añadir que formar el pensamiento crítico ayuda a los adolescentes a “generar estrategias de reivindicación para lograr identidades emancipadas y libertarias” (Zanatta & Mercado, 2019, p.16).

Por tanto, se debe recapitular los dos puntos importantes que nos acechan a la hora de enseñar el pensamiento lateral, por un lado, la importancia de conectar con la parte afectiva del alumnado mostrando contenidos actualizados y de interés y, por otro lado, la importancia de ser un buen educador que domine las técnicas para estimular la creatividad. En definitiva, se considera la creatividad como “el desarrollo de soluciones inesperadas, la actividad que nos lleva a resolver los problemas de una manera diferente a como se han resuelto anteriormente” (Acaso & Megías, 2017, p.89). De esta manera, el estudio de la creatividad contempla una acción y una transformación; es un método para ver y comprender conceptos nuevos y darles otro sentido, otra visión y otra manera de comunicar.

Para concluir, “la creatividad se alimenta de la experiencia de aprendizaje en cualquier situación del aula” (Barroso, et al., 2017). Para ello, hace falta tener en cuenta el contexto y planificar las actividades de creación obteniendo, como resultado, un aprendizaje activo y significativo que permitirán la comprensión de los contenidos por parte del alumnado.

#### **e) El autoconcepto a través del autorretrato en la adolescencia.**

Tanto en el proyecto de innovación como en la actividad de aula, se trabajará el autoconcepto a través del autorretrato y el *selfie*, de tal manera que implique al alumnado hacia la comprensión y aceptación de su identidad. Además, el presente proyecto tiene su aplicación en la etapa inicial de la adolescencia en la cual se contempla el paso entre la enseñanza primaria a la secundaria como un hecho que involucra numerosos cambios los cuales vienen acompañados de una serie de efectos en la personalidad del alumnado (Gimeno, 1996). Incluso, resultan causar efectos negativos en la autoestima (García Madruga & Delval, 2010). Razón por la cual, autores como Antúnez (2005) nos recuerdan la importancia de atender la transición en la educación considerándolo una vía de estudio e innovación.

Por otro lado, sin nos centramos en el desarrollo de la identidad, son muchos los factores que afectan a la personalidad del adolescente. De acuerdo con Erikson, la identidad es “una concepción coherente del yo, constituida por metas, valores y creencias con las cuales la persona tiene un compromiso sólido.” (Citado por Papalia, Feldman, & Martorell, 2012, p.390). Asimismo, entre las cuestiones que afectan, tal y como revelan Cooley y Mead, la aceptación social supone un factor determinante para la autoestima y, por ende, en el autoconcepto durante la adolescencia (Citado por García Madruga & Delval, 2010). Como decíamos una baja autoestima puede afectar al desarrollo y logro de la identidad (Papalia, et al., 2012). Es por eso que ser sensibles a los efectos personales y sociales de la transición a la educación secundaria supone una tarea imprescindible para los docentes dadas las posibles consecuencias en los aprendizajes escolares y en el desarrollo de la identidad del alumnado.

En definitiva, sin dejar de lado otro tipo de estrategias, se ha querido dar mayor importancia a la parte afectiva del individuo incluyendo en este proyecto el autoconcepto y llevando a cabo prácticas cooperativas que fomenten la seguridad y la

autoestima. Cabe señalar que la Educación Artística posibilita la expresión de ideas, el acercamiento al autoconocimiento y la observación de los sentimientos (Macaya, 2016). Esto mismo, lo confirma Acaso (2017) quien además añade que mediante metodologías de generación de conocimiento podemos aumentar “la libertad de pensamiento y la autoestima” (p.168) de las personas que lo practican. Es por eso que, emplear el estudio del autorretrato de forma global en la materia de Educación Plástica, aglutinando métodos para la comprensión del autoconcepto, permitirá la maduración de la autoestima del adolescente.

### **1.1.2. La profesión docente a partir de mi experiencia en el centro educativo.**

En este apartado se determina la profesión docente desde mi experiencia personal en el instituto de educación secundaria “Segundo de Chomón” durante los periodos de Prácticum I, Prácticum II y Prácticum III.

El periodo de prácticas supone una primera toma de contacto con la realidad educativa. Además, de esta manera, se pueden aplicar y consolidar los conocimientos adquiridos en el Máster de Profesorado. Por otro lado, se establece un vínculo mayor con la tarea docente pudiendo asimilar, realmente, las exigencias de la profesión en primera persona.

En cuanto a lo aprendido durante el prácticum, se ha comprobado la relación directa que hay entre la legislación y la práctica docente, y su dimensión fundamental y esencial en la tarea educativa. Por otro lado, se ha podido confirmar el alto nivel de exigencia de esta profesión; una profesión en la que cada día tienes que esforzarte por tus alumnos para que, además de preparar las clases, impartir, corregir y transmitir conocimientos, seamos capaces de motivarles durante el aprendizaje y transferir valores esenciales en la maduración de las personas. Por ello, la vocación es imprescindible para garantizar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Así mismo, habría que añadir que, entre todas las labores mencionadas, se incorpora la tarea de ser capaces de innovar en los métodos de enseñanza y adaptarse en un contexto de constante crecimiento tecnológico. Teniendo en cuenta que la educación resulta ser uno de los sistemas menos variables de la sociedad actual (Acaso, 2013) y aunque dicha actividad de innovación exige multiplicar el esfuerzo, es muy recomendable invertir ese tiempo. Esto es así, por el progresivo desarrollo tecnológico y social el cual se suma a la dificultad de motivar a los alumnos y de lograr con éxito el aprendizaje. Además, el sistema educativo no facilita en su totalidad la adaptabilidad de nuevos métodos, por lo que es muy probable que los docentes encuentren dificultades, aunque existan ideas nuevas y favorables que poco a poco van abriéndose camino en el campo de la educación (Robinson, 2016).

En cuanto a la experiencia vivida en el centro IES “Segundo de Chomón”, ha resultado ser fructífera. Por lo que considero necesario recalcar lo primordial que resulta realizar una primera fase de observación la cual me ha permitido contextualizar el

centro y a los alumnos de diferentes niveles, los programas y la atención a la diversidad. A su vez he podido aprender algunos métodos de actuación y evaluación y conocer los recursos del centro para realizar actividades proyectuales relacionadas con actividades audiovisuales y TICs. Dicho de otra manera, la fase de observación me ha ayudado a prepararme para la realización de la actividad de aula y el proyecto de innovación con éxito.

Finalmente, una vez expuesto el marco teórico y el marco legislativo que configuran el presente Trabajo Fin de Máster, así como mi experiencia en el centro de prácticas, se introducen el Proyecto de Innovación Docente y la Actividad de Aula.

## 2. Justificación selección Proyecto de Innovación Docente y Actividad de Aula.

Este Trabajo Fin de Master se basa en dos actividades relacionadas: un proyecto de innovación docente y una actividad de aula implementadas en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de ESO en el instituto de Educación Secundaria Obligatoria “Segundo de Chomón” (Teruel). Ambas actividades se unifican mediante el tratamiento de la identidad y el autoconcepto a través del autorretrato y el *selfie*. A su vez, en las dos actividades se incluyen metodologías para activar el pensamiento creativo el cual viene a ser uno de los objetivos principales de este proyecto.

Por tanto, en relación con la necesidad de innovación en el sistema educativo y tras mi estancia en el centro educativo, se detectaron varias carencias a mejorar durante las prácticas. En primer lugar, durante mi estancia en el prácticum I, se reparó en la necesidad de mejorar el proceso de transición de primaria a secundaria por parte del equipo directivo contenido en el apartado de propósito anual detallado en la PGA del centro (IES Segundo de Chomón, 2018). Razón por la cual se decide considerar este punto desde el ámbito afectivo dentro del aula y determina la elección de la etapa de 1º de la ESO. En segundo lugar, durante la estancia en los Prácticum II y III, se detectó falta de motivación en la asignatura, convirtiéndose, la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en una materia escasamente valorada por los alumnos. Por otro lado, se percibe cierta carencia metodológica en cuanto a la falta de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la cual también se quiso potenciar durante la realización del proyecto de innovación. Y, por último, se diseñaron actividades para fomentar la creatividad al comprobar que el alumnado tenía poca autoestima y poca disposición para generar ideas o soluciones nuevas. Tras la exposición de las carencias detectadas, es conveniente añadir que, ante todo, el proyecto se centró en suplir la falta de creatividad teniendo en cuenta el resto de carencias las cuales también influyen en el proceso creativo, tales como la motivación, la autoestima, la personalidad del alumnado, los recursos disponibles en el centro, así como la percepción preestablecida de la materia de Educación Plástica por parte de los estudiantes la cual sigue considerándose como marginal o, como señala Acaso (2009), *asignatura maría*. (p.88).

Hay que mencionar además el contexto social en el que vivimos el cual se define como una sociedad hiper moderna, digital y repleta de imágenes. Esta observación nos permite mostrar los contenidos de fotografía de la Unidad Didáctica 9 enmarcados en el proyecto de innovación. Gracias a las afirmaciones de Fontcuberta (2016), podemos introducir el término de *postfotografía* y, concretamente, el concepto del *selfie*. Estos contenidos, los cuales son relativamente nuevos, funcionarán a modo de estímulo para motivar a los alumnos por su relación directa con la vida diaria de los adolescentes y, a su vez, por tratarse de un indicio más de las prácticas fotográficas que caracterizan la *postfotografía*. Según Joan Fontcuberta (2016), la aglomeración de *selfies* nos permite hablar de un “fenómeno sociológico el cual ya no supone el gusto solo de mirarnos al espejo sino de compartir esa mirada” (p.99). De tal manera que ya no estaríamos hablando tan solo del inofensivo fenómeno del *selfie*, sino de internet, del intercambio instantáneo, de la falta de privacidad, de las falsas relaciones sociales y de muchos otros términos que nos permitirán debatir a lo largo de la unidad. Asimismo, el estudiante aprenderá a pensar sobre los medios que tan al alcance tenemos y la conectividad masificada que se fusiona con la necesidad constante, casi psicológica, de querer expresarnos autobiográficamente. Más adelante se expondrá la metodología usada para generar debates sobre todos los contenidos anteriormente mencionados los cuales permitirán conectar con el perfil del adolescente de una manera más directa y cercana.

Por otro lado, durante el desarrollo de la actividad de aula se exponen los contenidos relacionados con el autorretrato y donde se tratan los contenidos de la Unidad Didáctica 8 “El autorretrato collage” de la asignatura de Educación Plástica. Es preciso detallar, que la actividad de aula tiene lugar antes que el proyecto de innovación. El orden de las actividades, se considera importante debido a que las primeras, permiten un primer acercamiento inicial hacia el concepto de identidad y las metodologías escogidas, son idóneas para la fructífera motivación y generación de pensamiento creativo.

Por último, los objetivos, contenidos y competencias clave se establecen en ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad de Aragón, el cual otorga una especial importancia al aprendizaje basado en competencias que se caracteriza por su transversalidad y por su carácter integral. Así, el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las materias, lo que implica un importante cambio en las tareas que se exponen al alumnado en el aula y un planteamiento metodológico innovador.

## 2.1. Contextualización de centro y alumnado.

### 2.1.1. Contextualización de centro

El I.E.S. “Segundo de Chomón” es un centro público situado en la ciudad de Teruel, en una zona abierta con escasa contaminación, al noreste del instituto se

encuentra el barrio de la Fuenfresca; barrio residencial donde la tipología de las edificaciones predominantes es unifamiliar adosado.

Con respecto a la plantilla del profesorado, el centro dispone de una plantilla de 97 profesores. Por otro lado, el instituto está frecuentado por un total de 877 alumnos. Los alumnos del instituto provienen en su mayoría del Colegio de la Fuenfresca. Por lo tanto, tenemos un alumnado que podemos considerar bastante homogéneo. Asimismo, el nivel económico de las familias de los alumnos del instituto es medio y la formación académica medio-alta.

### **2.1.2. Contextualización del alumnado**

Con respecto al aula, el curso para el cual se programa es 1º de Educación Secundaria Obligatoria. Dicho curso cuenta con un total de 82 alumnos, divididos en cuatro grupos. En cada grupo nos encontramos alrededor de 20 alumnos, entre los cuales podemos situar a dos alumnos con conflictos familiares que dificultan el aprendizaje y una alumna de etnia gitana con problemas de autocontrol. Asimismo, tenemos a dos hermanas separadas en distintos grupos con síndrome de Asperger.

## **2.2. Proyecto de innovación docente.**

### **2.2.1. Introducción.**

El Proyecto de Innovación Docente cuyo nombre es “*Unselfie*. El autorretrato fotográfico” se enmarca en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el curso de 1º de ESO para la Unidad Didáctica 9 “El autorretrato fotográfico”. Con respecto a los objetivos de la unidad, se busca fomentar la creatividad de forma activa por lo que se incluirán en los contenidos el uso de técnicas creativas y metodologías de aprendizaje basado en proyectos. Asimismo, en la unidad se tiene en cuenta trabajar transversalmente el concepto de identidad a través del *selfie*, el cual conduce los contenidos relacionados con la fotografía. En primer lugar, se llevará a cabo una primera sesión donde se introducirá la historia de la fotografía y el *selfie*. En la segunda sesión, se trabajarán los contenidos de la creatividad y la fotografía creativa. Por último, durante las posteriores sesiones se desarrollará el proyecto fotográfico de manera cooperativa. Y para terminar la unidad, se realizará una evaluación mediante una prueba interactiva, usando la herramienta *Kahoot*.

A continuación, se exponen los elementos curriculares específicos que intervienen en la unidad didáctica de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el curso de 1º de ESO, teniendo en cuenta la ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad de Aragón. A su vez, se incluyen los objetivos y contenidos específicos de la asignatura de Lengua Castellana, los cuales también intervienen en la unidad didáctica diseñada para el proyecto de innovación.

### **2.2.2. Objetivos.**

#### **a) Objetivos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.**

- El estudiante, estará en capacidad de utilizar las técnicas creativas y el lenguaje fotográfico de forma adecuada. (Obj.PV.1.).
- El estudiante estará en capacidad de comprender los modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, así como, la finalidad comunicativa de la imagen. (Obj.PV.6).
- El estudiante estará en capacidad de utilizar las herramientas tecnológicas de forma responsable para la realización con éxito de un proyecto fotográfico y la evaluación final con *kahoot* (Obj.PV.10.).
- El estudiante, estará en capacidad de apoyarse en el pensamiento lateral para interpretar los elementos comunicativos de la imagen. (Obj.PV.5.).

#### **b) Objetivos específicos de Lengua Castellana.**

- El estudiante estará en capacidad emplear las Nuevas Tecnologías en la elaboración de titulares y en la consulta de archivos, repositorios y diccionarios digitales. (Obj.LE.15).
- El estudiante estará en capacidad de sintetizar los contenidos, teniendo en cuenta la coherencia en la redacción y representar la jerarquía de las ideas mediante esquemas o mapas conceptuales. (Obj.LE.9).

### **2.2.3. Contenidos.**

#### **a) Contenidos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.**

- Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual.
- Medios de creación artística fotográfica para expresar sus ideas.
- Técnicas y soportes de la imagen fija fotográfica.
- Recursos de las tecnológicas de la Información y la comunicación y aplicaciones informáticas durante la realización y edición fotográfica, además de uso de la aplicación de evaluación *Kahoot*.

#### **b) Contenidos específicos de Lengua Castellana.**

- Participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas observando y respetando las normas básicas de interacción, intervención y cortesía que regulan las prácticas orales.
- Conocimiento y uso de técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, organización de la información y redacción de textos.

### **2.2.4. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave.**

- Competencia digital. CD
- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. CIEE

- Competencia de conciencia y expresiones culturales. CCEC
- Competencia de aprender a aprender. CAA
- Competencias sociales y cívicas. CSC
- Competencia en comunicación lingüística. CCL.

#### **2.2.5. Elementos transversales.**

Para el siguiente apartado se tiene en cuenta lo establecido en el *Artículo 6* sobre los Elementos Transversales del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. De tal manera que en esta unidad se incorporarán elementos curriculares relacionados con las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en relación sobre todo a las redes sociales y las fotografías *selfie*. A su vez, se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico. Por ende, se desarrollan las competencias personales y las habilidades sociales para el ejercicio de la participación, desde el conocimiento de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad y la democracia. Igualmente, se fomentará la educación para la convivencia y el respeto en las relaciones interpersonales, la competencia emocional, el auto-concepto, la imagen corporal y la autoestima como elementos necesarios para el adecuado desarrollo personal, el rechazo y la prevención de situaciones de acoso escolar, discriminación o maltrato, la promoción del bienestar, de la seguridad y de la protección de todos los miembros de la comunidad educativa.

#### **2.2.6. Metodología.**

Para el proyecto de innovación se escoge principalmente materializar todo el proceso en un proyecto final realizado por los alumnos, por lo que la metodología que tiene lugar es el aprendizaje basado en proyectos (ABP) la cual favorece principalmente a la obtención de las competencias de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, donde los alumnos trabajarán de forma individual pero dentro del grupo ayudándose, negociando y gestionando recursos mutuamente. (Ministerio de Educación, cultura y deporte, 2015). La definición anterior parece consolidar que cuando se trabaja por proyectos se obtiene la participación activa del alumnado y el conocimiento en base a las experiencias alcanzadas durante el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Ausubel (1976), un aprendizaje basado en las experiencias significativas consigue que el estudiante relacione la nueva información con la que previamente dispone (Citado por Díaz Barriga, 2003). Por esa razón, es muy importante tener en cuenta la actitud del estudiante frente al aprendizaje, las características espaciales y temporales, los conocimientos seleccionados y la manera de intervenir del docente para que el aprendizaje sea significativo. Así mismo John Dewey, teórico del pragmatismo

moderno, fue uno de los fundadores de la educación basada en la experiencia. El admitía a su vez, que no se pueden mostrar productos demasiado distanciados de la experiencia del estudiante, y que realidad y educación iban juntos de la mano para lograr un aprendizaje activo y significativo (Dewey, 2010). Por tanto, a la hora de trabajar por proyectos de modo que favorezca la experiencia previa del estudiante, se deben seleccionar ciertos contenidos de manera reflexiva. Sin embargo, el Aprendizaje Basado en Proyectos coincide con otras metodologías, como puede ser el Aprendizaje Basado en Problemas (Vergara, 2018). Es por eso que es preciso distinguir o concretar la metodología más a fin para la educación artística, sin dejar de lado las características principales correspondientes.

Dado que en esta metodología cobra gran importancia el proceso de preparación de contenidos reflexivos, es decir, “contenidos relacionados con la vida actual del estudiante” (Acaso, 2009, p.211) y la finalidad creadora dentro del contexto artístico de la asignatura, es preciso mencionar la metodología planteada por María Acaso (2009), el *método placenta*. Este método, también basa su esfuerzo en proyectar el aprendizaje, pero teniendo previamente en cuenta la disposición del alumnado, manteniendo por parte del docente, una actitud de diálogo con el fin de entender la propuesta seleccionada entorno a la cultura visual (metanarrativa).

De tal manera que, en el primer paso del método a seguir, se pone especial énfasis en la actividad motivacional o *detonante* (Acaso, 2009, p.220), donde se prepara una presentación que sorprenda al estudiante, con recursos muy visuales, para así, ayudar al alumno a reestructurar sus conocimientos sobre el entorno digital en el que viven actualmente y generar situaciones de debate. Con respecto al debate, este sería el segundo paso del *método placenta*, donde se establece un diálogo realizando preguntas concretas que ayudan al alumno a pensar y a favorecer la escucha activa.

En este caso, para enfatizar la creatividad, se añade un tercer paso donde se llevan a cabo metodologías creativas. Se debe añadir que nos basamos en las explicaciones de Edward de Bono (1986) para entender el pensamiento lateral y poder combinarlo con dichas técnicas, entre ellas, el uso de “analogías” (p.182). Esta decisión se realiza mayormente para conseguir poner énfasis en los conceptos sustraídos por el alumnado y potenciar el proceso creador, el cual permitirá “pasar de la vieja a la nueva configuración” (Bernabeu & Goldstein, 2009, p.74). Asimismo, se debe recalcar que dentro del proceso creativo se identifican cuatro estadios: preparación, incubación, inspiración y verificación (Martínez Díez, Rigo Vanrell, & López Fernández Cao, 1993). Las técnicas utilizadas son las siguientes:

- **Técnica *Brainstorming*:** esta técnica fue ideada por Alex Osborn. Es una técnica que no puede faltar a la hora de generar ideas en colectividad. Esto se debe mayoritariamente a que esta técnica se ocupa del área de la imaginación en la cual se abole el juicio crítico durante la búsqueda de ideas. La aplicación de esta técnica se realiza en tres fases fundamentales según Osborn: (Citado por Besse, Castelnau, Chalambert, Choplin, & Virenque, 1959).

- Fase de preparación y motivación: en esta fase se decide el tema, en nuestro caso; el *selfie*. Posteriormente, se formula una definición del problema alrededor del concepto.
- Fase de búsqueda de ideas: se reúne al equipo, es decir, todos los alumnos deben de situarse sentados alrededor de la mesa oficial, donde se reparten los recursos necesarios. En este caso, se reparten *post-it*. Cada alumno de manera individual deberá escribir una idea por *post-it* evitando, además, cualquier crítica, opinión o hipótesis. El animador, fijará la duración de la sesión y dinamizará la actividad cuando sea necesario o el problema parezca difícil.
- Fase de selección de las ideas: una vez terminado el tiempo, se votarán las ideas mediante pegatinas (con forma de punto), los alumnos podrán votar 4 veces las ideas que más le gusten pudiendo poner dos puntos sobre una misma idea. Las ideas más votadas serán seleccionadas y por grupos escogerán una de ellas para llevarlas a la práctica.
- **Mapas mentales**: es una técnica creada por Joseph D. Novak, quien lo presenta como estrategia, método y recurso esquemático (Ballesteros, *et al.*, 2010, p.31). Este método es ideal para ordenar las ideas que vayan surgiendo. Además, durante la actividad, se profundizará mostrando otros recursos visuales tales como, juegos de palabras, analogías y otras técnicas de ámbito publicitario tales como, el humor, las metáforas y los mensajes subliminales (Andrews, Leeuwen, & Baaren, 2016). De ese modo, aparecerán ideas que enriquecerán el trabajo final. Durante la ejecución de los mapas mentales se pondrá énfasis en poder dibujar cada concepto, es decir, que las ideas se puedan visualizar fácilmente (Jardí, 2012). Para facilitar la tarea se aporta varios ejemplos de mapas conceptuales.

Por último, estas actividades permitirán de manera más sustancial, comenzar con la planificación y realización del proyecto final de manera cooperativa, dado que trabajar en grupo constituye uno de los principios del aprendizaje basado en proyectos (Ministerio de Educación, cultura y deporte, 2015).

#### 2.2.7. Desarrollo del Proyecto de Innovación Docente.

Para esta unidad se efectúan dos sesiones teórico - prácticas donde se explica la teoría sobre la historia de la fotografía, la *postfotografía* y el *selfie*. Así como, lo relativo a la creatividad y fotografía creativa. Y, por último, se explica la planificación de un proyecto fotográfico de tal manera que los alumnos puedan, posteriormente, trabajar de forma autónoma para la ejecución del objeto final. En el caso del proyecto final, este consistirá en la ejecución de un *book* digital, el cual contendrá todas las fotografías realizadas por los alumnos y se expondrá en el blog del centro educativo (Ver Anexo I). Todas las fotografías, a su vez, deberán ir acompañadas de un titular, el cual unificará los contenidos relacionados con la publicidad y se desarrollarán competencias de comunicación lingüística.

- Actividad de Motivación: la primera sesión tendrá una función detonante. Esta se compone de la presentación de un tema poco usual en el contexto de la educación formal; pero muy utilizado en el contexto informal del alumnado, el *selfie* y la introducción del contexto social actual para enfocar el tema de la *postfotografía*. A su vez, se explica las premisas para ser creativos y los pasos a seguir de dicha técnica creativa, *Brainstorming* (Ver Anexo III) de esa manera los alumnos podrán conceptualizar la problemática previamente mostrada por el profesor. Para la realización de la técnica todos los alumnos se agruparán alrededor de una mesa diáfana (agrupación de 6 mesas).
- Actividad de planificación: al principio de la sesión se explica mediante una presentación *PowerPoint* la fotografía creativa. Primeramente, se introducen algunos referentes artísticos y se comentan sus peculiaridades. Al mismo tiempo, se aportan características técnicas de la fotografía creativa, haciendo énfasis en el minimalismo y el humor, y varios principios fotográficos. Seguidamente se expone la actividad creadora que deberán realizar durante las siguientes sesiones aportando una serie de pasos que ayudarán al estudiante a esquematizar la planificación del proyecto. Asimismo, se les aporta referencias materiales y apoyo visual para entender mejor el proyecto.

Finalmente, los alumnos deberán empezar a planificar el proyecto siguiendo los pasos aportados por el profesor. Antes de empezar con la ejecución de fotografías, dentro de la planificación se resalta la fase importante de conceptualización, dado que deberán generar ideas creativas en base al concepto elegido (gracias a la realización de *brainstorming*). Es por eso que, los alumnos deberán ejecutar un mapa mental que les encamine a la obtención de un resultado diferente y creativo trabajando con conceptos asociativos y técnicas vistas en clase: uso de metáforas, juegos de palabras o juegos visuales, la observación, personificación, comparación, supresión y la repetición de objetos. En esta sesión los alumnos se dividirán por grupos, divididos en 3 y 4 personas (Ver Anexo II).

- Actividad de desarrollo: para continuar con el proyecto, cada alumno traído los materiales acordados dentro del grupo y podrán comenzar con la preparación de los recursos y la zona de trabajo para, después, comenzar a fotografiar. Cada grupo, dispondrá de un teléfono móvil con el que realizarán las fotografías. Antes de empezar con la actividad se aportarán una serie de pautas necesarias para una correcta colaboración:

- Se hará un breve repaso de la planificación y fase de ejecución.
- Tiempo para la realización de fotografías por grupos.
- Localización interior o exterior para la realización de la fotografía.
- Mantener un orden y correcto comportamiento.
- Recogida de los materiales al terminar la fase de realización de fotografías.
- No interrumpir al resto de grupos.
- Respeto y cuidado de los materiales; al profesor y a los compañeros.

- Actividad de síntesis: Cuando hayan terminado de realizar las fotografías, se mostrarán al profesor para verificar el resultado. Posteriormente, editarán la fotografía de manera individual, donde usarán aplicaciones del móvil (*Snapseed*, *Tool Wiz*, *Photoshop Editor*, *Pixlr.com* para el navegador, VCSO, etc.) a elección del alumnado. Al mismo tiempo, se dejará escrito en la pizarra el email y el asunto para que el profesor reciba el trabajo. Con el total de las fotografías se elaborará un *book* digital para añadirlo al blog del instituto (Ver Anexo I).
- Actividad de evaluación: en esta sesión los alumnos rezagados todavía pueden editar y enviar la foto. Seguidamente, los alumnos deberán autoevaluarse y coevaluar a sus compañeros mediante las fichas administradas por el profesor (Ver Anexo IV).

A continuación, deberán realizar por grupos (en sus grupos establecidos para el proyecto) una prueba tipo test mediante la herramienta *Kahoot* la cual mediará con la nota un 20% y servirá para demostrar lo aprendido durante las dos unidades vistas sobre “El Autorretrato collage” y “El Autorretrato fotográfico” (Ver Anexo VI).

## 2.2.8. Recursos materiales y espaciales.

En este apartado se especifican los materiales utilizados durante la realización del proyecto de innovación. Concretamente para la fase inicial de motivación y planificación se utilizarán los siguientes recursos para realizar las presentaciones en *PowerPoint*: proyector de imágenes digitales, visualización de videos, reproductor de audio, ordenador, muestras de materiales y pizarra y aplicación *Adobe Reader* o *PowerPoint* instalada en el ordenador.

Por otro lado, los recursos didácticos que se utilizan haciendo mención especial a las TIC: presentaciones *PowerPoint* realizadas por el profesor sobre la historia de la fotografía, *postfotografía*, el concepto del *selfie*, la creatividad, el *Brainstorming*, la fotografía creativa y planificación de un proyecto fotográfico y diseño de prueba *Kahoot*.

### Recursos audiovisuales utilizados en el aula:

- Cámaras digitales Samsung (2006). Spot televisivo. [Vídeo] Recuperado de <https://youtu.be/8b3PWpYU8Ns>
- Brooker, C. (2013). *Black Mirror, Channel 4*. [Vídeo] Recuperado de <https://youtu.be/ke5AKVtvkdc>
- Saatchi Gallery and Huawei. (2013, mayo 30) *From Selfie to self-expression*. [Vídeo] Recuperado de <https://youtu.be/3qUnCXOji3U>
- HispanTV. (2018, abril 01). *Museo del selfie en Los Ángeles*. [Vídeo]. Recuperado de [https://youtu.be/meT\\_a5EPK6U](https://youtu.be/meT_a5EPK6U)
- Tatsuya, T. (2018). *Making of Tanaka Tatsuya*. [Vídeo]. Recuperado de [https://youtu.be/1JVcTZ\\_J1cc](https://youtu.be/1JVcTZ_J1cc)

### Recursos Visuales:

- Imágenes prehistóricas (Arte rupestre, Cavernas de Altamira en España).

- Breve recorrido históricos: arte egipcio, arte etrusco, arte románico, arte renacentista, arte barroco y arte vanguardista.
- Breve recorrido histórico de la Fotografía: fotografía de 1839 – 1870, imágenes de daguerrotipo, imágenes de las primeras cámaras Kodak de 1889, cámaras digitales, fotografías relacionadas con la industria telefónica, instantánea de la famosa fotografía tomada en el momento de la fumata blanca (2005 y 2013) y fotografía sélfica (fotografías más compartidas y conocidas a nivel mundial).
- Fotografía creativa: Henri Cartier Bresson y Joel Meyerowitz (Meyerowitz, 2016), Roodley Smith (Smith, 2016), Chema Madoz (Madoz, 2011), Tanaka Tatsuya (Tatsuya, 2017), Stephen McMennamy, Susana Blasco, Akiko Shinzato, Yuli Rosenko, Petra Stridfeldt, Jürg Benninger, Aisha Zeijpveld, Michele Salati, Adam Hale, Sebastian Bieniek, Magdiel Lopez, Anna Devís y Daniel Rueda.

Asimismo, para la fase de realización del *Brainstorming* solamente será necesario rotuladores o bolígrafos, *Post-it* y pegatinas redondas. En cuanto a la realización del proyecto fotográfico cada grupo seleccionará los materiales que precise para el montaje fotográfico, se dan algunos ejemplos: cualquier objeto cotidiano, material textil, materiales naturales, materiales de papel, cartón, cartulina, Goma Eva, etc. También podrán necesitar algunas herramientas útiles como tijeras y cinta de carrocero. En todo caso, será imprescindible que cada grupo pueda fotografiar el resultado final, por lo que necesitarán, como mínimo, un teléfono móvil por grupo para la realización de la autofoto. El centro y el docente facilitará focos, trípodes, fondos croma y unidad portátil.

Por último, dado que la edición se efectuará desde el teléfono móvil, el alumno deberá elegir una aplicación de edición. A su vez, se aconsejará usar algunas aplicaciones: *Snapseed*, *Tool Wiz*, *Photoshop Editor*, *Pixlr.com* para el navegador, *VCSO*, etc.

El espacio a utilizar también es importante dado que se especifica a los alumnos la importancia de conocer la localización de nuestra fotografía, pudiendo salir al patio del centro y a los pasillos del interior del centro para su realización.

Por un lado, para la actividad de *Brainstorming* se precisará hacer un espacio amplio en el centro del aula donde se agruparán entre 4 y 6 mesas, la clase se situará alrededor de las mesas (Ver Anexo II).

En cuanto a actividad fotográfica, se agruparán las mesas de 4 en 4 para la realización del trabajo en grupo en la actividad de planificación del proyecto. Durante la realización de la fotografía, se reorganizará el aula para montar un espacio a modo de estudio fotográfico e incluso se dividirá el aula entre los grupos que precisen fotografías de interior o exterior. El resto de las actividades no exigen cambios en el aula (Ver Anexo II).

## 2.2.9. Cronograma.

El proyecto de innovación docente se llevó a cabo durante el Prácticum III, entre el 24 abril y el 08 mayo, una vez que los alumnos ya habían adquirido conocimientos sobre la identidad y asimilado el pensamiento creativo practicando otras técnicas realizadas en la fase de actividad de aula. Dicho proyecto se llevó a cabo en horario lectivo, en 6 sesiones de 55 minutos cada una, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (Ver Anexo VIII).

En la siguiente figura se muestra el cronograma con las intervenciones efectuadas en cada una de las sesiones.

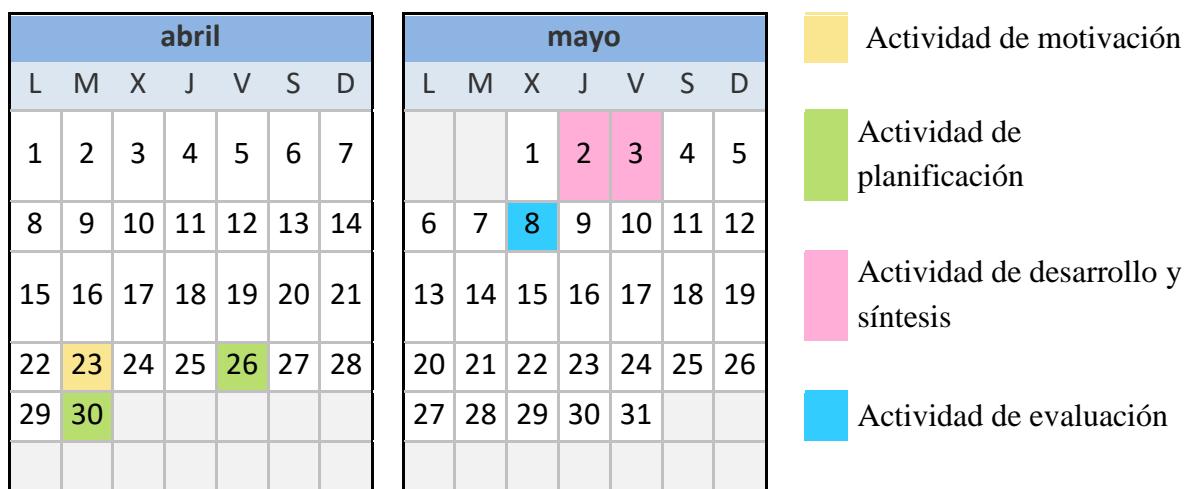


Figura 1. Título: *Temporalización del proyecto de innovación*. Fuente: Elaboración propia.

## 2.2.10. Evaluación.

Se realiza una evaluación con el fin de comprobar si los alumnos han logrado los objetivos de la unidad didáctica. Por consiguiente, cada alumno obtendrá una calificación numérica final comprendida entre el 0 y el 10 (Ver Anexo IV).

A continuación, se enumeran los procedimientos de evaluación e instrumentos de evaluación que permitirán recoger datos tanto cualitativos como cuantitativos de los resultados obtenidos por cada alumno:

### Procedimientos de evaluación:

- Observación directa de atención y actitud del alumno, participación en las actividades, recopilación de material (libro del profesor).
- Observación grupal en cuanto colaboración, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo (Coevaluación y autoevaluación).
- Resultado del producto final (evaluación profesor).
- Resultados de la prueba *kahoot* (Excel de resultados).
- Evaluación del docente (al final de la unidad).

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de coevaluación y autoevaluación del funcionamiento en equipo (Ver Anexo IV).
- Registros de observación del profesor de la participación y asistencia a clase.
- Entrega de proyecto final y rúbrica de evaluación (Ver Anexo V).
- Registro de los resultados sacados de la aplicación *Kahoot*.
- Cuestionario de evaluación del docente (Ver Anexo IX).

En primer lugar, el alumno deberá completar el proyecto, en caso contrario se calificará como suspenso. En cuanto a la ponderación de la calificación, se establece de la siguiente manera: (Ver Calificaciones finales en el Anexo VII)

- Trabajo final: 50%
- Trabajo en equipo: 30%
- Prueba final grupal con *Kahoot*: 20%

**2.3. Actividad de aula.****2.3.1. Introducción.**

En la presente unidad didáctica, también se pretende fomentar la actitud activa y mejorar la capacidad creativa. En cuanto a los contenidos, se tuvo en cuenta trabajar transversalmente el concepto de identidad y el autorretrato para, posteriormente, conducir los contenidos relacionados con el collage y así mismo reforzar su autoestima. En la primera sesión, se llevará a cabo una presentación donde se introducirá el autorretrato; en la segunda, se trabajarán los contenidos del collage y la imagen y; por último, desarrollarán su autorretrato collage.

**2.3.2. Objetivos.****a) Objetivos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.**

- El estudiante, estará en capacidad de expresar sus emociones utilizando técnicas gráfico- plásticas, tales como el collage o el dibujo, de forma creativa. (Obj.PV.4. y Obj.PV.2.).
- El estudiante estará en capacidad de reconocer los diferentes grados de iconicidad de las imágenes. (Obj.PV.6).
- El estudiante será capaz de aprender conocimientos de solidaridad, conciencia con el medio ambiente participado en los debates y realizando el collage con materiales reciclados. (Obj.PV.11. y Obj.PV.1.).
- El estudiante será capaz de aprender conocimientos de conciencia cultural, empatía habiendo escuchado y participado de forma activa en las actividades de debate, reflexión y exposición oral. (Obj.PV.11. y Obj.PV.1.).

**b) Objetivos específicos de Lengua Castellana.**

- El estudiante será capaz de expresarse oralmente y por escrito con claridad y creatividad enlazando adecuadamente las ideas. (Obj.LE.2.).

**2.3.3. Contenidos.**

**a) Contenidos específicos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.**

- Estructura formal de las imágenes.
- La imagen figurativa y abstracta.
- La imagen representativa y la imagen simbólica.
- Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.
- Método creativo el collage.

**b) Contenidos específicos de Lengua Castellana.**

- Participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas observando y respetando las normas básicas de interacción, intervención y cortesía que regulan las prácticas orales.
- Interés por la escritura como forma de aprendizaje y de comunicación de conocimiento, ideas, sentimientos y emociones.

**2.3.4. Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave.**

- Competencia digital. CD
- Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. CIEE
- Competencia de conciencia y expresiones culturales. CCEC
- Competencia de aprender a aprender. CAA
- Competencias sociales y cívicas. CSC
- Competencia en comunicación lingüística. CCL.

**2.2.5. Elementos transversales.**

Para el siguiente apartado se tiene en cuenta lo establecido en el *Artículo 6* sobre los Elementos Transversales del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. De tal manera que, en esta unidad, se fomentará la expresión oral y escrita mediante la práctica de autorretrato literario y la exposición oral de autorretrato collage. A su vez, se incorporarán contenidos relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente. Con respecto a la participación activa en actividades, el alumnado estará en capacidad de afianzar el espíritu emprendedor a partir de aptitudes como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.

### 2.3.6. Metodología.

Mediante la prioridad de fomentar las metodologías activas, es decir, de fomentar el papel protagonista del propio estudiante, el profesional de la enseñanza se encarga de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Pujolàs, 2008).

Asimismo, se plantea llevar a cabo una serie de metodologías que a su vez fomenten la creatividad y la participación activa. Por lo que la actividad motivacional y la actividad de desarrollo, se centran en la combinación de metodologías de carácter lúdico debido a que uno de los métodos para impulsar el aprendizaje significativo es a través del juego (Bernabeu & Goldstein, 2009). Además, el juego no solo posibilita la conexión directa y positiva con las emocionales (Barroso, *et al.*, 2017), sino que también, se debe añadir que “el juego es muy importante para el crecimiento corporal, para aprender a descubrir y experimentar, y para ordenar el pensamiento” (González Trigo, 2016, pp.286-287). Es por eso que dichas actividades tendrán un carácter creativo y flexible evitando los modelos rígidos de aprendizaje y fomentando en el alumno, una actitud de exploración activa y lúdica.

Más adelante, durante la última actividad, se potenciará la cooperación donde los alumnos deben realizar, establecidos en grupos, su trabajo individual sobre el autorretrato collage, pero compartiendo espacio, materiales y apoyo constante. Los alumnos serán responsables de su propio aprendizaje, intercambiarán experiencias y desarrollarán aspectos como la autonomía, el pensamiento crítico y actitudes colaborativas (Pujolàs, 2008).

Asimismo, los planteamientos metodológicos que se llevarán a cabo en la actividad son los siguientes:

- Clase Expositiva o Magistral: se emplea este método para introducir las sesiones mediante presentación *PowerPoint*, donde se exponen los siguientes temas: el autorretrato, la identidad, el collage y los referentes seleccionados. Asimismo, la clase magistral permitirá situar a los alumnos dentro de la materia que nos ocupa y será la herramienta necesaria para encender la curiosidad y para generar los interrogantes formulados tanto por el profesor como por los estudiantes interesados. A su vez, es necesario matizar que no deben alargarse demasiado las explicaciones. Todas ellas deben dar pie a que el alumno participe, deben ser dinámicas y, por tanto, también se deben combinar con las actividades prácticas, de manera que no solo se expongan al inicio de la clase.
- Metodología lúdica: esta actividad será el motor de la curiosidad. Dado que tal y como menciona Francisco Mora “lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción” (Citado por Acaso & Megías, 2017, p.120). Dicha actividad, se emplea como actividad puente la cual funciona a modo de alarma para llamar la atención del estudiante. A su vez, el juego que produce risas y humor nos ayuda a concentrarnos, a ser creativos y a introducirnos en la actividad de forma lúdica (Riezu Ochoa & Verburg, 2014).

- Metodologías creativas: se emplearán métodos y actividades para fomentar el pensamiento creativo. Las actividades se realizarán de manera individual, una vez aportado el contenido sobre el autorretrato. Antes del comienzo de la actividad, se hará énfasis en entender algunas herramientas lingüísticas y artísticas para generar ideas nuevas y estimular la mente (Ingledeew, 2016).
- Metodología cooperativa: durante las actividades cooperativas nos centraremos en transmitir sobre todo el valor de trabajar en grupo. La actividad en sí, es individual, pero bajo el respaldo y la organización en grupo. Por lo tanto, dado que todo el conjunto del equipo es responsable de ayudar a los componentes a conseguir las metas del ejercicio, estaríamos hablando de una metodología cooperativa (Pujolàs, 2008).

### 2.3.7. Desarrollo de la actividad de aula.

- Actividad de Motivación: Al comienzo de la sesión se expone a modo de resumen todas las fases de la unidad. Mediante la exposición *PowerPoint* se introduce el concepto del autorretrato, tipología y algunos referentes importantes de la historia que se autorretrataron. Esta explicación da paso a la realización de un juego motivacional y colectivo titulado “El juego del psicólogo” que favorezca la participación activa para dar paso más tarde a la realización de dos actividades:
  - Actividad del autorretrato literario: los alumnos deberán escribir su autorretrato en forma de poema basándose en el ejemplo expuesto del poeta Carlos Edmundo de Ory (1923-2010); *Fonemoramas*, el cual no tiene por qué ser muy lógico, ni tiene que rimar especialmente. Sino que tiene que ser simplemente metafórico y original. Tienen 10 minutos para escribir al menos 6 frases (Ver Anexo XI).
  - Actividad del autorretrato ilustrado: tras crear una imagen metafórica creativa de manera literaria, los alumnos deberán realizar un autorretrato ilustrado tomando como referencia lo escrito anteriormente y contarán con un tiempo de 15 minutos para su ejecución (Ver Anexo X).
- Actividad de planificación: al principio de la sesión se expone un resumen de lo que se va a impartir y se introduce el concepto de la técnica del collage. Seguidamente se expone la actividad que deberán realizar durante la tercera sesión, donde se ejemplificará en directo realizando un collage espontáneo con materiales de muestra para entender mejor ejercicio. Posteriormente, se continuará con la explicación teórica de la unidad del collage, la imagen, características de la imagen, finalidad y lectura de imágenes.
- Actividad de desarrollo y evaluación: En esta sesión cada alumno habrá traído los materiales solicitados. Antes de empezar con la actividad se organizará el aula por grupos de 4 personas y se explicará las fases de la actividad y las pautas necesarias:
  - Creación individual del collage.
  - Exposición oral del autorretrato collage.
  - Coevaluación.

- Recoger y limpiar el aula.

### 2.3.8. Recursos materiales y espaciales.

En este apartado se especifican los materiales utilizados durante la realización de la actividad de aula. En primer lugar, para la fase informativa y expositiva se utilizarán los siguientes recursos materiales: proyector de imágenes digitales “cañón”, visualización de videos, fotocopias, muestras de materiales y pizarra.

En cuanto a los recursos didácticos que se utilizan, haciendo mención especial a los recursos TIC, son los siguientes: *PowerPoint* realizado por el profesor sobre el concepto del autorretrato, la historia del autorretrato y sus diferentes aplicaciones, la imagen, sus características y finalidades y, por último, el collage.

#### Recursos Visuales:

- Artistas sobre el autorretrato: Andrea Mantegna, Leonardo da Vinci, Jan Van Eyck Tintoretto, Carraci, Francesco Mazzola, Rembrant, Durero, Velázquez, El Greco, Goya, Paul Gauguin, Van Gogh, Picasso, Dalí, Modigliani, Rockwell, Lucien Freud, Francis Bacon, Egon Schiele, Frida Kahlo y Basquiat.
- Artistas collage: Kwangho SHhin, Nick Georgiou, Emili Crittim, Enric Servera, Helga Stentzel, Isidro Ferrer (Ferrer, 2012), Viz Munitz y Hanoch Piven.

#### Recursos audiovisuales:

- Piven, H. (2014) *El collage como herramienta educativa*. [Vídeo]. Recuperado de <https://www.think1.tv/pt/video/hanoch-piven-el-collage-como-herramienta-educativa-es>
- Walker, L. (Dir.). (2010). *Waste Land*. London, UK: Almega Projects. [Vídeo]. Recuperado de <http://www.wastelandmovie.com/>
- Páez, E. (2015). *Cómo escribir tu autorretrato literario*. Taller de escritura. [Vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/FFQ0ESMzAtU>

Respecto a la fase de realización del autorretrato ilustrado y literario se hará uso de todo el material propio del dibujo: rotuladores y bolígrafos, grafito, lápiz y lápices de colores, goma de borrar, tijeras, folios en blanco DIN A4.

En cuanto a la realización del collage cada alumno deberá traer los siguientes materiales: cualquier objeto cotidiano inservible o reutilizable (auriculares, abalorios, piezas de juguetes, cualquier utensilios de cocina, pinzas de ropa, palillos, botones, herramientas de plástico, utensilios, cables, elementos decorativos, pegatinas), material textil, botones, cordeles, lazos, cuentas de collares, materiales naturales (piedras, palos, ramas, corchos, maderas, palillos, pajitas, arena, serrín), materiales reciclados limpios (bolsas, recipientes, tapones, chapas, latas, tubos, vidrio, cartón, pilas y plásticos), materiales de papel reciclado o reutilizable (revistas, periódico, cartón, cartulina, papel de seda, papel de plata), comida (lentejas, garbanzos, pan, arroz, macarrones, frutas,

huesos, caramelos, chucherías). Por último, se especifican los recursos materiales para fotografiar el resultado final de los alumnos: cámara fotográfica y unidad portátil.

En cuanto al espacio a utilizar, para la actividad lúdica se precisa hacer un espacio amplio en el centro del aula y apartar las mesas hacia el fondo de manera que todo el grupo pueda formar un círculo unido. En cambio, para la actividad cooperativa se agruparán las mesas de 4 en 4 para la realización del trabajo en grupo en la actividad del autorretrato collage. El resto de las actividades no exigen cambios en el aula (Ver Anexo II).

### 2.3.9. Cronograma.

El proyecto de innovación docente se llevó a cabo durante el Prácticum III, entre el 03 de abril y el 11 de abril. Mediante la ejecución de esta unidad didáctica, se pretende que los alumnos adquieran conocimientos sobre la identidad y asimilen el pensamiento creativo. Concretamente, dicho proyecto se llevó a cabo en horario lectivo, en 3 sesiones de 55 minutos, cada una, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (Ver Anexo XVII).

En la siguiente figura se muestra el cronograma con las intervenciones efectuadas en cada una de las sesiones.

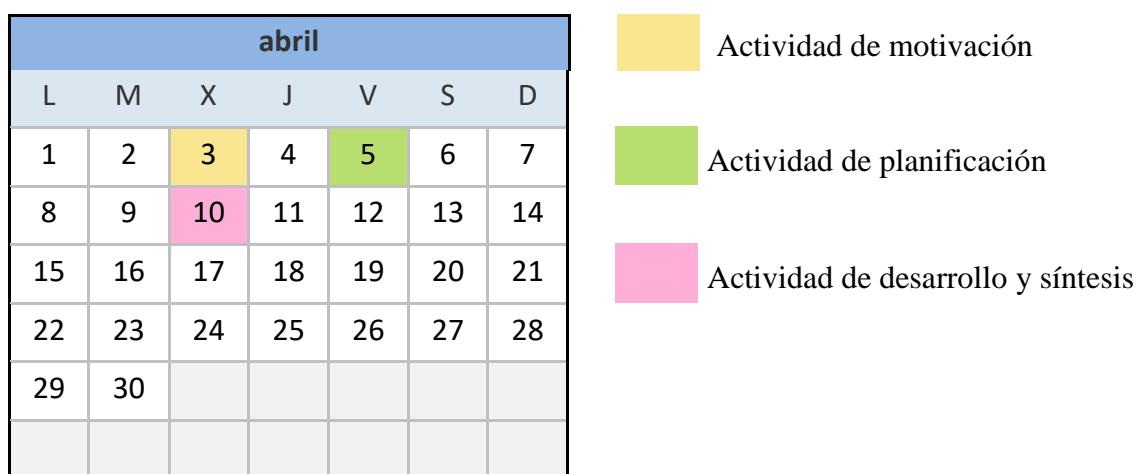


Figura 2. Título: *Temporalización de la actividad de aula*. Fuente: Elaboración propia.

### 2.2.10. Evaluación.

Se realiza una evaluación con el fin de comprobar si los alumnos han logrado los objetivos de la unidad didáctica. Por consiguiente, cada alumno obtendrá una calificación numérica final comprendida entre el 0 y el 10 (Ver Anexo XVI).

A continuación, se enumeran los procedimientos de evaluación e instrumentos de evaluación que permitirán recoger datos tanto cualitativos como cuantitativos de los resultados obtenidos por cada alumno:

**Procedimientos de evaluación:**

- Observación directa de las actividades, atención y actitud del alumno, participación en las actividades, recopilación de material (libro del profesor).
- Observación grupal en cuanto colaboración, comunicación, toma de decisiones y manejo del tiempo (Coevaluación).
- Resultado de los 2 autorretratos iniciales.
- Calidad técnica del resultado del producto final collage (Coevaluación).
- Evaluación de la exposición oral del producto final (libro del profesor).
- Evaluación del docente.

**Instrumentos de evaluación:**

- Rúbrica de evaluación del autorretrato ilustrado (Anexo XIII).
- Rúbrica de evaluación del autorretrato literario (Anexo XIV).
- Rúbrica de coevaluación autorretrato collage (Anexo XV).
- Registros de observación del profesor de la participación, recopilación de material y exposición oral.
- Registro de los trabajos entregados (Ver Anexo X, XI y XII).
- Rúbrica de evaluación del docente (al final del prácticum III).

En primer lugar, el alumno deberá completar el proyecto, en caso contrario se calificará como suspenso. En cuanto a la ponderación de la calificación, se establece de la siguiente manera: (Ver Calificaciones finales en el Anexo XVI)

- Trabajo Autorretrato Ilustrado: 30%
- Trabajo Autorretrato literario: 30%
- Trabajo Autorretrato Collage: 40%

**3. Reflexión crítica sobre las relaciones existentes entre los proyectos seleccionados.**

Este Trabajo Fin de Máster (TFM) está compuesto por el Proyecto de Innovación Docente “*Unselfie*” y la Actividad de Aula “Autorretrato collage”, descritos anteriormente. Ambas acciones se enmarcan dentro de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el aula de 1º ESO y han sido diseñadas con el fin de potenciar el pensamiento creativo mediante los contenidos del autorretrato y el *selfie*.

Así mismo, la falta de creatividad demostrada por el alumnado viene determinada, al mismo tiempo, por una falta de motivación en la asignatura de Plástica. Esto significa tener que diseñar actividades que puedan suponer un cambio fructífero en la actitud del estudiante.

Dicho lo anterior, cabe señalar la importancia de la apropiada selección de los contenidos a trabajar. Es por eso que, seleccionar contenidos relacionados con la identidad dentro del ámbito de la educación artística, ha supuesto encontrar el detonante perfecto para despertar la curiosidad. Sobre todo, si se asume que, a lo largo de la historia, ha existido siempre una necesidad de autoconocimiento y el interés por la introspección del yo (Cid-Priego, 1985). Lo que a su vez supone un ejemplo visible de

la capacidad de suscitar atención mediante la auto representación y estudio del autorretrato en el estudiante.

Tanto los contenidos sobre el autorretrato como los contenidos sobre el *selfie*, están íntegramente relacionados, ya que suponen la representación del yo, pero realizados con distintos métodos y herramientas. Incluso, se podría especificar que el *selfie* se distingue por la finalidad intrínseca y social de compartirlo en redes sociales, incluso, tal y como añade Fontcuberta (2016), “Tomarse fotos e intercambiarlas forma parte del juego (...) de los adolescentes” (p.201).

En cuanto al orden de las unidades didácticas, es imprescindible comenzar con la actividad de aula por dos motivos. Por un lado, porque se sigue una línea temporal en la que se empieza explicando el concepto de identidad y el autorretrato. Y, por otro lado, porque la selección metodológica inicial, se basa en el juego como motor del aprendizaje, la cual, a su vez, promueve la participación e integración positiva en el grupo y “permite definir su propia identidad” (Bernabeu & Goldstein, 2009, p.51). De manera estratégica, se decide tratar el *selfie*, posteriormente, en el proyecto de innovación, ya no solo por la sucesión cronológica dentro de la historia de las imágenes y el autorretrato, sino también por la novedad que supone introducir este concepto dentro de la educación formal.

Por último, cabe destacar que existe un fuerte vínculo en el enfoque creativo tanto en los contenidos como a nivel metodológico el cual, a su vez, también tiene un fuerte carácter práctico y social.

#### **4. Conclusiones y propuestas de futuro**

El uso de técnicas creativas y el estudio del pensamiento creativo ha supuesto una innovación para el aprendizaje, ya que nunca antes se había impartido, a los alumnos de 1º ESO del centro IES “Segundo de Chomón, el contenido sobre la creatividad de manera intensiva. Además, tampoco se les había mostrado una monografía sobre la identidad y el autorretrato. Incluso, los contenidos relacionados con el *selfie* les parecieron novedosos y pusieron empeño en fomentar su lado creativo junto con el juicio crítico durante las actividades, permitiendo obtener indicios sobre el talento natural del alumno. Cabe señalar que todas estas afirmaciones fueron recogidas durante el transcurso de las unidades didácticas mediante preguntas directas realizadas a los diferentes grupos de 1º ESO.

En primer lugar, se especifican las observaciones realizadas durante la actividad de aula. En esta unidad se ha evaluado todo el proceso mediante rúbricas, algunas evaluadas por el docente y otras mediante coevaluación, que miden la calidad del trabajo y la actitud participativa. Puesto que la unidad se terminó con éxito, se pudo sacar el compendio de todas las notas de los alumnos. En general los cuatro grupos de 1º ESO, se implicaron bastante en la realización de las actividades, por lo que los resultados terminaron siendo óptimos; solo un total de 8 alumnos suspendieron la

unidad. Sin embargo, la mayoría de estos alumnos suelen tener malas calificaciones y bajo rendimiento durante del curso (Ver calificaciones finales en el Anexo X).

En cuanto al contenido, pude observar que la teoría sobre el autorretrato les interesó bastante puesto que hacían preguntas y se observó mucha implicación. Además, me sorprendió ver que algunos alumnos tenían conocimiento de historia del arte. Anecdóticamente, uno de ellos conocía el cuadro del “Matrimonio de Arnolfini” de Jan Van Eyck y en general, casi todos conocían a Goya y a Velázquez. La segunda sesión, no tuvo tanto éxito puesto que se extendió demasiado la parte teórica. Por esa razón, se decidió intercalar la teoría con demostraciones prácticas y actividades en los siguientes grupos que quedaban por impartir. De esa manera pude observar que funcionan mejor las clases dinámicas en las que se alternan teoría y práctica. Durante la última sesión, los alumnos trabajaron muy entregados en el autorretrato collage. Se pudo observar que les cuesta acordarse de traer el material solicitado y por eso, es necesario prepararlo con antelación e insistirles varias veces. A su vez, se recomienda enviar un PDF a través del Moodle (herramienta digital del centro) especificando el material. Así mismo, observé que debía insistir en las pautas de la actividad creativa del collage. Concretamente, dicha actividad consistía en realizarse un autorretrato explorando los objetos de su vida cotidiana para realizar un collage. Aunque, saliendo de los esquemas de representación y técnica para solo crear. De tal manera que debía recordarles que pensaran en el objeto no como objeto en sí mismo, si no como herramienta visual para describirse. Por eso deduje que a los alumnos les cuesta abstraerse. Pero con la práctica, los que se esforzaron, fueron entendiéndolo perfectamente. Durante la realización de otros ejercicios, por ejemplo, el autorretrato ilustrado, si se les pide que realicen su autorretrato, no deben dibujar su rostro literalmente, sino que deben caracterizar su personalidad, sus gustos y emociones. Por lo que hay que explicarles recursos que fomenten el pensamiento creativo (Ingledeew, 2016). Lo interesante de estas actividades, es que al trabajar al mismo tiempo la identidad, el arte y la creatividad, se ha mejorado sustancialmente la actitud del alumnado, siendo idóneo para facilitar el proceso de aprendizaje (Acaso & Megías, Art Thinking, 2017).

En segundo lugar, se especifican las observaciones realizadas durante el proyecto de innovación. Se puede señalar que los alumnos se implicaron bastante en la escucha y realización de las actividades. Por lo general, la sesión ha resultado muy atractiva para los alumnos a la hora de tratar el tema del *selfie*. Además, dicha unidad se pudo comparar con la actividad del collage dado que se les notaba más entregados.

Asimismo, pude observar que los recursos audiovisuales cortos con cierta intensidad de carácter visual, funcionan muy bien para luego provocar una respuesta y generar debate. Aunque, se ha observado que no retienen los recursos que se les enseña y les cuesta utilizar las herramientas que tienen a su alcance. A su vez, a la mayoría les supone un esfuerzo separarse de la lógica y tener un pensamiento más abstracto y creativo. Por ello, es recomendable insistir en el uso de los recursos gráficos relacionados con el pensamiento creativo y llevarlos paulatinamente a la práctica, de tal manera que les estimule intelectualmente. Por otro lado, en el proyecto fotográfico se

daba al alumnado la posibilidad de buscar localizaciones tanto dentro como fuera del aula, por lo que se necesita un profesor de apoyo que permita atender a todos los alumnos al mismo tiempo.

Para concluir, los resultados en esta unidad también fueron satisfactorios. En cuanto a la diversidad del alumnado, algunos alumnos con dificultades de comportamiento participaron en las actividades. Además, las dos alumnas con síndrome de Asperger funcionaron muy bien consiguiendo mantener su interés por el proyecto, mejorando su autoestima y evolucionando su capacidad creativa.

En cuanto a la evaluación de la creatividad, conviene tener en cuenta que el objetivo es mejorar esta capacidad. Por eso no se debe desanimar con medidas cuantitativas ni críticas. Por lo que es preciso ceñirnos en la observación del proceso de aprendizaje y “la actitud para afrontar imprevistos” (De la Torre & Violant, 2006, p.148) y circunstancias novedosas.

Por otro lado, después de obtener los resultados del Prácticum II y del Prácticum III se puede comprobar que es factible realizar tanto la actividad de aula como el proyecto de innovación para la etapa de 1º ESO. Por esas razones, se propone llevar a cabo las actividades diseñadas a otros niveles educativos teniendo en cuenta los contenidos curriculares según lo establecido por la ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo.

Por último, también se han observado otras utilidades desde la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Concretamente, se ve idóneo realizar esta actividad de innovación tanto al inicio del curso como al final, con el fin de ampliar los conocimientos propios de la asignatura y de ese modo, observar una evolución de lo aprendido. Así mismo, se podrán potenciar elementos transversales no solo relacionados con el *selfie*, la autoestima, la identidad y el autoconcepto del alumnado, los cuales están vinculados con la práctica diaria y con la mejora de las relaciones interpersonales, sino también, se debe hacer mención de las herramientas que nos proporciona el arte contemporáneo. Dicho método proviene del ya mencionado *Art thinking* propuesto por Acaso (2017), el cual hace un llamamiento para la transformación de la educación a través de las artes. Si bien, hoy en día el sistema educativo no se preocupa lo suficiente en potenciar la creatividad (Hué García, 2014), aun sabiendo que su formación permite mejorar capacidades emocionales y sociales en un contexto donde cada vez es más necesaria la tolerancia, el trabajo en equipo, la empatía, la innovación y la motivación personal (Planas Domingo, 2014). Además, como se ha mencionado anteriormente, la asignatura de Plástica, Visual y Audiovisual se ha ido devaluando con el paso del tiempo. Por consiguiente, se recomienda emplear el modelo *Art thinking* en un futuro, dado que supone un aliciente para la materia y al mismo tiempo para la creatividad.

## 5. Referencias

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Acaso, M. (2013). *Reduvolution. Hacer la revolución en la educación*. Barcelona : Paidós.
- Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art Thinking*. Barcelona : Paidós.
- Aguirre, A., Barroso, L., & Diego, L. F. (2016). *EduSapiens. Una guía para diseñar experiencias creativas para el aula*. Madrid: Fundación Telefónica. Obtenido de [www.fundaciontelefonica.com/publicaciones](http://www.fundaciontelefonica.com/publicaciones)
- Andrews, Leeuwen, V., & Baaren, V. (2016). *Persuasión. 33 Técnicas de influencia psicológica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Antúnez, S. (2005). El cuidado de los procesos de transición de primaria a secundaria. *Aula de innovación Educativa* (142), 7-11.
- Ballesteros, A., Cuevas, M. C., Martín, L. G., Molina, A., Rodríguez, A., & Vélez, U. (2010). *Mapas conceptuales. Una técnica para aprender*. Madrid: Narcea.
- Barroso, L., Fernando, L., García, L., Izquierdo, A., Poyatos, M., Tanarro, J., . . . Vivas, M. A. (2017). *Mi genoma creativo*. Madrid: Fundación Telefónica. Obtenido de [www.fundaciontelefonica.com/publicaciones](http://www.fundaciontelefonica.com/publicaciones)
- Berengueras Pont, M., & Vera Mur, J. M. (2015). Las leyes en educación en España en los últimos 200 años. *Supervision 21. Revista de educación e inspección*, 38, 1-23. Obtenido de [http://www.usie.es/SUPERVISION21/2015\\_38/SP\\_21\\_38\\_Articulo\\_Leyes\\_educacion\\_ultimos\\_200\\_anhos\\_Berengueras\\_y\\_Pont.pdf](http://www.usie.es/SUPERVISION21/2015_38/SP_21_38_Articulo_Leyes_educacion_ultimos_200_anhos_Berengueras_y_Pont.pdf)
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Besse, A., Castelnau, H., Chalambert, B. D., Choplín, J., & Virenque, A. (1959). *la promoción de ideas (brainstorming). su técnica y su aplicación*. Barcelona: Francisco Casanovas.
- Bono, E. D. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de la creatividad*. Barcelona: Paidos.
- Bono, E. D. (1987). *Aprender a pensar*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Cabrera, J. (2018). Epistemología de la creatividad desde un enfoque de complejidad. *Educación y Humanismo*, 35(20), 114-128. doi:10.17081/eduhum.20.35.3127
- Caja, J., Berrocal, M., Fernández-Izquierdo, J., Fosati, A., González-Ramos, J., Moreno, F., & Segurado, B. (2001). *La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: Graó.
- Cid Priego, C. (1985). Algunas reflexiones sobre el autorretrato. *Revista anual de historia del arte*(5), 177-204. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=72636>
- Constitución Española. (s.f.). Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311. 29313-29424. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/1978/12/29/pdfs/A29313-29424.pdf>

- De la Torre, S., & Violant, V. (2006). *Comprender y evaluar la creatividad: Cómo investigar y evaluar la creatividad. Vol.2.* Málaga: Aljibe.
- Dewey, J. (2010). *Experiencia y educación.* Madrid: Biblioteca Nueva.
- Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5(2), 1-13. Obtenido de <http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>
- Doménech Francesch, J. (2009). *Elogio de la educación lenta.* Barcelona: Graó.
- Ferrer, I. (2012). *Plantar cara.* Zaragoza: Centro dramático Nacional.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes.* Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- García Madruga, J. A., & Delval, J. (2010). *Psicología del Desarrollo I.* Madrid: UNED.
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas.* Barcelona: Paidós.
- Gimeno, J. (1996). *La transición a la educación secundaria.* Madrid: Ediciones Morata.
- González Trigo, M. (2016). Había una vez que alguien se preguntó: «Si educamos a los pequeños con coaching?». En J. Soler, L. Aparicio, O. Díaz, E. Escolano, A. Rodríguez, & (coords.), *Inteligencia Emocional y Bienestar II* (pp. 283-294). Zaragoza: Ediciones Universidad San Jorge.
- Hué García, C. (2014). Bienestar profesional e inteligencia emocional. En F. R.-M.-M. Orejudo-Hernández, *Inteligencia emocional y bienestar. Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones* (pp. 42-67). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Hurst, N. (2017). From Selfie to Self-Expression. London: Saatchi Gallery and Huawei.
- IES Segundo de Chomón. (2018). *Programación General Anual [Archivo PDF].*
- Ingledew, J. (2016). *Cómo tener ideas geniales. Guía de pensamiento creativo.* Barcelona: Art Blume.
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Karakas Scott, L. (2010). Creative and Critical Thinking in the Arts and Sciences: Some Examples of Congruence. *Forum on Public Policy*, 9.
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Educación y Educadores*, [S.I.], 11(2), 191-210. Obtenido de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (s.f.). BOE, núm.106 § 7899. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa. (s.f.). BOE, núm.295 § 12886. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Luengo Navas, J. (2004). La educación como objeto de conocimiento. En M. M. Del Pozo Andrés, J. Álvarez Castillo, & E. Otero Urtza, *Teorías e instituciones contemporáneas de educación* (pp. 45-60). Madrid: Biblioteca Nueva.

- Macaya, A. (2016). Cuerpo e identidad: artes visuales para una hermenéutica de la diferencia. Experiencias con maestros en formación inicial. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social*, 11, 13-50. doi:10.5209/ARTE.54112
- Madoz, C. (2011). *Chema Madoz: Obras Maestras*. Madrid: La Fábrica.
- Martínez Díez, N., Rigo Vanrell, C., & López Fernández Cao, M. (1993). La obra de arte como estímulo creador en distintas etapas de la educación: Primaria, Secundaria y Facultad de Educación. *Arte, Individuo Y Sociedad* 1(5), 59-74. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9393110059A>
- Meyerowitz, J. (2016). *Seeing Things: A Kid's Guide to Looking at Photographs*. New York: Aperture.
- Ministerio de Educación. (2011). *Estudio sobre la innovación educativa en España*. España. Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es>
- Ministerio de Educación, cultura y deporte. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos: infantil, primaria y secundaria*. Madrid: Secretaría general técnica.
- Monteros Molina, J. M. (2006). Génesis de la teoría de las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana De Educación*, 39(1), 1-3. doi:10.35362/rie3912596
- ORDEN ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. (s.f.). BOA, núm.105. Obtenido de <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=910768820909>
- 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. (s.f.). BOE, núm. 25 § 738. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/29/pdfs/BOE-A-2015-738.pdf>
- Papalia, D. E., Feldman, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano (Ortiz-Salinas. M. & Javier-Dávila. J.F., trad.)*. México: McGraw-Hill Companies (Obra original publicada en 2011).
- Planas Domingo, J. (2014). La importancia de la inteligencia emocional en la escuela del futuro. En S. Orejudo Hernández, F. Royo Más, J. Soler Nagés, & L. Aparicio Moreno, *La inteligencia emocional y bienestar. Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones* (pp. 13-22). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Pujolàs, M. P. (2008). *9 Ideas Clave. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.
- RAE. (2018). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=EO5CDdh>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. (s.f.). BOE, núm. 3 §

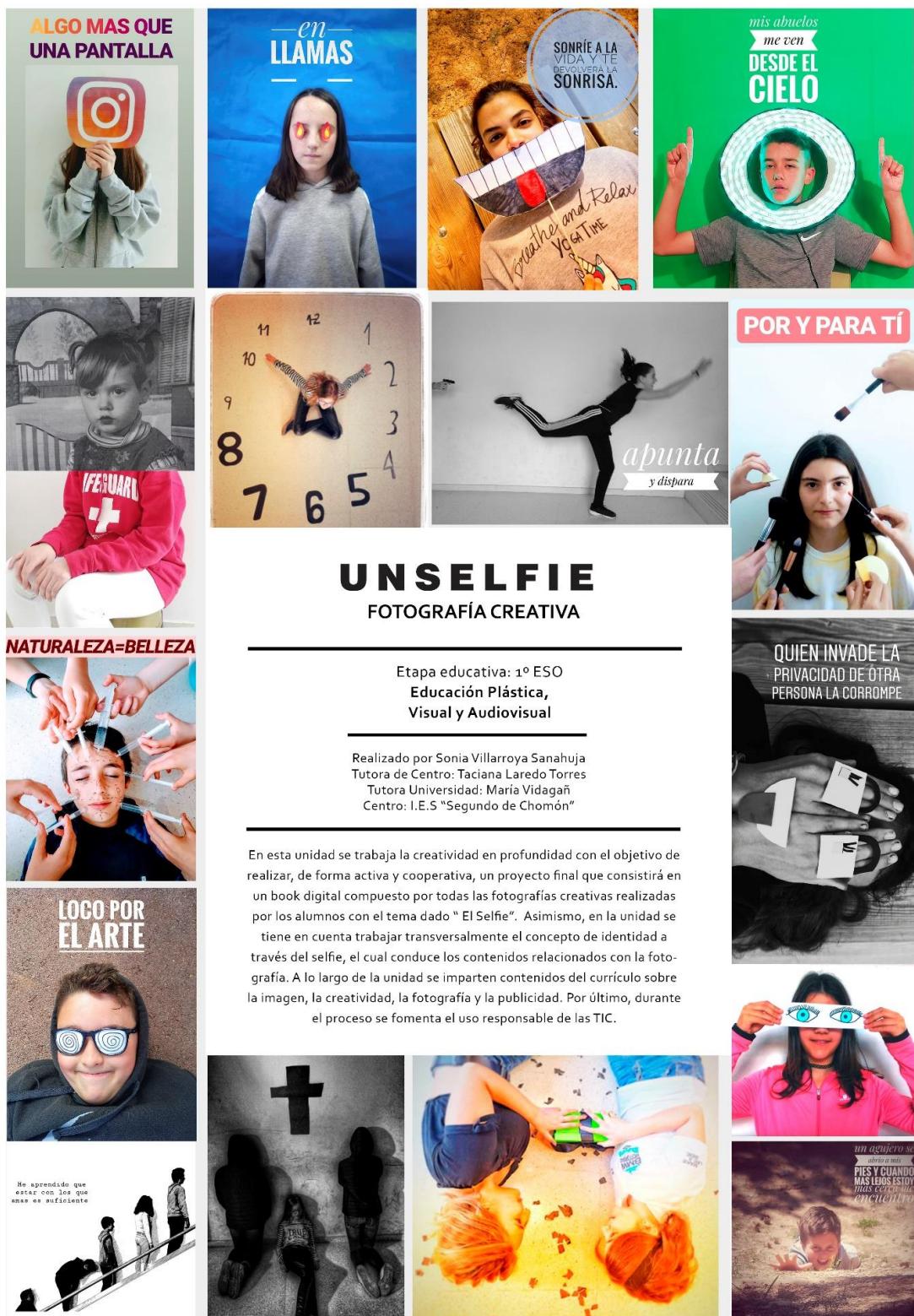
37. Obtenido de <https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>
- Riezu Ochoa, M. I., & Verburg, A. (2014). 20. Risoterapia: Aplicaciones educativas del humor, la risa y la sonrisa. En S. Orejudo-Hernández, F. Royo-Más, J. L. Soler Nagés, & L. Aparicio-Moreno, *Inteligencia emocional y bienestar. Reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones* (pp. 248-260). Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Smith, R. (2016). *Rodney Smith Photographs*. New York: Seven.
- Tatsuya, T. (2017). *Small Wonders*. Japón: Nippan IPS.
- Vergara, J. J. (2018). *Narrar el aprendizaje. La fuerza del relato en el ABP*. Ciudad Real: SM.
- Zabala, A. (1995). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Barcelona: Graó.
- Zanatta, M. E., & Mercado, A. M. (2019). El logro de identidad: dispositivos y procesos. *Psicología Sin Fronteras*, 2(3), 19. Obtenido de [https://www.academia.edu/39394716/EL\\_LOGRO\\_DE\\_IDENTIDAD\\_DISPOSITIVOS\\_Y\\_PROCESOS](https://www.academia.edu/39394716/EL_LOGRO_DE_IDENTIDAD_DISPOSITIVOS_Y_PROCESOS)

## Anexos.

### Anexo I: “Poster de trabajos finales “Fotografía Creativa”

Figura 3. Título: *Poster de trabajos finales “Fotografía Creativa”*. Fuente: elaboración propia.

Enlace a Blog del centro: <http://bibliotecachomon.blogspot.com/2019/05/fotografia-creativa.html>



**Anexo II: “Plano de Aula de Artes Plásticas, Visual y Audio visual”**

Figura 4. Título: *Plano de Aula de Artes Plásticas, Visual y Audio visual.*

Fuente: elaboración propia.

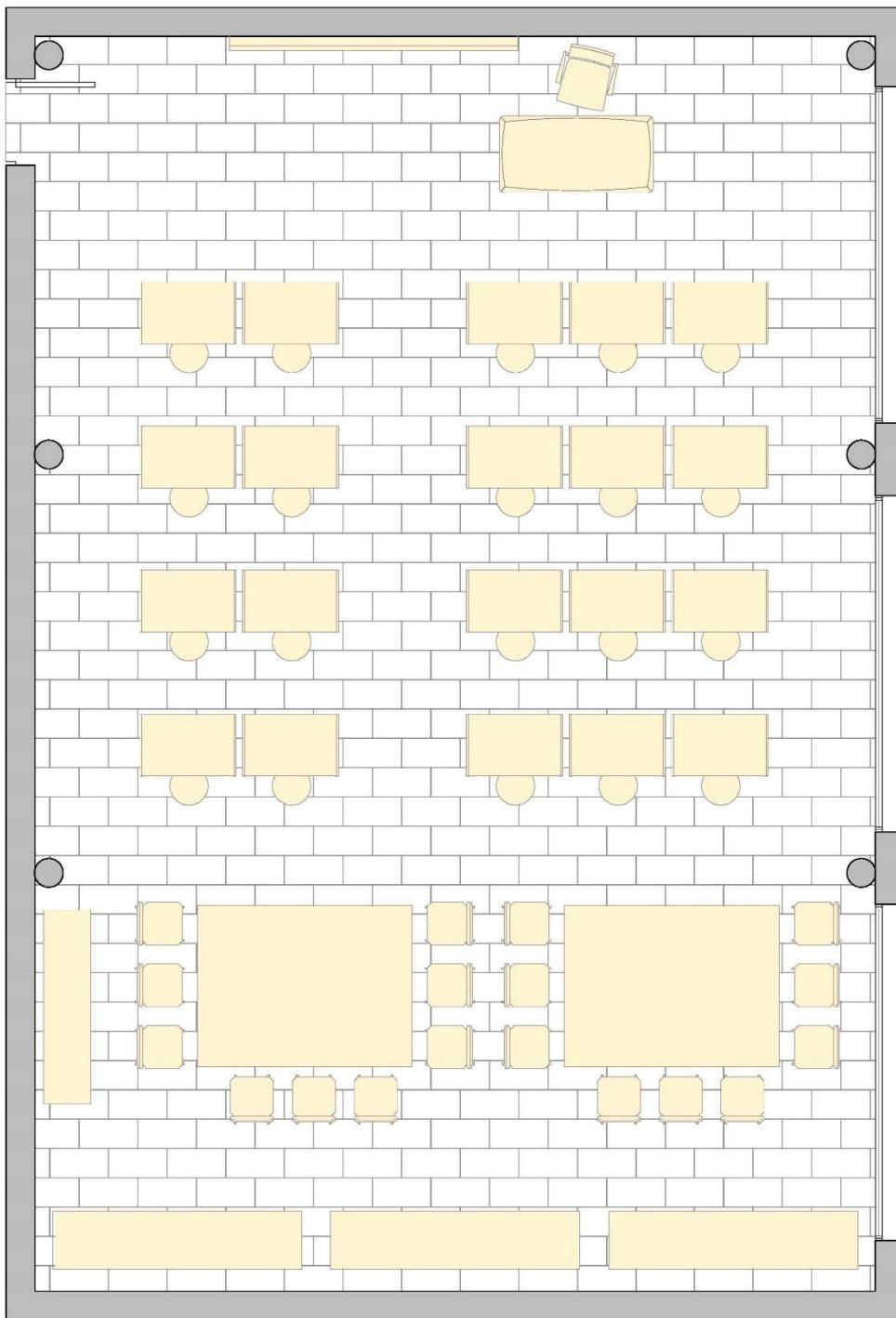
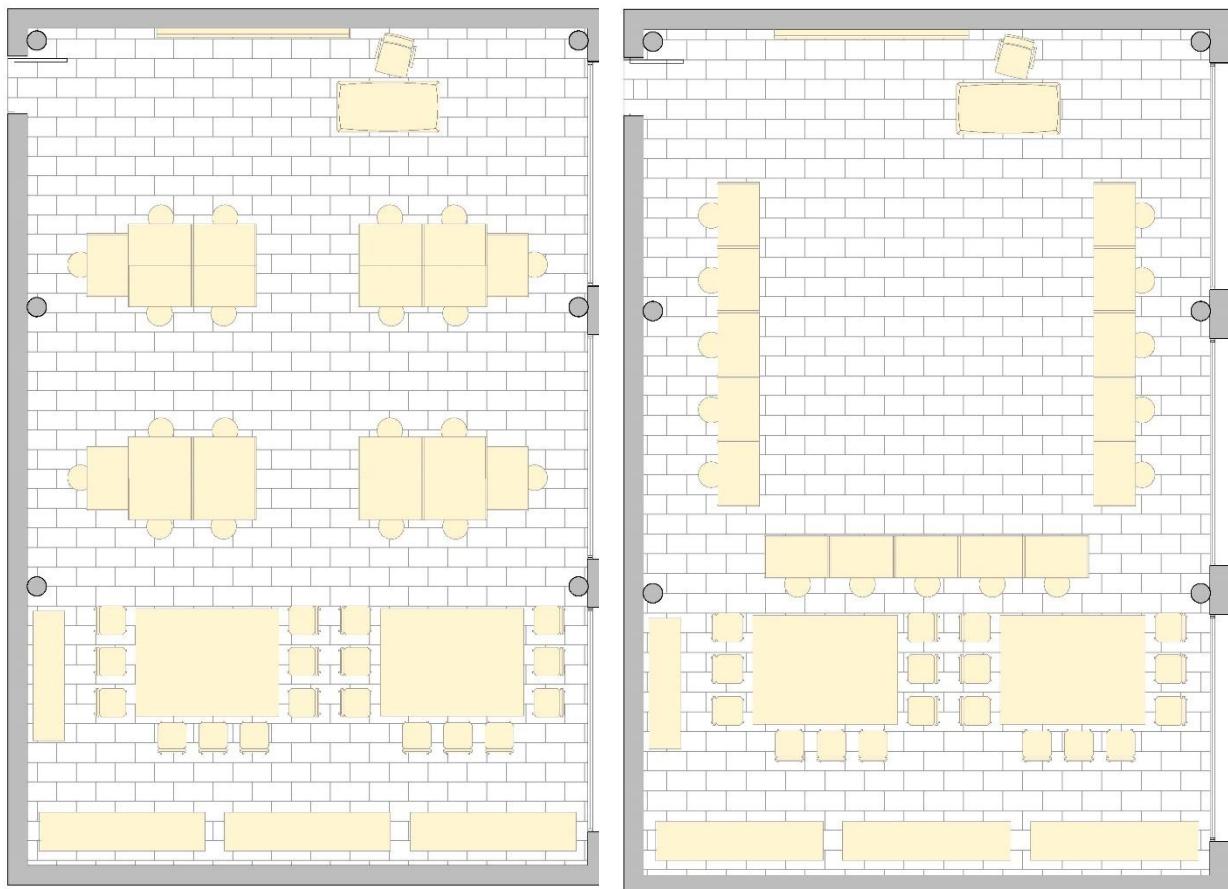


Figura 5. Título: *Plano de agrupaciones de Aula en la materia de Educación Plástica, Visual y Audio visual*. Fuente: elaboración propia.



**Anexo III: Figura 6. “Técnica del Brainstorming - Resultados”**

Fuente: elaboración por los alumnos de 1º ESO del IES “Segundo de Chomón”.

<b>Los selfies son para divertirse con amigos y familiares</b>
<b>Los selfies muchas veces son una falta de privacidad</b>
<b>Nunca me hago selfies</b>
<b>Me hago selfies para ver cómo voy</b>
<b>Para recordar a personas importantes en mi vida</b>
<b>Los selfies sirven para fliparse o chulearse y provocar envidia</b>
<b>Los selfies son malos por si te cotillean las fotos</b>
<b>Los selfies con ropa exótica</b>
<b>Con los selfies no terminas de ser tú mismo en las fotos</b>
<b>Los selfies son para personas que se quieren mucho. Provoca narcisismo</b>
<b>En las redes hay mucha presión social y prototipos a la hora de opinar sobre publicaciones</b>
<b>Para recordar momentos buenos y divertidos</b>
<b>Los selfies nos recuerdan que vemos todo a través de las pantallas</b>
<b>Los selfies sirven para cuando sales de fiesta</b>
<b>Los selfies muestran una mentira sobre lo que realmente somos</b>
<b>Los selfies son para posar en el espejo</b>
<b>Los que se hacen selfies se juegan la vida a veces. Hay gente que se saca fotos peligrosas</b>
<b>Puedes convertirte en objetivo de los delincuentes</b>
<b>Los selfies sirven para meter contenido en tus redes sociales</b>
<b>Los selfies son malos, hay algunos que están mal</b>
<b>Los selfies sirven para ser creativos</b>
<b>Los selfies son una falta de dignidad</b>
<b>Los selfies son para payasos</b>
<b>Los selfies son para presumir y para el postureo</b>
<b>Los selfies sirven para ponértelos en tu perfil de redes sociales y en el estado del WhatsApp</b>
<b>Los selfies pueden generar problemas, porque si los compartes pierdes el control</b>
<b>Los selfies sirven para hacerte famoso</b>
<b>Los selfies son un problema, te puedes obsesionar.</b>
<b>Los selfies te permiten ver tus cambios, el crecimiento y el paso del tiempo</b>
<b>Sirven para expresar sentimientos</b>
<b>Los selfies sirven para que sepan como eres</b>
<b>Selfies y cambios de estilo, ya sea ropa o peinados o maquillaje</b>
<b>Selfies para el humor, haciendo caras estúpidas</b>
<b>Los selfies de noche, de día, al amanecer. o al atardecer.</b>
<b>Selfies y jugar con la arena</b>
<b>Los selfies para cuando te vas de viaje</b>
<b>Los selfies sirven para que sepan donde estas a través de las redes sociales</b>
<b>La gente se obsesiona con subirse a lo alto de un edificio para hacerse una foto y colgarla</b>
<b>Hago selfies, cuando me aburro o cuando no tengo nada que hacer</b>

Figura 7. Título: *Fotos de los alumnos realizando el Brainstorming.*

Fuente: elaboración propia.



**Anexo IV: Figura 8 “Rúbrica de Autoevaluación y coevaluación”**

Fuente: elaboración propia.

CRITERIOS	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
<b>Trabajo con los compañeros</b>	Siempre escucha y anima el esfuerzo de los compañeros. Intenta mantener al equipo en un buen ambiente	Normalmente escucha y anima el esfuerzo de los compañeros	Con frecuencia escucha y anima a los compañeros, pero a veces no es un buen miembro del equipo	Raramente escucha y anima el esfuerzo de los compañeros. No es un jugador de equipo
<b>Atención en la tarea que se realiza</b>	Siempre está concentrado en la tarea y en lo que hay que hacer. No se deja influir	La mayor parte del tiempo está centrado en la tarea. A veces no se mantiene centrado en la tarea	Solo parte del tiempo está centrado en la tarea. Hay que recordarle que se mantenga centrado en el trabajo	Raramente está centrado en la tarea. Deja que los demás realicen el trabajo. Escaso nivel de implicación
<b>Actitud</b>	Nunca realiza una crítica negativa en público del trabajo de los demás. Siempre tiene actitud positiva	En pocas ocasiones realiza una crítica negativa. Casi siempre tiene actitud positiva	Ocasionalmente critica el trabajo de los demás. Normalmente tiene una actitud positiva	Frecuentemente critica el trabajo de los demás. Frecuentemente tiene una actitud negativa hacia la tarea
<b>Ajuste a la temporalización</b>	Se asegura de que se cumplan los compromisos de equipo en los tiempos establecidos	Normalmente usa bien el tiempo, pero a veces se puede retrasar en alguna tarea.	Tiende a retrasarse, pero al final siempre llega a cumplir con el compromiso	Raramente cumple con sus compromisos
<b>Resolución de problemas</b>	Ofrece soluciones a los problemas de forma activa	No ofrece soluciones, pero ayuda a refinar las soluciones aportadas por otros	No ofrece ni refina soluciones aportadas por otros, pero intenta aplicar las soluciones propuestas.	No intenta solucionar los problemas ni ayuda a los demás a solucionarlos. Deja que los demás hagan el trabajo.

COMPAÑERO	Nombre y apellidos	Trabajo en Equipo	Atención	Actitud	Temporalización	Resolución de problemas
Mi nombre						
Compañero 1						
Compañero 2						
Compañero 3						
Compañero 4						

**Anexo V: Figura 9 “Rúbrica de evaluación de la fotografía creativa”**

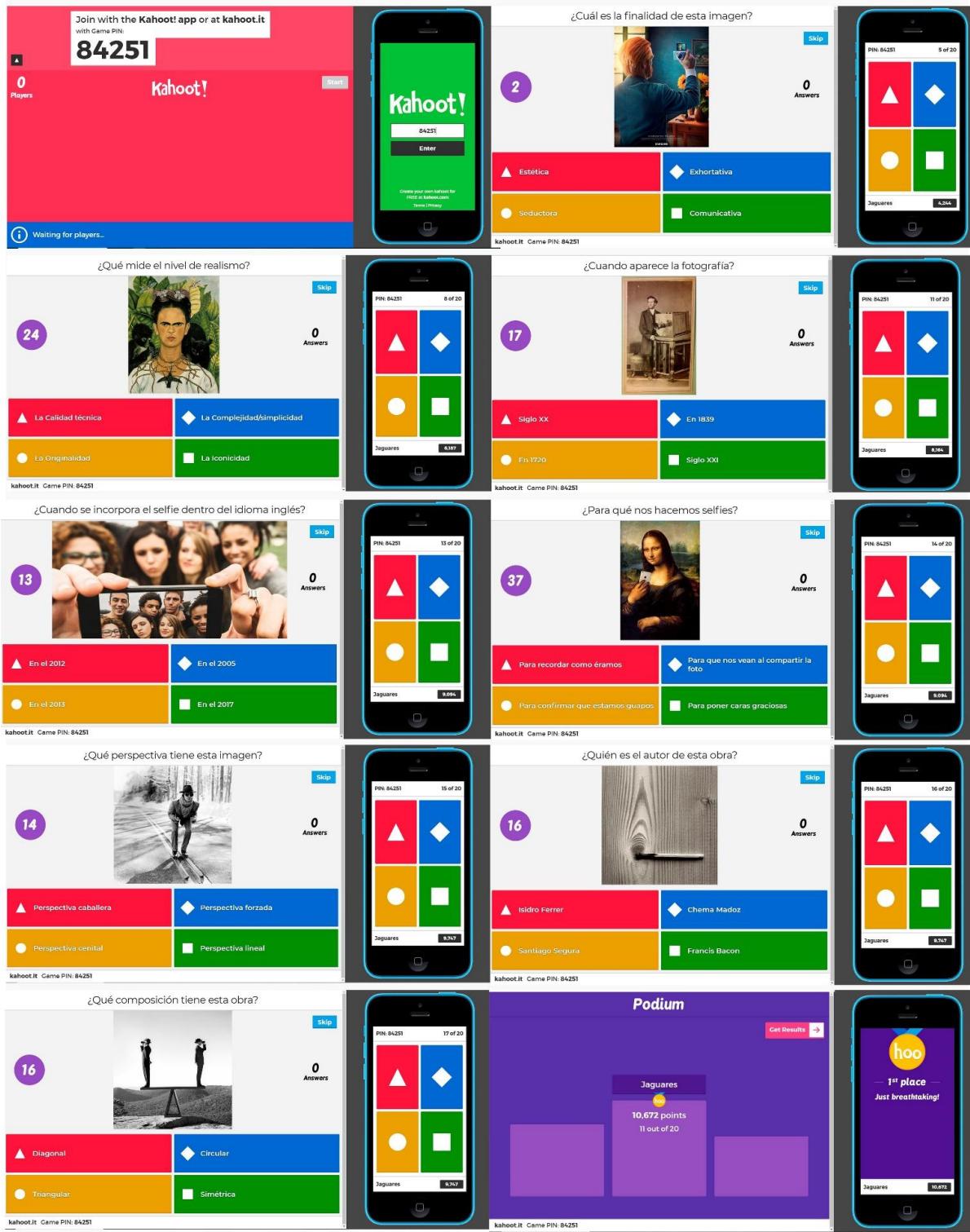
Fuente: elaboración propia.

CRITERIOS	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
<b>Minimalismo</b>	Sabe identificar qué elementos son imprescindibles y cuáles no, para deshacernos de estos últimos	Se identifican qué elementos son imprescindibles a falta de eliminar algún elemento más que se sale de la composición	Se identifica algún elemento imprescindible, pero aun así hay elementos que no cumplen ninguna función	Hay demasiados elementos que no permiten hacer una lectura del concepto
<b>Concepto</b>	El mensaje es claro y conciso. Tiene relación con la imagen y el concepto inicial	El mensaje se percibe parcialmente, tiene relación con el concepto inicial	Cuesta entender el mensaje y no tiene relación con el concepto inicial	El mensaje no está claro y no tiene relación con el concepto inicial
<b>Calidad técnica</b>	La composición y la iluminación se ve clara, sencilla y limpia. El color combina con todos los elementos de la composición	La composición se ve clara, aun así, aparecen algunos elementos que no respetan la armonía del color	La composición y la iluminación esta descuidada. Se respeta el color	No cuida la composición, la iluminación ni el color.
<b>Creatividad</b>	Explora su creatividad y tiene originalidad	Explora su creatividad, pero no es demasiado original	Se esfuerza, pero no es creativo	No pone empeño en explorar la creatividad

PUNTUACIÓN	NOTA CUALITATIVA	NOTA CUANTITATIVA
Entre 4 y 8 puntos	Insuficiente	1 - 4,5
Entre 9 Y 10 puntos	Regular	5 - 6,5
Entre 11 y 13 puntos	Bueno	7 - 8
Entre 14 y 16 puntos	Muy bueno	8,5 - 10

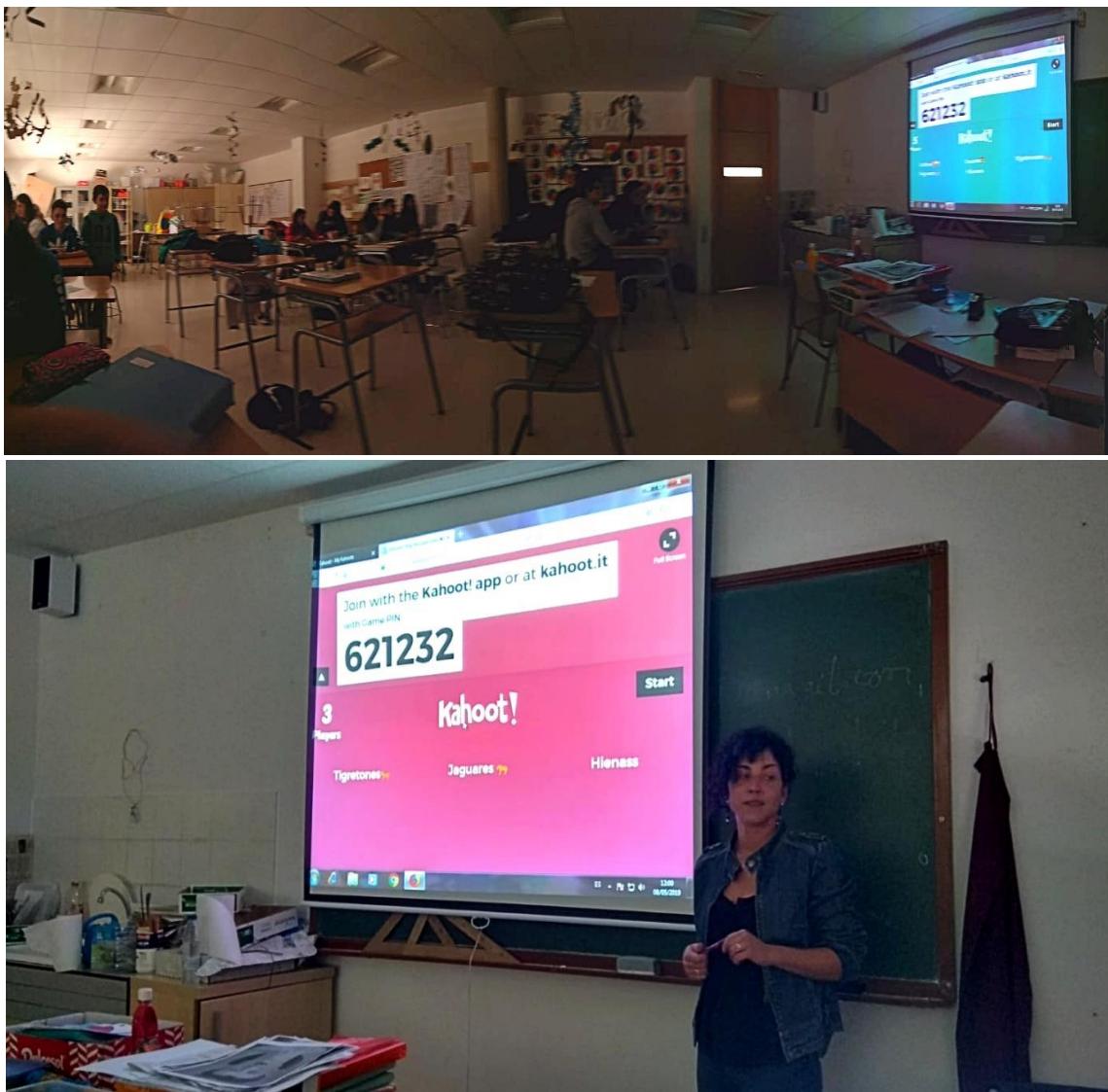
## Anexo VI: Figura 10 “Capturas de muestra de la prueba Kahoot”

Fuente: elaboración propia.



**Figura 11 “Fotos de la clase realizando la Prueba Kahoot”**

Fuente: elaboración propia



**Anexo VII: Figura 12 “Calificaciones de 1ºA y 1ºD del proyecto de innovación”**

Fuente: elaboración propia

NOMBRE	TRABAJO 50%	T. EN EQUIPO 30%	Kahoot 20%	TOTAL	NOTA FINAL
ALEGRE ADALID, SILVIA	6,5	7,2	4,5	6,31	6
COMANAC, VANESSA	7,2	7,75	5	6,925	7
DÍAZ REDOLAR, ISABEL	9	5,5	4,5	7,05	6
FUERTES LAÍN, CELIA	7,5	8	6,5	7,45	7
FUSTER BLABIA, ALBA	7,75	7,5	5	7,125	7
GARCÍA GUILLÉN, ROBERTO	10	7,2	5,5	8,26	8
GARCÍA PINA, GUILLERMO	7,5	7,2	5	6,91	7
GÓMEZ ESPALLARGAS, SANDRA	8	7	7,5	7,6	8
JULIÁN MOLINA, JORGE	7	7,5	7,5	7,25	7
LOZANO CASTILLO, PABLO	7,5	10	5,5	7,85	8
MONTOLÍO BENEDICTO, HUGO	7,5	7,75	4,5	6,975	7
NASTASE, ANAMARÍA	6,5	7,5	5,5	6,6	7
NAVARRO GONZÁLEZ, CARMEN	8,75	8	6,5	8,075	8
OUADIA EL OUARDI, FADUA	6,5	7,75	5,5	6,675	7
RIVILLA MARTÍN, DANIEL	8	7,75	7,5	7,825	8
SALIENTE GIL, GEMA	8,5	7,5	5,5	7,6	8
SÁNCHEZ MUÑOZ, DAVID	6,5	7,5	7,5	7	7
SORIANO ABAD, MIGUEL	7,5	7	5,5	6,95	7
SUERO DE JESÚS, ESTEBAN	0	6,2	7,5	3,36	3
VICENTE ROMEA, LORENA	7	7	7,5	7,1	7
VILLAR CEBRIÁN, ESTHER	7	7,75	6,5	7,125	7

NOMBRE	TRABAJO 50%	T. EN EQUIPO 30%	Kahoot 20%	TOTAL	NOTA FINAL
ABRIL MARTÍNEZ, CRISTIAN	7,5	9	4,5	7,35	6
CRUZ CLEMENTE, SABRINA	8,5	9	4	7,75	8
DÍAZ CLAVERÍA BENITA	0	0	0	0	0
EL ANDALOUSSI CHEBKI, HARON	7	4	3,5	5,4	5
GÓMEZ MONTOLIO, IGOR	10	7	4	7,9	8
GÓMEZ IGUAL, VÍCTOR	5	7,5	4,5	5,65	6
GÓMEZ ISERN, VALERIA	7,5	10	3,5	7,45	7
HERNÁNDEZ GARCÍA, GONZALO	9	8	5	7,9	8
IGUAL IZQUIERDO, DIEGO	7,5	8,5	3,5	7	7
MARTÍNEZ AGUDO, LAURA	8,5	8,5	5	7,8	8
PARICIO VILLALBA, NACHO	1	1	5	1,8	2
PÉREZ BELMONTE, ALBA	8,5	10	3,5	7,95	8
PÉREZ PÉREZ JOSÉ	6,5	1	3,5	4,25	5
RAFAILA, RAHELA	5	10	4,5	6,4	6
SANZ BELENGUER, SERGIO	7	8	3,5	6,6	7
SMAALI, HANANE	8	9,5	3,5	7,55	8
SORIANO SÁNCHEZ, ALBA	10	10	3,5	8,7	9
SORIANO SÁNCHEZ, JUDITH	7,5	8,5	5	7,3	7
VILLÉN ZARAGOZA, PAULA	9	9	4	8	8

**Anexo VIII: Figura 13 “Temporalización Proyecto de innovación”**

Fuente: elaboración propia

Horas	Lunes 22	Martes 23	Miércoles 24	Jueves 25	Viernes 26
De 11:40 a 12:30			<b>1CESO: S1</b> Brainstorming	<b>1DESO: S1</b> Brainstorming	<b>1CESO: S2</b> La fotografía Planning
De 12:35 a 13:25			<b>1BESO S1</b> Brainstorming	<b>1DESO: S2</b> La fotografía Planning	
De 13:30 a 14:20			<b>S2DESO</b>	<b>1AESO: S1</b> Brainstorming	

Horas	Lunes 06	Martes 07	Miércoles 08	Jueves 09	Viernes 10
De 10:20 a 11:10			<b>1CESO: S5</b> Foto y edición		
De 11:40 a 12:30		<b>1AESO: S4</b> Foto y edición	<b>1CESO: S6</b> Evaluación		
De 12:35 a 13:25		<b>1AESO: S5</b> Evaluación	<b>1BESO: S6</b> Evaluación		

Horas	Lunes 29	Martes 30	Miércoles 01	Jueves 02	Viernes 03
De 08:30 a 09:20	GUARDIAS	2C ESO		<b>1CESO S3</b> Planning	<b>1BESO S5</b> Foto y edición
De 09:25 a 10:15	<b>1DESO: S3</b> Planning	2CESO	Festivo	Atención de familias	<b>1DESO S6</b> Evaluación
De 10:20 a 11:10	4ESO	Extraescolares		<b>1BESO S4</b> Foto creativa	2DESO
De 11:40 a 12:30	<b>1BESO: S2</b> La fotografía Planning	<b>1AESO: S2</b> La fotografía Planning		<b>1DESO: S4</b> Foto creativa	<b>1CESO: S4</b> Fotografía
De 12:35 a 13:25	<b>1BESO: S3</b> Planning	<b>1AESO: S3</b> Planning		<b>1DESO: S5</b> Foto y edición	UNIZAR
De 13:30 a 14:20	Reunión de Departamento	Guardias		<b>1AESO: S4</b> Fotografía	

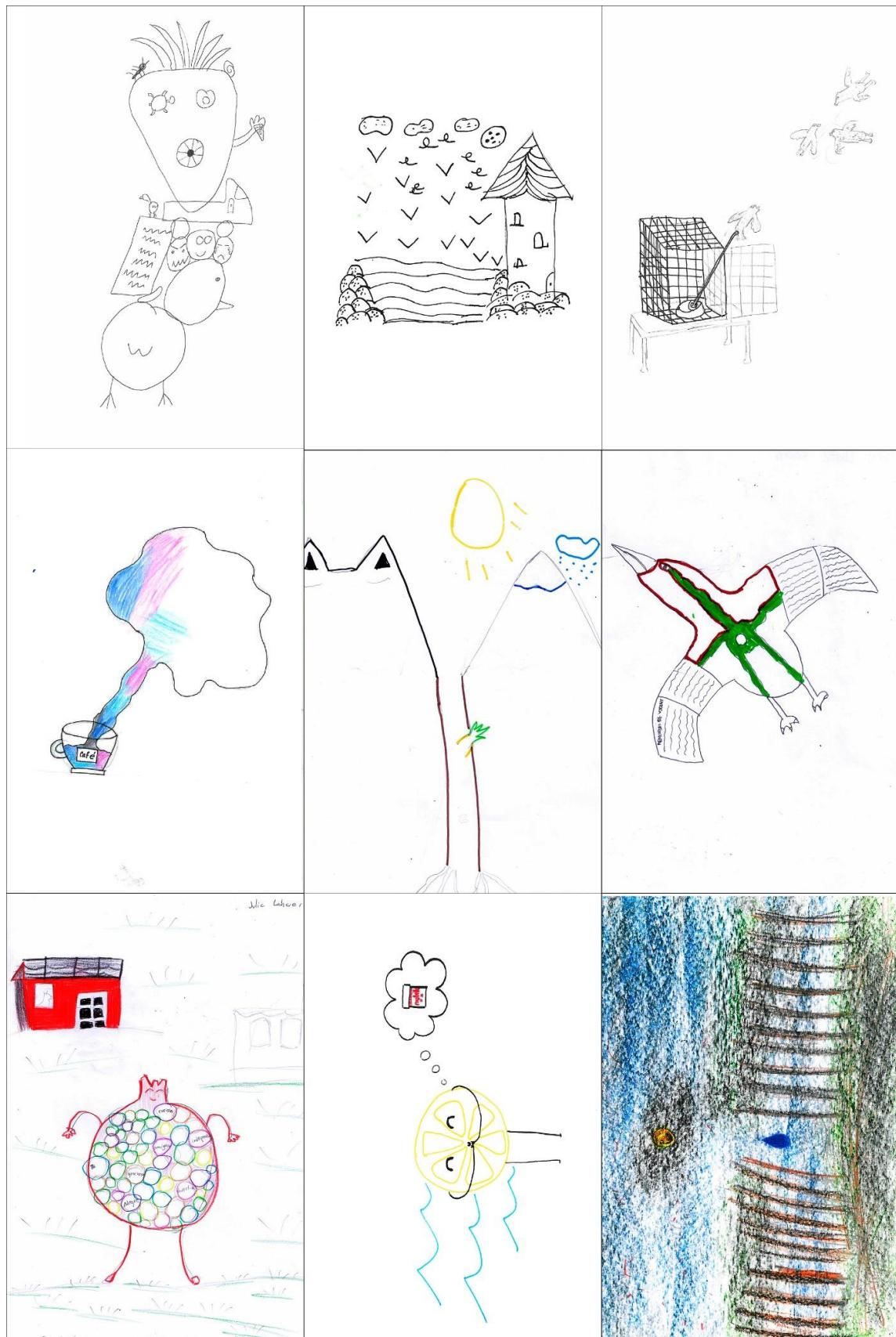
**Anexo IX: Figura 14 “Cuestionario evaluación docente”**

Fuente: elaboración propia

1. CUMPLIMIENTO DE LAS OBLIGACIONES		1	2	3	4
Presenta y analiza las diversas teorías, métodos, procedimientos, etc.					
Cumple adecuadamente el horario de clase					
2. PROGRAMA		1	2	3	4
Da a conocer el programa (objetivos, contenidos, metodología, evaluación, etc.).					
Los temas se desarrollan a un ritmo adecuado.					
Explica ordenadamente los temas.					
El temario sobre el “Autorretrato collage” te ha aportado nuevos conocimientos.					
El temario sobre el “Autorretrato fotográfico creativo” te ha aportado nuevos conocimientos.					
Los contenidos trabajados te parecen fáciles.					
3. METODOLOGÍA		1	2	3	4
Explica con claridad los conceptos en cada tema					
En sus explicaciones se ajusta bien al nivel de conocimiento de los alumnos.					
Procura hacer interesante la asignatura					
Se preocupa por los problemas de aprendizaje de sus alumnos.					
Clarifica cuales son los aspectos importantes y cuales los secundarios.					
Facilita la comunicación con los alumnos.					
Motiva a los alumnos para que participen activamente en el desarrollo de la clase.					
Consigue transmitir la importancia y utilidad de los contenidos tiene para las actividades futuras					
Marca un ritmo de trabajo que permite seguir bien sus clases.					
4. MATERIALES		1	2	3	4
Los materiales de estudio (textos, apuntes, etc....) son adecuados.					
La utilización de material como retroproyector, video, ordenador, etc. facilita la comprensión de la materia.					
Utiliza con frecuencia ejemplos, esquemas o gráficos, para apoyar las explicaciones.					
5. ACTITUD DEL PROFESOR		1	2	3	4
Es respetuoso/a con los estudiantes.					
Se esfuerza por resolver las dificultades que tenemos los estudiantes con la materia.					
6. BUENAS PRÁCTICAS		1	2	3	4
Imparte suficientes clases prácticas de pizarra.					
Las clases prácticas son un buen complemento de los contenidos teóricos de la asignatura.					
Considero que los recursos materiales utilizados en las prácticas son suficientes.					
7. EVALUACIÓN		1	2	3	4
Conozco los criterios y procedimientos de evaluación en la unidad.					
En esta asignatura tenemos claro lo que se nos va a exigir					
La prueba tipo test se ajustan a lo explicado en clase					
La calificación final es fruto del trabajo realizado a lo largo de toda la unidad					
Coincide la nota obtenida con la esperada.					
8. SATISFACCIÓN		1	2	3	4
En general, estoy satisfecho/a con la labor docente de este/a profesor/a.					
Considero que la materia que imparte es de interés para mi formación.					
Considero que he aprendido bastante en esta unidad.					
He dedicado comparativamente más esfuerzo a esta asignatura que a otras asignaturas					
Consiguió aumentar mi interés por esta materia.					
El temario sobre el “Autorretrato collage” te ha parecido interesante					
El temario sobre el “Autorretrato fotográfico” te ha parecido interesante					

**Anexo X: Figura 15 “Selección de los resultados del Autorretrato ilustrado”**

Fuente: elaboración por alumnos de 1º ESO de IES “Segundo de Chomón”



## Anexo XI: Figura 16 “Selección de los resultados del Autorretrato literario”

Fuente: elaboración por los alumnos de 1º ESO de IES “Segundo de Chomón”

<p>Si juego soy un juguetero Si fuese una jirafa no tendría techo Me siento una mariposa encadenada a mi espalda pero pudiendo volar libre cada vez que quiera. Cuando estoy solo soy un solitario y cuando me miro con gente me siento aislado. Si amo, amo de verdad, sin importar el exterior. Me gusta pasar por la noche, estar solo y sentir el aire en mi frente. Me siento una máquina, manejo por otras personas para conseguir lo que ellos quieren, sin que les importe yo. Soy como un virus, destruyo todo lo que toca a mi paso. El pasado y el futuro no importan solo es el presente. Me siento como un corazón partido en pedazos sin poder reconstruirme y ser fuerte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuanto duermo respiro mis sueños</li> <li>-Cuando lloro me siento como un boba</li> <li>-Cuando soy un toro me pongo como un toronato</li> <li>-Cuando voy al baño me siento limpia</li> <li>-Cuando voy al bosque cojo un aguacate</li> <li>-Cuando como espaguetis me dan ganas de hacer pis</li> <li>-Cuando juego al fútbol, juego un encantamiento</li> <li>-Cuando cojo el móvil me siento un autómata</li> </ul>	<p>Cuando escribo y dibujo mi mente estropea, Cuando juego a fútbol me siento un pajarito y cuando me goza me siento rajado. Cuando saco buenas notas me siento bien, y cuando hago descanso estoy al 100 por 100. Si fuese depósito de élite lo diría todo pa lo puesto. Si mi risa no fuera contagiosa, mi vida perdería otra cosa. Si algún día llego a ser rica, expresaría todo lo que siento con mis lágrimas.</p>
<p>Si fuese una actriz me sentiría especial. Me siento un copo de nieve cuando estoy de invierno. Cuando juego a veces me siento el bicho. Me siento una oruga cuando subgo al campo. Cuando corro siento que soy veloz. Si fuese la música hipnotizaria a la gente con miso, cuando lloro el dolor me siento una hoja. Me siento una piedra cuando no consigo memorizar algo. Cuando me levanto pronto soy una tarta de nubes.</p>	<p>✓ Si fuera un toro sería valioso. ✓ Si fuera una rosa sería hermosa. ✓ Si fuera un animal sería una mariposa. ✓ Si fuera una estrella sería luminosa. ✓ Si fuera un pajarillo sería un canario. ✓ Si fuera una oruga el mundo entero.</p>	<p>9 8/5</p> <p>✓ Si fuera un animal sería un delfín ✓ Si fuera un fruta sería una piña ✓ ME VEO COMO UNA LA FERIA DE ARAGÓN DE LA RAZA ME SIENTO COMO UN SOL CUANDO ME RÍO SOY COMO UN TREN QUE SIGUE UN CAMINO Si fuera un deportivo sería feliz ✓ Si fuera un verbo sería correr ✓ CUANDO ME LLEVANTO SEÑA COMO UN HELADO BERRITO ✓ SI FUERA UNA CANTANTE SERÍA AVRIL LAVIGNE</p>
<p>Si fueran... ✓ Si fueran un ser metálico me encantaría ✓ Si fueran un cielo, sería un laberinto TC09. ✓ Si fueran una fruta, sería una sandía ✓ Si fueran el perfume de mis padres, sería el protagonista “Estilo” ✓ Si fueran un objeto, sería un monopatín eléctrico. ✓ Si fueran un elemento del planeta, sería un volcán ✓ Si fueran un deporte, me encantaría nadar. ✓ Si fueran un gato, sería el O. ✓ Si fueran un logro de trabajo, sería un hito de la historia de la seguridad social. ✓ Si fueran un animal, sería un ratón. 650 Int. 148</p>	<p>10 7/9</p> <p>✓ Si fueran un animal, sería un boba ✓ ✓ Si fueran un objeto, sería unas patinas ✓ ✓ Si fueran una fruta, sería una cereza ✓ - Me gusta patinar - Cuando me levanto parezco una enana zombie ✓ - Si fueran una goma, sería una goma chicle. ✓ - Si fueran un pasaje nocturno un abeja de rosas. ✓ - Si fueran una aplicación, sería Instagram. ✓ - Si fueran una canción, sería la canción de Rap. ✓</p> <p>Quítale con las tijeras! ¡Avísame, muy bien.</p>	<p>9</p> <p>✓ Si fuera un deporte sería Gimnasia ✓ Si fuera un chicle, sería un kerop. ✓ Me siento útil cuando hago lo que me gusta ✓ Si fuera un animal, sería un gato. ✓ Me siento orgulloso cuando estoy con mis amigos ✓ Me imagino a mí mismo siendo asusta cuando estoy en la piscina ✓ Me siento un boli en la escuela ✓ Y cuando corro me siento un chino detrás de alguien que me ha robado. Muy bien</p>

**Anexo XII: Figura 17 “Poster de trabajos finales “Autorretrato Collage”**

Fuente: elaboración propia



**Anexo XIII: Figura 18 “Rúbrica Autorretrato ilustrado”**

Fuente: elaboración propia

CRITERIOS	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
<b>Composición</b>	Sigue una línea compositiva, de tal manera que también aporta información para entender el dibujo representado	Se observan algunos elementos fuera de la composición principal sin un sentido lógico.	La mayoría de los elementos no siguen un orden compositivo	Todos los elementos se encuentran desordenados
<b>Iconicidad</b>	El nivel de representación es elevado, la imagen es clara y concisa.	El nivel de representación es escueto y meramente simbólico, aun así, el significado es observable.	El nivel de representación es escueto, cuesta ver el objetivo de la imagen.	El nivel de representación es pobre, la imagen no se entiende ni comunica.
<b>Expresividad</b>	Su dibujo es coherente con lo que quiere transmitir, es expresivo y muy detallado	Es coherente con lo que quiere transmitir falta, aun así, expresividad.	No tiene mucha coherencia, el dibujo es sencillo y falta detalle.	Dibujo realizado rápido. Desprovisto de expresión y coherencia.
<b>Calidad técnica</b>	El dibujo se ve limpio, claro, con una expresión plástica segura. Añade textura, sombreado y color.	El dibujo aparentemente se ve limpio, pero no ofrece claridad. No añade muchas texturas, sombreado o color.	El dibujo no se ve limpio. Combina estilos sin saber muy bien que es lo que está haciendo	El dibujo está sucio y no está clara su intención plástica.
<b>Creatividad</b>	Explora su creatividad y tiene originalidad	Explora su creatividad, pero no es demasiado original.	Se esfuerza, pero no es creativo	No pone empeño en explorar la creatividad

**Anexo XIV: Figura 19 “Rúbrica Autorretrato literario”**

Fuente: elaboración propia

CRITERIOS	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
<b>presentación</b>	Tiene buena presentación en cuanto a limpieza, letra	Presenta buena letra, pero no presenta limpieza	Presenta limpieza, pero no presenta buena letra	No presenta buena letra ni limpieza
<b>Ortografía</b>	No presenta ninguna falta de ortografía	Presenta 1 falta de ortografía	Presenta 3 faltas de ortografía	Presenta 4 o más faltas de ortografía
<b>Estructura</b>	Utiliza la estructura sugerida y añade nuestras formas de expresión con ingenio	Utiliza la estructura sugerida y consigue expresar sus ideas. Pero se repite y usa pocas metáforas	Utiliza vagamente la estructura sugerida y expresa pocas metáforas	No Utiliza la estructura sugerida y no expresa lo suficiente
<b>Extensión de 5 a 6 frases</b>	La extensión es de más de 5 frases	La extensión es de menos de 5 frases	La extensión es de menos de 3 frases	La extensión es de menos de 2 frases
<b>Creatividad</b>	Explora su creatividad añadiendo varias metáforas con originalidad	Explora su creatividad, pero no es demasiado original.	Se esfuerza, pero no es creativo	No pone empeño en explorar la creatividad

PUNTUACIÓN	NOTA CUALITATIVA	NOTA CUANTITATIVA
Entre 4 y 11 puntos	Insuficiente	1 - 4,5
Entre 12 y 14 puntos	Regular	5 - 6,5
Entre 15 y 18 puntos	Bueno	7 - 8
Entre 19 y 20 puntos	Muy bueno	8,5 - 10

**Anexo XV: Figura 20 “Ejemplo de Rúbrica coevaluación”**

Fuente: elaboración propia

CRITERIOS	4 (MUY BUENO)	3 (BUENO)	2 (REGULAR)	1 (INSUFICIENTE)
<b>Trabajo con los compañeros</b>	Siempre escucha y anima el esfuerzo de los compañeros. Intenta mantener al equipo en un buen ambiente	Normalmente escucha y anima el esfuerzo de los compañeros	Con frecuencia escucha y anima a los compañeros, pero a veces no es un buen miembro del equipo	Raramente escucha y anima el esfuerzo de los compañeros. No es un jugador de equipo
<b>Atención en la tarea que se realiza</b>	Siempre está concentrado en la tarea y en lo que hay que hacer. No se deja influir	La mayor parte del tiempo está centrado en la tarea. A veces no se mantiene centrado en la tarea	Solo parte del tiempo está centrado en la tarea. Hay que recordarle que se mantenga centrado en el trabajo	Raramente está centrado en la tarea. Deja que lo demás realicen el trabajo. Escaso nivel de implicación
<b>Actitud</b>	Nunca realiza una crítica negativa en público del trabajo de los demás. Siempre tiene actitud positiva	En pocas ocasiones realiza una crítica negativa. Casi siempre tiene actitud positiva	Ocasionalmente critica el trabajo de los demás. Normalmente tiene una actitud positiva	Frecuentemente critica el trabajo de los demás. Frecuentemente tiene una actitud negativa hacia la tarea
<b>Ajuste a la temporalización</b>	Se asegura de que se cumplan los compromisos de equipo en los tiempos establecidos	Normalmente usa bien el tiempo, pero a veces se puede retrasar en alguna tarea.	Tiende a retrasarse, pero al final siempre llega a cumplir con el compromiso	Raramente cumple con sus compromisos

COMPAÑERO	Nombre y apellido	Trabajo en Equipo	Atención	Actitud	Temporalización
Compañero 1					
Compañero 2					
Compañero 3					
Compañero 4					

**Anexo XVI: Figura 21 “Calificaciones finales – 1ºA y 1ºC de la actividad de aula**

Fuente: elaboración propia

APELLIDOS, NOMBRE	A. Ilustrado 30%	A. Literario 30%	A. Collage 40%	TOTAL	NOTA FINAL
ALEGRE ADALID, SILVIA	6	4,5	8,5	6,55	7
COMANAC, VANESSA	8	9,5	8	8,45	8
DÍAZ REDOLAR, ISABEL	7	6	4,25	5,6	6
FUERTES LAÍN, CELIA	9,5	9,5	7,25	8,6	9
FUSTER BLABIA, ALBA	6	7,5	9	7,65	8
GARCÍA GUILLÉN, ROBERTO	4,5	9,5	7,25	7,1	7
GARCÍA PINA, GUILLERMO	9,5	6	8,5	8,05	8
GÓMEZ ESPALLARGAS, SANDRA	8	9,5	9,25	8,95	9
JULIÁN MOLINA, JORGE	10	7,5	8	8,45	8
LOZANO CASTILLO, PABLO	6,5	9,5	9	8,4	8
MONTOLÍO BENEDICTO, HUGO	5,5	6	5,5	5,65	6
NASTASE, ANAMARÍA	6	6	6,75	6,3	6
NAVARRO GONZÁLEZ, CARMEN	9,5	5,5	5,35	6,64	7
OUADIA EL OUARDI, FADUA	4	5	7	5,5	6
RIVILLA MARTÍN, DANIEL	6	6,5	8	6,95	7
SALIENTE GIL, GEMA	10	9,5	7,75	8,95	9
SÁNCHEZ MUÑOZ, DAVID	5,5	10	5,5	6,85	7
SORIANO ABAD, MIGUEL	4,5	7	7,25	6,35	6
SUERO DE JESÚS, ESTEBAN	6	4	0	3	3
VICENTE ROMEA, LORENA	6	6	6,25	6,1	6
VILLAR CEBRIÁN, ESTHER	6	7	7	6,7	7

NOMBRE	A. Ilustrado 30%	A. Literario 30%	A. Collage 40%	TOTAL	NOTA FINAL
BENEDICTO GÁLVEZ, TERESA	7	7,5	8,75	7,85	8
BLASCO MORATA, NEREA	5,5	6,5	7,25	6,5	7
DELGADO GIL, SARA	7	6,5	8,25	7,35	7
ESCUADERO YAGO, JORGE	8	8	7	7,6	8
ESCUÍN OCHANDO, JAVIER	9	7,5	7,75	8,05	8
FERNÁNDEZ AGUDO, ROSALÍA	7,5	7	8,75	7,85	8
FORNER ORTÍZ, LUNA	7,5	7,5	8,5	7,9	8
GADEA JORDÁN, MARÍA	6	5	0	3,3	3
GODED MALLÉN, ROBERTO	3,5	7,5	7,25	6,2	6
GÓMEZ SÁNCHEZ, RAÚL	7	10	7	7,9	8
IBÁÑEZ RABADÁN, MARIO	10	9	6,75	8,4	8
IBÁÑEZ RABADÁN, SOFÍA	9	7	8	8	8
JARQUE BALLESTÍN, AROA	4	4,5	6	4,95	5
LAHUERTA ESTEBAN, JULIA	10	7,5	7,25	8,15	8
NAVARRO MUÑOZ, JOEL	4,5	6	8,5	6,55	7
PASCUAL RIPOL, EDUARDO	6,5	7	6,75	6,75	7
SOLER NAVAS, SAUL	2	2,5	7,25	4,25	4
VILLARÁN RIPA, PAULA	4,5	6,5	5,5	5,5	6
VINTINILLA MARTÍNEZ, ALEJANDRO	4,5	6	5	5,15	5
WENDLER MUÑOZ, ANDREA	9	6,5	8,5	8,05	8

**Anexo XVII: Figura 22 “Temporalización de la Actividad de Aula”**

Fuente: elaboración propia

Horas	Lunes 01	Martes 02	Miércoles 03	Jueves 04	Viernes 05
De 08:30 a 09:20	GUARDIA S	2C ESO		2CESO	4ESO
De 09:25 a 10:15	1DESO	2CESO	Comp. lectivos	Familias	2DESO
De 10:20 a 11:10	4ESO	Extraescolares	1CESO	4ESO	2DESO
De 11:40 a 12:30	1BESO	1AESO	1CESO: sesión1	1DESO	1CESO
De 12:35 a 13:25	1BESO	1AESO	1BESO	1DESO: sesión 1	UNIZAR
De 13:30 a 14:20	Reunión de Dep.	Guardias	S2DESO	1AESO	

Horas	Lunes 08	Martes 09	Miércoles 10	Jueves 12	Viernes 13
De 08:30 a 09:20	GUARDIA S	2C ESO		2CESO	4ESO
De 09:25 a 10:15	1DESO	2CESO	Comp. lectivos	Familias	2DESO
De 10:20 a 11:10	4ESO	Extraescolares	1CESO sesión 2	4ESO	2DESO
De 11:40 a 12:30	1BESO sesión1	1AESO sesión1	1CESO sesión 3	1DESO sesión 2	1CESO
De 12:35 a 13:25	1BESO sesión2	1AESO sesión2	1BESO: sesión 3	1DESO: sesión 3	UNIZAR
De 13:30 a 14:20	Reunión de Dep.	Guardias	S2DESO	1AESO : sesión3	

**Anexo XVIII: “Fotos de los alumnos trabajando en la actividad de aula”**



Figura 23. Título: *Explicación teórica primera sesión del Autorretrato*. Fuente: elaboración propia.



Figura 24. Título: *Explicación teórica del Autorretrato Collage*. Fuente: elaboración propia.



Figura 25. Título: *Alumnos jugando al juego del Psicólogo*. Fuente: elaboración propia



Figura 26. Título: *Explicación de la actividad del Collage*. Fuente: elaboración propia



Figura 27. Título: *Actividad del collage*. Fuente: elaboración propia