

Educar la Mirada, la Mano y el Pensamiento

*Reflexión acerca del Máster en
Profesorado de Secundaria,
Bachillerato y FP.*

Silvia Lorenzo Lucia

Trabajo Fin de Máster

Especialidad Dibujo y

Artes Plásticas

Modalidad A

2014

Director: José Aznar Alegre



**Universidad
Zaragoza**



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

7. Anexos

1. Programación Didáctica

Educación Plástica 4º

2. Proyecto Innovación

La Práctica Teórica como Juego

3. Desarrollo de Actividades

Trivial Digital

Goya y el Grabado

Creamos nuestra Revista Comarcal Digital

Diseñamos Nuestra Casa

4. Tarea por Competencias

Índice

I. Justificación 3.

II. Contexto 5.

Marco Educativo y Sociocultural

Marco Legislativo

III. Objetivos 7.

Objetivos Generales Etapa

Objetivos Generales de Área

Objetivos Específicos 4º E.S.O.

IV. Competencias Básicas 11.

V. Contenidos 14.

Contenidos Generales

Contenidos Específicos

Unidades Didácticas

Temporalización

VI. Metodología 22.

Aspectos Metodológicos Básicos

Principios Metodológicos

Estrategias y Métodos

Elementos Metodológicos y Actividades

Actividades de Recuperación

Actividades Extraescolares y Complementarias

VII. Educación en Valores 29.

VIII. Evaluación 32.

Evaluación del proceso de enseñanza-
aprendizaje

Criterios de Evaluación e Indicadores

Criterios mínimos

Técnicas e Instrumentos

Criterios de Calificación

Instrumentos de evaluación del

Profesorado

Plan de recuperación

IX. Atención a la Diversidad 38.

Actuación y Metodología

Adaptaciones Curriculares

Medidas de Refuerzo

X. Animación a la Lectura 41.

XI. Animación a las Tecnologías de la Información y Comunicación 43.

XII. Pruebas extraordinarias 45.

XIII. Bibliografía Recomendada 47.

XIV. Propaganda de la Programación 49.

Justificación

La Educación plástica y visual se hace imprescindible en la educación secundaria, ya que es necesario desarrollar en el alumnado las capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y creación de imágenes.

Esta materia ha experimentado durante los últimos años unos cambios espectaculares, no tanto en la cantidad de nuevos contenidos, como en la evolución de nuevas técnicas y nuevos medios, a través de los cuales se desarrolla. Gran parte de estos nuevos medios se basan en las nuevas tecnologías, herramientas que todo alumno debe conocer y saber utilizar; y es en esta materia donde se les puede sacar un partido mayor.

La educación plástica y visual, trata de desarrollar unas capacidades básicas: observación, atención retentiva, memoria visual; y de adquirir conocimientos fundamentales de los lenguajes visuales: Punto, línea, plano, textura, composición, color, trazados geométricos fundamentales y técnicas instrumentales.

El currículo es continuo a lo largo de la etapa, de tal forma que en cada curso se revisarán contenidos del curso anterior, estableciéndose al mismo tiempo una escala gradual de complejidad. Esta programación está destinada al alumnado de cuarto curso, donde los alumnos profundizarán en los contenidos de los cursos anteriores y valorarán el significado estético y cultural de las distintas manifestaciones plásticas del entorno; más dirigido hacia la historia del arte.

La Educación plástica y visual conecta al alumnado con el extenso ámbito de la cultura de la imagen, el arte, los medios de comunicación y las tecnologías audiovisuales. El lenguaje visual y plástico ha de constituir un medio de comunicación que el alumnado ha de utilizar desde cualquier materia de trabajo, tanto en la escuela como, posteriormente, en actuaciones laborales.

Contexto

El instituto de educación secundaria Matarraña está situado en una zona rural de la población de Valderrobres, en la provincia de Teruel. Es el único centro público que existe en un extenso radio, por lo que aporta servicio educativo a un elevado número de familias residentes en esta comarca. Es por este motivo que el instituto dispone de transporte escolar, ya que el alumnado que acude a él proviene de diferentes poblaciones.

La oferta educativa disponible en este centro es muy amplia debido a su situación geográfica. En él se imparten las etapas de educación secundaria, bachillerato, formación profesional y un programa de cualificación profesional para alumnos especiales que no llegan a los objetivos mínimos de la educación secundaria. Por lo tanto, la comunidad educativa del centro está formada por un amplio número de profesores y alumnos.

El centro cuenta con una ampliación realizada hace pocos años, y que gracias a ella cuentan con todas las instalaciones necesarias para la oferta educativa disponible. El centro cuenta con aulas de grupo, dos aulas de informática, los diferentes departamentos, aula de plástica, laboratorio, aula de música, gimnasio, bar-restaurante correspondientes al FP, patios para el recreo, reprografía, biblioteca y sala de profesores.

La estructura organizativa del centro se basa en el equipo directivo seguido de las diferentes jefaturas de departamentos, el consejo escolar y el claustro de profesores.

Esta programación se enmarca en concreto dentro del departamento de dibujo y plástica, formado por dos profesores de artes plásticas. Las clases de plástica se caracterizan por ser impartidas sin libros de texto, el ritmo de trabajo es bueno y la dinámica es flexible; cuentan con alrededor de veinte alumnos más la clase de diversificación, por lo que no son clases masificadas y se dispone de mayor libertad para ciertas actividades. La tipología de alumnado generalmente son alumnos sin problemas notables, que muestran respeto y por lo general se comportan adecuadamente. La diversidad cultural del centro se concentra en unas determinadas clases, donde no se observa ningún tipo de discriminación, aunque en cuarto curso hay menor diversidad.

Respecto al contexto sociocultural, el lugar en el que está ubicado es una zona de constante movimiento demográfico y hay que tener en cuenta el hecho de que gran cantidad de familias inmigrantes han fijado su residencia en esta comarca. Por lo tanto el nivel económico de esta zona es medio, principalmente formado por familias que viven del campo y extranjeros.

En referencia al marco legislativo, el centro, y por tanto esta programación, se sitúa dentro de la Ley Orgánica de Educación del 3 de mayo de 2006, en base al currículo oficial de Aragón de educación secundaria obligatoria.

Objetivos Generales Etapa

Educación Secundaria Obligatoria

La Educación secundaria obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
13. Conocer y apreciar las peculiaridades físicas, lingüísticas, sociales y culturales del territorio en que se vive, valorando sus interrelaciones.

Objetivos Generales de Área

Educación Secundaria Obligatoria

La materia de Educación plástica y visual contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permitan alcanzar los siguientes objetivos:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.
4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dado sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
7. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
9. Representar cuerpos y espacios simples con dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
10. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica y visual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetivos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Objetivos Específicos. Ed. Plástica y Visual

4º E.S.O.

A través de los contenidos seleccionados en cada unidad didáctica el alumnado deberá alcanzar los siguientes objetivos a lo largo del curso:

1. Interpretar y distinguir la pintura prehistórica y su temática y experimentar con técnicas de salpicado y estampado.
2. Reconocer el arte clásico sus principales elementos, diferenciar estilo griego y romano. Valorar el arte clásico como base de nuestra cultura. Crear volumen con el claroscuro y saber sintetizar y abstraer la forma y el color mediante la técnica del mosaico.
3. Aplicar la geometría (enlaces, tangencias, polígonos estrellados...) propia de la decoración árabe en creaciones personales. Valorar y conocer el arte islámico.
4. Comparar y diferenciar las dos etapas de la Edad Media, identificar los elementos correspondientes a cada etapa. . Conocer las técnicas propias de la edad media: relieve, pintura al fresco.
5. Conocer y aplicar nuevas técnicas: pan de oro, temple y otras en correspondencia al periodo estudiado.
6. Analizar y experimentar sobre los cambios en la concepción del espacio pictórico en el renacimiento, aplicar los métodos perspectivos a las creaciones propias. Conocer periodos y principales obras y artistas del renacimiento.
7. Reconocer la figura de Velázquez y principales características del Barroco.
8. Experimentar con texturas, y aprender a realizar nuestras propias texturas visuales.
9. Diferenciar Rococó, neoclasicismo y romanticismo. Conocer la figura y obra de Goya y su representación de la sociedad del momento. Experimentar con técnicas de reproducción múltiple.
10. Asumir la importancia de los movimientos del siglo XIX para la posterior evolución del arte. Profundizar en las técnicas pictóricas de forma autónoma.
11. Reconocer y diferenciar las distintas tendencias de las vanguardias, analizar diferentes artistas representantes de estas tendencias. Valorar el arte abstracto.
12. Conocer los inicios y las bases técnicas de la fotografía. Distinguir tipos de fotografía y aprender a realizar fotomontajes.
13. Dominar la sintaxis y el vocabulario básico del cómic y la imagen cinética para su correcta interpretación. Reconocer distintos géneros cinematográficos y movimientos de cámara, y valorar la importancia del cine como medio de expresión.
14. Ser capaces de analizar formalmente un spot televisivo o un videoclip atendiendo tanto a criterios objetivos (número de planos, duración, cromatismo, ritmo...) como subjetivos (estereotipos que reproduce, publicidad encubierta, elementos de sensualidad o sexualidad, etc.).

La materia de Educación plástica y visual integra los diferentes aprendizajes, los pone en relación con los distintos tipos de contenidos y los utiliza de manera efectiva en los proyectos vitales que se emprendan. Por lo tanto, la Educación plástica y visual contribuye en mayor o menor medida al desarrollo de todas las competencias básicas.

Competencia Artística y Cultural

La Educación plástica y visual contribuye, especialmente, a adquirir la competencia artística y cultural. El alumnado aprende a mirar, ver, observar y percibir, desde el conocimiento del lenguaje visual, a apreciar los valores estéticos y culturales de las producciones artísticas. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y se es capaz de expresarse a través de la imagen. La materia de Educación plástica y visual propicia el acercamiento al alumnado de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de nuestro patrimonio y del entorno más próximo, así como las de otros pueblos, haciéndole valorar críticamente las diferentes manifestaciones y que las aprecie como fuente de disfrute y enriquecimiento personal. Finalmente, pero no menos importante, dota al alumnado de instrumentos para valorar y formular opiniones críticas y fundamentadas en el conocimiento, configurando criterios válidos en relación con el ocio y la cultura.

Competencia Lingüística

La expresión plástica, al igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información y, por lo tanto, permite expresar pensamientos, emociones, vivencias y opiniones, así como formarse un juicio crítico, ético y estético, ayudando a generar ideas y a estructurar el conocimiento, dando coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas. Los contenidos de la materia incluyen buscar, recopilar y procesar información, además de la utilización activa y efectiva de códigos y el uso de un vocabulario específico.

Competencia Matemática

La Educación plástica y visual está especialmente ligada a la competencia matemática, ya que implica el conocimiento y manejo de medidas, símbolos, elementos geométricos, etc., en situaciones reales o simuladas, y pone en práctica procesos de razonamiento para obtener o producir información. La competencia matemática forma parte de la Educación Plástica y Visual para representar e interpretar la realidad, contribuyendo al respeto por la búsqueda de la verdad a través del razonamiento.

Competencia de la Información y Competencia Digital

Es objetivo de la materia la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y, en general, para buscar, obtener, procesar y comunicar información, para informarse, aprender y comunicarse. Igualmente son objeto de estudio dentro del área las producciones audiovisuales, digitales o multimedia y los lenguajes visuales, gráficos e icónicos. El lenguaje gráfico es un lenguaje sin fronteras que, gracias a esas tecnologías, puede ser captado por personas de diferente cultura, idioma o nacionalidad. Por eso, en la era actual, en

la que la comunicación entre las diferentes culturas es esencial, el lenguaje de la imagen y el empleo de los elementos multimedia y de comunicación nos envuelven con multitud de mensajes que nos involucran en lo artístico.

Competencia Social y Ciudadana

Los contenidos de la materia permiten la comprensión crítica de la realidad social y la obtención de distintas perspectivas de la misma, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo. De este modo, se pone al alumnado en contacto con el patrimonio cultural y artístico, desarrollando un sentimiento común de pertenencia a la sociedad en que se vive. El conocimiento de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio ayudan a los alumnos a conocerse y apreciarse, a comprender la importancia del entorno, a crearse un sistema de valores propio, a comportarse con coherencia y a ejercer una ciudadanía activa.

Competencia de Interacción con el Mundo Físico y Social

Dentro de la materia de Educación plástica y visual, el mundo físico es un pretexto para la creación artística, lo explora, lo manipula y lo incorpora, recreándolo para darle una dimensión que proporcione disfrute y contribuya al enriquecimiento de la vida de las personas. Además, contribuye a la adecuada percepción del espacio físico en el que se desarrolla la actividad del alumno, su entorno inmediato, y utiliza conceptos y principios que permiten interactuar con el espacio circundante, moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

Competencia Aprender a Aprender

Aprender a aprender es la base de toda materia, supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades; por ello en Educación Plástica se contribuye a esta competencia dando al alumno una serie de conocimientos básicos previos para que el mismo aprenda de forma autónoma a ponerlos en práctica. La materia favorece a la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa que implican la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Competencia Autonomía e Iniciativa Personal

La Educación plástica y visual favorece la autonomía e iniciativa personal de los alumnos, ofreciendo el conocimiento de las técnicas, los recursos, los materiales y su organización, así como propia producción y expresión artística, además de capacitarlos para apreciar las producciones de los demás. Permite reflejar la vida, la realidad, los conflictos internos y sociales, y desarrollar la capacidad creadora, la autoestima, la perseverancia, la autocrítica, el control emocional, la responsabilidad, la capacidad de elegir, etc.

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística

- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Elaboración de un proyecto: fases y presentación final. Valoración de la necesidad del desarrollo en fases de todo proyecto. Aplicación en una obra personal de todas las fases del proyecto técnico. Búsqueda de soluciones originales en sus producciones.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en las propias producciones.
- Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- Representación personal de ideas (a partir de unos objetivos) usando el lenguaje visual y plástico, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- Auto exigencia en la superación de las creaciones propias.
- Apreciación del arte como herramienta básica de la cultura y fundamento del desarrollo integral del individuo.
- Aceptación de otros estilos alejados del gusto propio.

Bloque 2. Expresión plástica y Visual

1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales:

- Conocimiento y desarrollo del léxico propio de la materia a través de los distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
- Profundización en las distintas técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.
- Conocimiento de técnicas gráfico-plásticas complejas. El grabado, la estampación y la reprografía. La fotografía. Conocimiento de los diferentes medios de reproducción de imágenes. Utilización de la técnica del fotomontaje para crear composiciones.
- Interés por conocer las posibilidades de los distintos medios de reproducción de imágenes. Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.

2. Elementos configurativos de los lenguajes visuales:

- La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo.
- El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. El color como configurador de ambientes. Analizar el uso de la simbología del color en distintas manifestaciones artísticas.

- Realización de texturas visuales aplicándolas tanto a caligramas como a otros elementos gráficos. Realización de experiencias utilizando materiales diversos y siguiendo los procesos de creación.
- Disposición abierta a investigar con materiales y texturas poco habituales. Interés por expresar, a través del color y la textura, sensaciones y sentimientos propios y ajenos. Gusto por el orden y la limpieza en la elaboración de representaciones gráfico-plásticas.
- Concepto de volumen. Formas tridimensionales. La luz, valor configurador y expresivo de ambientes y formas. Aplicación del claroscuro para conseguir volumen. Valoración de las variaciones perceptivas provocadas por los cambios lumínicos.
- Profundización en los criterios de composición. Leyes compositivas. Conceptos de peso visual y líneas de fuerza. Ritmos dinámicos y libres. Valoración de la composición y el ritmo en obras artísticas y de diseño. Teoría de la percepción de la Gestalt. Creación de obras abstractas en las que se apliquen leyes compositivas.
- La proporción en el arte. Posibilidades expresivas: desproporciones y deformaciones. Valoración de la expresividad de la desproporción y deformación en el Arte. Representación icónica. Configuración abstracta.

3. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno:

- Profundización en la lectura de imágenes y generación de otras nuevas. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Profundización en el conocimiento de los medios de comunicación y las tecnologías de la información y la comunicación. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. Interpretación y recreación de los signos convencionales del código visual presentes en su entorno, tales como imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. Análisis de los aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes.
- Interés por las cualidades plásticas y expresivas de las imágenes en los medios de comunicación. Apreciación de las distintas interpretaciones que admite una imagen. Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo. Apreciación de los múltiples tipos de imágenes que permiten representar ideas, entidades u objetos.

Bloque 3. Artes gráficas y el diseño

- Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales en el diseño. Análisis del proceso creativo en el campo del diseño: gráfico, industrial y arquitectónico.
- Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- Valoración crítica de las tendencias del diseño destinadas a mejorar la calidad de vida.
- Profundización en las distintas tendencias de las artes y los campos del diseño.

Bloque 4. Imagen y sonido

- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
- Experimentación y utilización de recursos informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación y de los medios en comunicación en los trabajos, con fines expresivos y descriptivos.
- El lenguaje y la sintaxis del cómic, el cine y el vídeo. Realización de trabajos y experiencias utilizando la imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.).
- Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- Estudio y experimentación a través de los procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine para producir mensajes visuales.
- Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
- Valoración y disfrute del lenguaje del cine y del cómic y sus producciones de dentro y fuera de la comunidad aragonesa.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial. Reconocimiento y valoración del papel de la imagen en nuestro tiempo.

Bloque 5. Descripción objetiva de formas

1. Las formas planas:

- Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Aplicación de la construcción de formas poligonales para la realización de composiciones decorativas. Transformaciones formales a partir de propuestas concretas. Aplicaciones en el diseño gráfico.
- Aplicación de tangencias y enlaces en representaciones de diseños bidimensionales. Definición, clasificación y construcción de curvas cónicas.
- Concepto de módulo, medida y canon. Movimientos en el plano y creación de submódulos.
- Apreciación de los valores plásticos y estéticos en la geometría mudéjar aragonesa.
- Gusto por la precisión, exactitud y limpieza en la elaboración de trabajos y conservación de los instrumentos de precisión.

2. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: descripción objetiva de las formas.

- Entornos de aplicación de los sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección más apropiados a cada representación de objetos tridimensionales.
- El dibujo técnico en la comunicación visual a través de los distintos sistemas proyectivos atendiendo a su finalidad funcional.
- Sistema diédrico. Representación de figuras mecánicas y arquitectónicas. Selección de las vistas más apropiadas para la representación de objetos. Valoración del sistema diédrico como recurso fundamental en la representación industrial de una pieza.
- Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica: fundamentos del sistema. Aplicaciones en el entorno.
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

- Formas modulares tridimensionales: cubo y tetraedro. Exploración de ritmos modulares tridimensionales.
- Valorar el desarrollo de la capacidad espacial para visualizar formas tridimensionales. Aplicación de las perspectivas en el campo del diseño y en las artes plásticas.

3. Normalización:

- La normalización como medio de unificación de criterios, para una mayor objetividad, en un mundo industrializado. Principales instrumentos de normalización. El croquis normalizado. Vistas y acotación según normas. Importancia de actitudes positivas frente a los procesos de normalización.

Contenidos Específicos

4º E.S.O.

Bloque I: Un paseo cultural artístico.

En este bloque se introducirá al alumnado en los comienzos del arte, desde la prehistoria hasta el románico. Conociendo y poniendo en práctica a la vez las técnicas y contenidos relacionados con los periodos: la mancha y la textura, geometría plana.

Bloque II: Avances y técnicas artísticas

Continuando con la línea temporal se abarcará del gótico a los comienzos del siglo XIX. Durante estas clases se impartirá la perspectiva y la representación del espacio bidimensionalmente, así como se conocerán nuevas técnicas de creación artística.

Bloque III: Nuevos recursos, ideas y tecnologías en el avance industrial

Se comenzará con el siglo XX, utilizando las vanguardias para hablar de los elementos del lenguaje visual. Tras esto se comenzará a tratar contenidos referentes a las nuevas tecnologías como medio de creación artística como la fotografía, el video y la edición por ordenador, relacionado con el periodo de industrialización y la aparición de la fotografía.

Bloque I: Un paseo cultural artístico

Este bloque hace referencia a los bloques 1, 2 y 5 del currículo.

Unidad 1. Arte Prehistórico e Iberio. Expresividad y Grafismos.

El nacimiento del Arte: la pintura rupestre. Elementos de la pintura franco-cantábrica, la pintura levantina y la esquemática.

El arte íbero como síntesis de diversas influencias.

El arte rupestre y el arte íbero como base para nuevas creaciones.

La expresividad del arte rupestre: La mancha, el estarcido, las texturas visuales.

La línea como definidora de formas.

Unidad 2. Cultura Clásica: Grecia y Roma. El claroscuro y el mosaico.

El Arte Griego: el templo griego y los órdenes clásicos, la pintura a través de la cerámica y la escultura: la koré.

El Arte Romano: arquitectura, urbanismo y construcciones civiles, la villa romana. Escultura: retratos y relieves.

La sensación de tridimensionalidad a través del claroscuro.

Técnica de creación de mosaicos: teselas.

Unidad 3. El Arte Islámico. Geometría plana, tangencias y curvas técnicas.

Orígenes y fundamentos del arte islámico.

Materiales y decoración: Cerámica y alicatado.

Al-Ándalus y su legado cultural.

Composiciones modulares geométricas propias del arte islámico: geometría plana.

Contenido transversal: aceptar la multiculturalidad en nuestro entorno, concienciar para evitar la discriminación racial.

Unidad 4. El Románico. Expresividad en la escultura.

Arte medieval: temática y características.

Arquitectura y escultura románica.

El Románico: Capiteles, frescos y concepción del espacio.

Técnicas: pintura al fresco y bajorrelieve.

Bloque II: Avances y técnicas artísticas

Este bloque hace referencia a los bloques 1, 2 y 5 del currículo.

Unidad 5. El gótico y la luz. La vidriera.

Periodo final medieval: arte gótico.

Arquitectura gótica.

Importancia y búsqueda de la luz, la espiritualidad y retorno a la naturaleza: vidrieras.

Decoración y pintura sobre cristal.

Unidad 6. El Renacimiento. La perspectiva y la representación bidimensional del espacio.

Renacimiento: el renacer del arte clásico. Los artistas y mecenas. Nuevo concepto de profundidad en pintura.

Italia, cuna del renacimiento: El Quattrocento y el Cinquecento. (Miguel Ángel)

El caso flamenco.

La representación del espacio: Perspectiva lineal y perspectiva aérea.

Unidad 7. El Barroco. Las texturas visuales.

Definición del concepto de Barroco. Relación con la situación política y religiosa: la monarquía absolutista. Importancia del arte como escenografía, las apariencias, la decoración.

La imaginería religiosa y de cámara (Velázquez).

Texturas visuales: técnica del frottage, técnica del pan de oro.

Unidad 8. La Edad de la Razón. Goya, texturas táctiles en grabado.

El Rococó, el Neoclasicismo y el Romanticismo, signos de cada ideología.

La obra de Goya. Entre la Ilustración y el Romanticismo.

El grabado: linóleo, aditivas, monotipia y punta seca.

Unidad 9. Siglo XIX: La ruptura con la tradición, Impresionismo y paisaje.

El Realismo, Impresionismo, Postimpresionismo.

Nueva concepción del paisaje: color y luz para su interpretación pictórica.

Experimentación con técnicas pictóricas.

Bloque III: Nuevos recursos, ideas y tecnologías en el avance industrial

Este bloque hace referencia a los bloques 1, 2, 3 y 4 del currículo.

Unidad 10. El siglo XX: modernismo.

Las vanguardias: Cubismo (Picasso), Expresionismo (Munch), Surrealismo (Dalí) y Abstracción (Mondrian y Kandinsky).

La aparición de la fotografía y su repercusión en la pintura.

La escultura. Nuevos conceptos y materiales: el reciclaje para crear arte.

La técnica del ensamblaje.

Unidad 11. La revolución fotográfica. El cartel publicitario y el fotomontaje.

Inicios: fotografía como realismo. Del blanco y negro al color: el coloreado.

Fotografía: elementos básicos, encuadre, luz y el color. Analógica y Digital.

Tipos de fotografía: fotoperiodismo, fotografía de moda, artística, paisaje y publicitaria.

El cartel publicitario como escaparate de los gustos y corrientes artísticas de su tiempo. El fotomontaje y su capacidad expresiva.

Unidad 12. La narración icónica con imágenes fijas y con imágenes móviles.

El cómic. Inicios y concepto.

La estructura formal del cómic. Viñetas, bocadillos y líneas cinéticas.

Efectos socioculturales del cine como fenómeno de masas.

Géneros cinematográficos: western, policíaco, comedia, melodrama...

El spot televisivo y el videoclip: la publicidad directa e indirecta.

Temporalización

4º E.S.O.

1er Trimestre. Bloque I: Un paseo cultural artístico.

Unidad 1. Arte Prehistórico e Iberio. Expresividad y Grafismos (4 sesiones)

Unidad 2. Cultura Clásica: Grecia y Roma. El claroscuro y el mosaico (4 sesiones)

Unidad 3. El Arte Islámico. Geometría plana, tangencias y curvas técnicas (6 sesiones)

Unidad 4. El Románico. Expresividad en la escultura (3 sesiones)

2º Trimestre. Bloque II: Avances y técnicas artísticas.

Unidad 5. El Gótico y la luz. La Vidriera (3 sesiones)

Unidad 6. El Renacimiento. La perspectiva y la representación bidimensional del espacio (4 sesiones)

Unidad 7. El Barroco. Las texturas visuales (4 sesiones)

Unidad 8. La Edad de la Razón. Goya, texturas táctiles en grabado. (5 sesiones)

Unidad 9. Siglo XIX: La ruptura con la tradición, Impresionismo y paisaje. (3 sesiones)

3er Trimestre. Bloque III: Nuevos recursos, ideas y tecnologías en el avance industrial.

Unidad 10. El siglo XX: modernismo. (4 sesiones)

Unidad 11. La revolución fotográfica. El cartel publicitario y el fotomontaje. (6 sesiones)

Unidad 12. La narración icónica con imágenes fijas (comic) y con imágenes móviles (cine). (7 sesiones)

Metodología

La metodología didáctica durante secundaria será sobre todo activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo en el aula e integrará referencias a la vida cotidiana y al entorno del alumnado para conseguir un aprendizaje significativo. Asimismo, al profesorado deberá trabajar en equipo para proporcionar un enfoque multidisciplinar y garantizar una coordinación de todos los miembros del equipo docente.

En cuanto a opciones metodológicas, las unidades didácticas se desarrollarán mediante programas, proyectos y talleres dependiendo del objetivo a lograr. Estas unidades corresponden sobre todo a la coherencia vertical en cuanto a aprendizaje y en algunos casos (como en actividades extraescolares) mediante coherencia horizontal, donde se mezclarán cursos o etapas para realizar actividades. Por último el profesorado intentará adecuar las unidades didácticas y actividades programadas a los intereses, niveles y necesidades del alumnado.

Aspectos metodológicos básicos

Se trata de aplicar una metodología cuyo punto de partida es el conocimiento de los alumnos/as y su opinión con respecto a los diferentes aspectos de la realidad, conectando con sus intereses personales y necesidades, e informándoles de la finalidad y utilidad de los aprendizajes que se realizan en el proceso educativo.

Crear un ambiente en el que se favorezcan las relaciones de comunicación entre los protagonistas del proceso de aprendizaje, motivando al alumno/a socio-afectivamente.

El proceso de aprendizaje debe orientarse a facilitar una diversidad de respuestas en el alumno/a. La creatividad, se convierte en un principio didáctico que deberá orientar el trabajo en el aula como elemento que desarrolla la capacidad para proponer soluciones alternativas a una misma situación y realizar un trabajo original que pueda ser identificado con la persona y no sea una mera reproducción de otra.

Centrar el planteamiento metodológico en la comunicación y la potenciación del pensamiento y la expresión divergentes, contemplando una primera fase de motivación y exploración de las percepciones y los procedimientos expresivos de los alumnos/as.

Se crearán situaciones de enseñanza y aprendizaje que posibiliten la interacción entre las ideas, sentimientos, vivencias y procedimientos expresivos de los alumnos/as.

Metodología deductiva e investigativa sobre recursos materiales y técnicos diversos. La investigación como actividad empírica e intuitiva y estrategia global de aprendizaje.

Propiciar el desarrollo de la autonomía y la creatividad, y facilitar el aprendizaje de los recursos conceptuales, los procedimientos y las técnicas específicas del área visual y plástica.

Principios Metodológicos

Este curso el proceso de enseñanza-aprendizaje debe cumplir los siguientes requisitos:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno y de sus aprendizajes previos, tomando como referencia una prueba inicial.
- Asegurar la construcción del aprendizaje significativo mediante la orientación hacia los centros de interés, la motivación de los alumnos, la activación de sus conocimientos previos y la memorización provocada por la comprensión.
- Posibilitar que los alumnos realicen aprendizajes significativos por si solos mediante el descubrimiento.
- Favorecer situaciones que despierten inquietudes en los alumnos y les ayuden a actualizar sus conocimientos.
- Proporcionar situaciones de aprendizaje que tengan interés para ellos de manera que les resulten motivadoras.

Para cumplir con lo anteriormente mencionado es necesario que el profesorado base su práctica educativa en los siguientes aspectos:

- Una metodología activa que equilibre los aspectos teóricos con los prácticos.
- Tener en cuenta, en la medida de lo posible, la motivación.
- Atender en todo momento a la diversidad de alumnos.
- Evaluar el proceso educativo.
- Actualizar las imágenes y los contenidos utilizando los medios y recursos más actuales en referencia al alumno.

Por lo tanto, la programación se centrará en los principios de individualización, socialización y globalización-interdisciplinariedad.

Individualización: tener en cuenta las peculiaridades de cada uno y promover que el alumno aprenda desde su propia experiencia.

Socialización: facilitar el trabajo cooperativo y generar un buen clima de aula.

Globalización-Interdisciplinariedad: dar un enfoque del proceso enseñanza- aprendizaje dentro de un contexto global y estableciendo relaciones.

Estrategias y Métodos

Esta metodología que se va a aplicar seguirá un sistema de participación y motivación que se aplicará mediante didácticas y métodos de trabajo, que serán aplicables a todos los niveles, adaptados al grupo y al tipo de alumnos, al espacio, al tiempo y a las actividades de aula y centro. En todas estas estrategias se incluirá un carácter dinámico-lúdico mediante juegos grafico-plásticos.

Exposición: intercalar contenidos teóricos con ejemplos visuales u auditivos, dar información mediante expresión oral, libros, diapositivas, videos, páginas web educativas...como medio de transmitir conocimientos.

Interactuar en el aula profesor-alumnos, plantear aprendizajes significativos, escuchar propuestas, cambiar volumen y situación espacial mientras se explica.

Trabajo autónomo: actividades de investigación individual, fichas, lecturas, ejercicios, prácticas...para enseñar y mejorar el autoaprendizaje. Tendremos en cuenta en ritmo individual de cada uno.

Interacción: trabajo en equipo, grupos de discusión, trabajo por proyectos, juego de roles, talleres, enseñanza entre pares..., que favorecen un aprendizaje entre iguales.

Cambiar la disposición del aula para favorecer las relaciones e interacción.

Otros: comunicación oral y escrita, diseñar actividades adaptadas, debates, foros, resolución de problemas, estrategias de investigación...

Estas estrategias se aplicarán en diferentes técnicas de trabajo: intelectual, de observación, práctico, teórico, de dinámica de grupo, de habilidades sociales... Mediante esta estrategias la metodología potenciará la interdisciplinariedad, la creatividad, la reflexión, el razonamiento, el diálogo, la participación y la expresión, que a su vez, van a acrecentar el autoconocimiento y las relaciones socio-afectivas del alumno y su integración en el grupo.

Elementos Metodológicos

Los diferentes elementos metodológicos están constituidos por diversos recursos y equipos que ayudarán al maestro a presentar y desarrollar los contenidos, y a los alumnos a adquirir los conocimientos y destrezas necesarias en la materia de plástica.

Materiales y Recursos Didácticos

Los recursos materiales constituyen un elemento muy importante en la metodología y práctica educativa; sobre todo en la práctica en la materia de plástica. De su selección y buen uso depende, en gran medida, el éxito en el cumplimiento de los objetivos.

Material Informático: sala de ordenadores, cámara fotográfica, cámara de video, ordenador o portátil, internet, escáner, impresora, programas de edición y texto: Photoshop, Word u otros.

Material Didáctico: fichas, programas informáticos, libros de texto de consulta, material de reciclaje (periódicos, revistas, folletos), pizarra, aula-taller de plástica, tizas, útiles de escritura, folios o cuadernos, archivador, carpeta tamaño A3.

Material Artístico-plástico: juego de reglas, tijeras, pegamento, compás, lápices de grafito, lápices de colores, papel Basic A4, acetatos, materiales de uso cotidiano: azúcar, fideos, cartón y otros (por parte del alumno).

Temperas, acrílicos, cartulinas, cola, arcilla, palos para modelado, punzones, pinceles, tintas grabado, rodillos, tórculo, plantillas, ceras, pasteles.

Espacios

Modificar contextos de aprendizaje también significa utilizar otros espacios diferentes al aula.

Espacios interiores (centro): el aula de clase, el aula-taller de plástica, aula de informática, biblioteca.

Espacios al aire libre (exterior al centro): patio, salidas al entorno natural, monumentos, museos.

Tiempos

Los tiempos han de ser planificados para dar coherencia a la programación didáctica, es necesaria una planificación para poder llevar a cabo los contenidos dentro del tiempo lectivo establecido.

Este tiempo ha de ser planificado en función del calendario escolar, horarios, días marcados (efemérides) y la estructuración de las sesiones.

Agrupamientos

Tanto el trabajo individual como el cooperativo debe ser la base del trabajo en el aula, sobre todo este último; teniendo en cuenta los aspectos relacionales y afectivos, las posibilidades de ayuda y aprendizaje, el tipo de tarea, la posibilidad de que interactúen a lo largo del año unos alumnos con otros, que haya todo tipo de agrupamientos (gran grupo, pequeño grupo, parejas...).

Los agrupamientos son un medio de facilitar el aprendizaje mediante la diversidad que enriquece; además favorece principios como la igualdad y la convivencia, y fomenta la negociación.

Para realizar agrupamientos hay que tener en cuenta la forma de agruparlos, de forma variable y flexible, de esta manera se fomenta que se ayuden y no se marginen, para conseguir la integración de todos los alumnos.

Clima de Aula

El profesorado debe fomentar un buen clima de aula para ello puede seguir estrategias que favorezcan un clima proactivo y que facilite el aprendizaje:

- Interactuar en el aula y con el alumnado, ser cercano.
- Potenciar aprendizajes constructivos, es decir, donde participativos y activos.
- Estrategias de comunicación, consenso o debate para un desarrollo de las habilidades sociales.
- Provocar motivación y una actitud receptiva hacia la asignatura.
- Actitud proactiva y no reactiva
- Enfoque democrático frente al autoritario, consensuar normas, reglas y otras cosas.

Características de las Actividades

Podemos diferenciar entre actividades en el aula, de recuperación, complementarias y extraescolares.

Durante el desarrollo de las clases, en el aula, las actividades en esta materia las podemos englobar en dos tipos de actividades:

- Actividades directamente conectadas con el tema que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa.
- Actividades creativas planteadas a partir del concepto estudiado y orientadas por las obras de arte analizadas.

La selección de temas y la distribución que tiene en cuenta el tiempo dedicado durante el curso a esta área permite cómodamente la realización de actividades de aplicación o las que tienen carácter de pequeños proyectos.

Actividades en el Aula

Dentro del desarrollo de las unidades didácticas podemos hablar de tres tipos de actividades principales que van en progresión de aprendizaje; todas estas actividades cambiarán en función de la unidad didáctica que se imparta:

- Actividades de Inicio: durante este tipo de actividades planteamos la unidad didáctica, proponemos lluvia de ideas y promovemos la participación.
- Actividades de Desarrollo: donde se van a desarrollar las tareas fundamentales de la unidad, utilizando métodos de búsqueda e indagación.
- Actividades de Cierre: son el bloque de tareas de fin de unidad, aquellas que dan significado y función a la parte teórica más de experimentación y manipulación; y la parte donde el alumnado puede ser más creativo y autónomo.

Para atender a la diversidad del aula, a sus estilos y sus ritmos de aprendizaje por ello a las tareas anteriores hay que añadir las siguientes:

- Actividades de Refuerzo: estas actividades están pensadas para aquel alumnado que presenta dificultad en alguna tarea, estas actividades dan una nueva visión del problema al alumno, ya bien mediante la práctica y repetición o mediante explicaciones personalizadas. Estas actividades serán escogidas por el profesor en función de las necesidades del alumno y serán propuestas para realizar fuera del horario lectivo.
- Actividades de Ampliación: estas actividades están pensadas para aquellos alumnos que realizan las actividades propuestas con cierta facilidad; son unas actividades que no implican contenidos más complejos sino un nivel de dificultad diferente. Este tipo de actividades en su mayoría, están pensadas para realizar durante el horario lectivo para que la clase trabaje más o menos al mismo ritmo.

Además de estos tipos de actividades la educación plástica y visual favorece actividades del tipo de reproducción (aplicación de destrezas técnicas) o de reflexión.

Actividades de Recuperación

Los alumnos que no superaren la asignatura en las pruebas extraordinarias, son alumnos que tienen pendiente la plástica.

Para recuperar la asignatura, los alumnos tendrán que entregar una serie de trabajos que justifiquen que alcanzan los objetivos mínimos. Estos trabajos se prepararán en base a los trabajos que hayan realizado en el curso anterior con ayuda del profesor que les impartió clase, (siempre que esto sea posible). Y serán entregados dentro de las fechas propuestas.

Actividades Complementarias y Extraescolares

En la medida de lo posible y siempre que el tiempo y el presupuesto lo permitan, se podrán, si los miembros del departamento tienen a bien que así sea, hacer las siguientes actividades:

- Estudio crítico de obras artísticas del entorno.
- Visitas a museos.
- Dibujo al aire libre.
- Visitas a exposiciones.
- Exposiciones de los trabajos realizados.

Las visitas a exposiciones y museos no se pueden organizar con mucha antelación debido a que las exposiciones son eventos cambiantes a corto plazo, depende de la oportunidad que se nos brinde para organizar una visita.

Habrán colaboraciones con el Departamento de Actividades Extraescolares y otros departamentos para la participación en concursos. Habrá ocasiones en que podrá hacerse incluso como actividad de aula perfectamente integrada en el plan de la asignatura, pero la ingente cantidad de posibilidades y el escaso tiempo disponible obligan a seleccionar cuidadosamente estas colaboraciones.

Temas Transversales

4º E.S.O.

Los temas transversales se desarrollan básicamente a través de los contenidos actitudinales y más concretamente a través de la programación de actividades que fomentan el conocimiento y la reflexión sobre las actitudes que se encuentran más estrechamente ligadas a ellos. Siempre que lo permita la unidad didáctica a desarrollar se incluirán algunos procedimientos y actividades en los que se incluyan los temas transversales del currículum, de esta manera contribuiremos a educar en valores.

Educación para la convivencia

Todas aquellas actitudes dirigidas al interés por relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo tomando conciencia del enriquecimiento que se produce con las aportaciones de los demás están estrechamente relacionadas con la educación para la convivencia.

A lo largo de todo el curso y de forma implícita con nuestra metodología desarrollamos el respeto al trabajo y la autonomía de los demás, y se promueve el dialogo como forma de solucionar las diferencias.

La formulación y solución de problemas pueden contribuir a desarrollar actitudes de solidaridad, cooperación y respeto a las opiniones y formas expresivas ajenas a través del trabajo en grupo, que se convierte en otro de los ejes metodológicos y organizativos del trabajo en el aula.

Educación del consumidor

Se pretende dotar a los alumnos de instrumentos para desenvolverse en la sociedad de consumo y que adquieran una actitud crítica ante las necesidades que se quieran crear actualmente a través de la publicidad y de las películas que presentan una sociedad basada en el consumismo.

Se tratará mediante el análisis de mensajes visuales producidos por la publicidad. Más concretamente cuando se estudie la semántica del lenguaje y los recursos empleados en publicidad y comunicación de masas.

Educación no sexista

En las actividades de grupo es necesario propiciar el intercambio fluido de papeles entre los alumnos y potenciar la participación de éstas en los debates y toma de decisiones como mecanismo corrector de situaciones de discriminación sexista. Se contribuirá así, desde la propia actividad del aula a establecer unas relaciones más justas y equilibradas entre las personas.

Analizar diferentes mensajes publicitarios, destacando el empleo que se hace en comunicación de masas de mensajes de contenido sexual, utilización del cuerpo como “gancho”, discriminación y objetualización de las personas.

Analizar en fotografías y obras de arte la importancia de los gestos y el lenguaje corporal como método de comunicación afectiva y sexual. Trata temas, cuando sea posible, sobre violencia de género y discriminación sexual en diferentes países.

Educación ambiental

En educación plástica y visual se fomenta en el alumnado pautas de actuación y comportamiento dirigidas al respeto del medio ambiente. También se pretende que haya una comunicación del alumnado con el entorno a través del lenguaje plástico.

Este tema se tratará en todos los bloques promoviendo el uso de materiales reciclados y fomentar al aprovechamiento de éstos evitando el despilfarro; se analizará como algunos artistas usan “residuos” como medio de creación de arte.

Educación multicultural-Educación para la paz

Las características del área permiten el conocimiento y la apreciación de diferentes manifestaciones artísticas: actuales como de otro tiempo, así como de otras culturas distintas de la nuestra, tratando de que los alumnos sepan respetarlas y valorarlas.

Elaboración de mensajes visuales que manifiesten opiniones en defensa de la paz y la no agresión y análisis de los símbolos universales de guerra, paz, solidaridad, etc.

Educación para la salud

Hoy se propone un enfoque diferente de la educación para la salud, al pretender que ésta sea un tema transversal que compromete a toda la institución educativa. Esto invita a toda la comunidad educativa a reflexionar de forma crítica sobre “enseñar salud”.

Se trabajará el punto de vista de la aceptación del propio cuerpo, y la superación de estereotipos impuestos sobre belleza física. Desde nuestra área podemos trabajar de forma incisiva este serio problema que repercute en la salud durante la adolescencia: la aceptación sumisa de los jóvenes de un estereotipo de belleza impuesto por la publicidad y las modas, que desprecia las variantes personales de atractivo y esclaviza a tantos jóvenes con dietas, neurosis e inseguridad.

Mediante el análisis de la evolución de los cánones de belleza y las diferentes culturales en la apreciación de la belleza física, se intentará que los jóvenes aprendan a sentirse bien consigo mismo y fomentar una vida sana.

Educación vial

Con la educación vial se pretende educar en hábitos y actitudes en relación a reglas, normas y señales que regulan la circulación, y de esta forma les permita dar una respuesta segura en las distintas situaciones de tráfico en las que puedan verse inversos.

La educación plástica es una gran herramienta para trabajar este contenido transversal, ya que el lenguaje utilizado en visual y universal, algo muy característico de este área.

Como ejemplos para explicar estos conceptos utilizaremos documentación gráfica de señales, planos, fotografías urbanas, analizaremos diseños empleados en la señalización y otras características semejantes.

Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje

La evaluación que se llevará a cabo teniendo en cuenta los criterios de evaluación, objetivos y mínimos de cada curso. Para valorar la eficacia de la evaluación se tendrán en cuenta varios factores e instrumentos explicados a continuación.

La evaluación se enfoca como un medio para mejorar el progreso formativo del alumno. En la asignatura de educación plástica y visual la evaluación es continua y se dirige a todo el proceso de aprendizaje.

La evaluación es integral, pues se valora no solo los conceptos adquiridos sino también el progreso de las habilidades y destrezas, así como las actitudes. El seguimiento de los ejercicios que realiza en clase el alumno supone el núcleo central de la evaluación.

Se comenzará con una evaluación inicial con objeto de obtener información sobre la situación de partida de cada alumno y adecuarlo a sus posibilidades.

Los Procedimientos de Evaluación mediante los cuales se llevará a cabo la recogida de información sobre adquisición de competencias básicas, dominio de los contenidos y logro de los criterios de evaluación serán los siguientes: la observación sistemática, el análisis de las producciones de los alumnos y la realización de pruebas específicas, en ciertos casos.

La evaluación será:

- Individualizada: Centrándose en la evolución de cada alumno y en su situación inicial y particularidades.
- Integradora: Para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación.
- Cualitativa: En la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- Orientadora-formativa: Aporta al alumno la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas. La evaluación formativa concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, observando las dificultades y progresos de cada caso.

Criterios de Evaluación

Indicadores

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluando cuál es la mejor solución.

Este criterio pretende conocer si el alumnado adquiere habilidades para ser autónomo, creativo y responsable en el trabajo.

El alumno trabaja de forma autónoma y responsable tomando sus propias decisiones.

2. Utilizar recursos informáticos y las tecnologías de la información y la comunicación en el campo de la imagen fotográfica, el diseño gráfico, el dibujo asistido por ordenador y la edición video-gráfica.

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de utilizar diversidad de herramientas de la cultura actual relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para realizar sus propias creaciones.

Utiliza y aplica recursos informáticos para documentarse y elaborar creaciones artísticas.

3. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa.

Mediante este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual.

Elabora y participa activamente en proyectos plásticos cooperativos.

4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión gráfico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...)

En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materias de desecho y moldeables).

Conoce y experimenta con diversidad de técnicas gráficas y plásticas, tanto en técnica bidimensional como tridimensional.

5. Utilizar la sintaxis propia de las formas visuales del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos.

Con este criterio se trata de comprobar si el alumnado es capaz de distinguir en un objeto simple bien diseñado sus valores funcionales unidos a los estéticos (proporción entre sus partes, color, textura, forma, etc.).

Conoce y utiliza el lenguaje visual del diseño y la publicidad y lo aplica a sus creaciones gráficas.

6. Elaborar obras multimedia y producciones video-gráficas utilizando las técnicas adecuadas al medio

Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de reconocer los procesos, las técnicas y los materiales utilizados en los lenguajes específicos fotográficos, cinematográficos y video-gráficos (encuadres, puntos de vista, trucajes...).

Trabaja con técnicas multimedia y sabe producir imágenes fotográficas y cinéticas.

7. Describir objetivamente las formas, aplicando sistemas de representación y normalización.

Con este criterio se evalúa si el alumnado es capaz de representar la realidad tal como la ve sobre un soporte bidimensional mediante representaciones que no requieren operaciones complicadas en su trazado. Se evaluará la corrección en el trazado geométrico de los elementos utilizados, su adecuada relación entre distancia y tamaño y su disposición en el espacio.

Representa el volumen de forma bidimensional mediante sistemas de representación.

8. Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...)

Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios.

Tiene suficientes conocimientos para desarrollar una actitud crítica y respetuosa hacia el hecho artístico, apreciando el mismo.

9. Representar la sensación espacial en un plano, utilizando la perspectiva más adecuada al objeto que se persigue.

Se trata de que el alumnado sepa representar un espacio mediante los distintos sistemas de perspectiva, según la que resulte más apropiada para su finalidad.

Sabe dar sensación espacial a un plano mediante el uso de la perspectiva.

10. Buscar alternativas a una determinada proposición gráfica por medio del tratamiento de sus elementos sintácticos, compositivos, formales estructurales, conceptuales, etc., visualizando el resultado por medio de esquemas, bocetos o maquetas.

Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de conocer y manipular los diferentes elementos que intervienen en las producciones gráficas y medir su capacidad para crear, mediante transformaciones, nuevas relaciones entre la imagen y su contenido, valorando la originalidad de las soluciones y la correcta aplicación de las técnicas gráficas y plásticas.

Aplicando originalidad y creatividad el alumno realiza maquetas y bocetos mediante el uso de diversidad de elementos sintácticos gráficos y plásticos.

11. Diseñar módulos complejos derivados de una red normalizada a partir de un módulo espacial básico, incorporando el claroscuro para definir la dirección de un foco de luz.

Se pretende evaluar si el alumnado valora en representaciones tridimensionales los conceptos de módulo y claroscuro.

Elabora módulos tridimensionales con cierta complejidad incorporando el claroscuro para definir la dirección del foco de luz.

Criterios Mínimos

El alumno para superar este nivel debe ser capaz de:

1. Reconocer los estilos principales de arte rupestre. Utilizar con expresividad la técnica del salpicado y estampado en la interpretación del arte rupestre.
2. Valorar el arte clásico y reconocer sus características y elementos básicos tanto griegos como romanos. Saber aplicar la técnica del mosaico.
3. Diseñar elementos arquitectónicos y decorativos utilizando enlaces, tangencias y formas geométricas, teniendo de referente el arte islámico.
4. Reconocer, valorar y diferenciar la arquitectura y escultura románica y gótica.
5. Experimentar y conocer técnicas pictóricas, escultóricas y decorativas propias de los periodos artísticos vistos.
6. Reconocer los principales periodos del Renacimiento y ser capaz de trazar líneas y puntos de fuga basados en la perspectiva cónica.
7. Reconocer el estilo del Barroco y sus características fundamentales.
8. Comprender la importancia de Goya y su obra; así como reconocer técnicas de grabado diferentes.
9. Interpretar y analizar la técnica de los impresionistas.
10. Conocer y diferenciar los principales artistas y movimientos del siglo XX, valorar nuevos materiales aplicados al arte.
11. Reconocer el papel de la fotografía en los medios de comunicación y saber analizar la imagen fotográfica.
12. Reconocer la importancia del cómic, el cine, la radio y la televisión como medios de comunicación y ser capaz de diseñar un comic atendiendo a sus elementos básicos.
13. Autonomía y saber trabajar en equipo, siendo participativo y colaborativo.

Técnicas e Instrumentos

Técnicas

- De medición: mediante pruebas y prácticas, escritas, orales, exámenes, fichas de trabajo u otros.
- De observación: se comprobara el índice de participación del alumnado, el nivel de razonamiento, atención, expresión, habilidades, destrezas o valoraciones personales.

Instrumentos

Es importante tener en cuenta que se debe evaluar tanto el grado de adquisición de las competencias básicas como el de consecución de los objetivos. Para recoger datos podemos servirnos de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Prueba inicial de diagnóstico: elaboración de una prueba inicial al alumnado de cada grupo para establecer los niveles del mismo y poder actuar en consecuencia.
- Observación del trabajo diario: análisis de las capacidades de observación y percepción, la creatividad, actitud participativa y crítica. Preguntas y debates en clase.
- Observación diaria del cuidado y adecuado uso de materiales. Precisión y limpieza gráfica.
- Cuaderno del alumnado: calidad de los trabajos, se valorará entrega a tiempo y que esté completo, presentación y limpieza.

- Actividades de expresión oral y trabajo en grupo: respeto, actitud positiva, habilidades de comunicación y comprensión.
- Actividades y trabajos autónomos: expresión escrita, capacidad individual de búsqueda.
- Cuestionarios o/y pruebas (escrita u oral) objetivas sobre contenidos conceptuales o procedimientos.

Criterios de Calificación

Para aprobar la asignatura será imprescindible presentar el cuaderno con todas las actividades realizadas; así como superar los mínimos exigidos en referencia contenidos, procedimientos y actitudes.

La aplicación de los puntos anteriores implica el traducir todo esto en una nota numérica para todos estos criterios y realizar un porcentaje entre ellos para obtener una calificación global al final de cada una de las tres evaluaciones que componen el curso.

Para ello se dividen en:

- contenidos conceptuales (los contenidos y conceptos dados en las explicaciones, entregados en esquemas y ampliados por el alumno).
- contenidos procedimentales (todos los trabajos y ejercicios prácticos).
- contenidos actitudinales (el comportamiento y la actitud del alumno en clase observada por el profesor).

La evaluación será continua, la nota final del curso vendrá dada por el progreso que el alumno haya hecho durante el curso, por lo que para obtener una nota positiva debe superar la última evaluación siempre que el alumno haya demostrado en las anteriores un grado de interés tal, que aunque no haya llegado al principio a conseguir los objetivos, su esfuerzo ha sido lo suficientemente aceptable como para tenerlo en cuenta. Esto se traduce en que el alumno debe realizar y presentar todas las actividades planteadas durante el curso y cada trimestre, para que en la evaluación final pueda obtener una nota positiva.

Considerando que los tres apartados son igualmente importantes para la evaluación del alumno, la valoración de cada uno de ellos se regirá por los siguientes porcentajes:

Contenidos conceptuales: 30 % (Expresión oral y escrita en trabajos y debates)

Contenidos procedimentales: 40 % (Cuaderno de Trabajos)

Contenidos actitudinales: 30 % (Observación directa del profesor)

Instrumentos de evaluación del Profesorado

El profesorado debe ser capaz de autoevaluarse, debe reflexionar sobre su función como docente, cómo mejorar o qué aspectos mejorar; además debe ser consciente de los errores que comente.

Los instrumentos para la autoevaluación se centran en el análisis de los resultados obtenidos por el alumno, en la observación sistemática tanto en el aula como en el centro. Y de forma externa se evaluará el profesorado mediante cuestionarios anónimos.

Atención a la Diversidad

Actuación y Metodología

Las circunstancias hacen que la atención a la diversidad sea cada día más necesaria y a la vez más difícil.

La evaluación inicial será la primera base sobre la que el departamento o el profesor se plantearán las correcciones oportunas de la programación; para ello contaremos con los mínimos exigibles como marco de las adaptaciones necesarias. En casos extremos, cuando las condiciones afecten a la generalidad del grupo, el profesor no debe dudar en iniciar el curso retomando los contenidos del curso anterior, para evitar enfrentarse y enfrentar a los alumnos a la frustración de unos objetivos inalcanzables; e incluso plantear incluir a los alumnos con ese retraso en algún tipo de plan adaptado.

Incluso en grupos menos afectados la evaluación es una medida muy conveniente para reforzar los puntos débiles detectados en la prueba. Sin embargo, aunque nuestra asignatura abarca una gran variedad de temas, el profesor puede optar por enfrentarse a las carencias sobre la marcha.

Seguimiento individualizado, hay que realizado continuamente para intensificar la relación alumno-profesor y favorecer la comprensión de los contenidos; y así poder detectar cualquier retraso a tiempo. Para lograr dicho seguimiento personalizado, el profesorado dispondrá de unos cuadernos docentes en los que podrá tomar notas del día a día de la clase, y de forma más personalizada en unas fichas que se les entregará mensualmente para que valoren al alumno, tanto situación educativa como motivación personal y esfuerzo hacia la materia.

El trabajo en equipo se ve como un magnífico recurso pues actúa simultáneamente en dos direcciones: la recuperación de los alumnos atrasados y el refuerzo de los avanzados, controlando el posible "parasitismo" de unos o el voluntarismo de otros.

En el caso de los alumnos inmigrantes se tendrá en cuenta, sobre todo, la socialización e integración en el grupo, y el conocimiento y desarrollo del lenguaje. Se facilitará mediante ejercicios y actividades fomentar la tolerancia y la aceptación; en el caso del lenguaje, la educación plástica tiene una gran ventaja debido a que es un lenguaje gráfico y visual y prácticamente universal que facilita la comprensión de una nueva lengua.

En general, las adaptaciones de la asignatura tenderán a trabajar la adquisición de destrezas y los aspectos manipulativos más que los conceptuales que proporcionen al alumno una gratificación inmediata y la motivación consiguiente.

Como se puede observar, la metodología es un punto clave para atender a la diversidad natural del aula, ya que nos permite no solo adaptarnos al ritmo, sino también a los estilos de aprendizaje.

Adaptaciones Curriculares

En este apartado localizamos casos específicos que requieren de una atención mayor a la anteriormente planteada. Podemos encontrar alumnado con necesidades educativas especiales (N.E.E.), alumnos con una incorporación tardía o proveniente de otros centros compensatorios; así como alumnos con una alta capacidad intelectual.

La atención que requiere el alumnado con necesidades especiales es selectiva y se han de establecer unas adaptaciones curriculares más o menos significativas; contenidos, evaluación u objetivos (estos en último lugar). Para estos casos hay una serie de planes de adaptación que se adaptan sus necesidades, como el plan de diversificación curricular, el PAB o el PROA. Estos planes, ya sea, en un grupo a parte de la clase o ampliando el horario lectivo el alumno logra los objetivos y conocimientos necesarios para su curso, consiguiendo superar el desfase que tenga.

Para que un alumno pueda acceder a estos planes tiene que haber un desfase evidente y darlo a conocer al orientador y la familia para proceder al plan que mejor se adapte al alumno.

Medidas de Refuerzo

Actividades de Orientación y Apoyo

El alumnado de incorporación tardía, así como el proveniente de centros de compensatoria serán objeto de atención en dicha materia, para ayudarles a seguir el ritmo de la clase se les propondrá actividades de orientación y apoyo.

Este tipo de actividades pueden ser desarrollados de dos formas, el profesor puede confeccionarlas en base a las necesidades de su alumno o bien, si no está seguro de cómo proceder, puede tomar de referencia las propuestas hechas por el departamento de orientación. Requieren de un seguimiento aunque se realicen fuera del horario lectivo; además deben de establecerse unas diferencias:

- Nivel de dificultad 1: cuando, con facilidad, el alumno puede resolver la actividad poniendo interés en la comprensión de la propuesta y teniendo en cuenta los conceptos básicos establecidos en etapas anteriores.
- Nivel de dificultad 2: cuando el alumno pueda desarrollar la actividad teniendo en cuenta, únicamente, los conceptos estudiados en la unidad didáctica con la que esté trabajando.
- Nivel de dificultad 3: cuando el alumno necesite manejar conceptos vistos en otras unidades e incluso necesite manejar varias fuentes para resolver.

Algunos ejemplos de actividades y procedimientos para adaptarnos a la diversidad:

- Plantear actividades que impliquen la resolución de problemas visuales concretos, tanto en la realización de imágenes como en su lectura e interpretación. Cada alumno ofrecerá sus respuestas y soluciones expresivas a los diferentes problemas propuestos.
- Proponer actividades que tengan en cuenta las distintas realidades presentes en el entorno cultural y geográfico de los alumnos.
- Establecer diferentes estrategias de aprendizaje para favorecer la comprensión de los contenidos y la expresión más personal.
- Proponer actividades tanto individuales como en diversos tipos de agrupaciones.
- Promover la utilización de materiales y recursos expresivos variados, asequibles y de fácil localización en el entorno del alumno.
- Utilizando procedimientos y técnicas de distinta complejidad que permitan adaptarse tanto a las necesidades expresivas, como a las capacidades, habilidades y destrezas personales.

Animación a la Lectura

Medidas para animar y estimular a la lectura y mejorar la comprensión oral y escrita

En las pruebas de diagnóstico realizadas en los últimos cursos se ha detectado en el alumnado de nuestro centro un nivel de comprensión y expresión lectoras inferior al deseable, lo cual es extensible al resto de la población de estas edades y se debe a una deficiente preparación lingüística en la Educación Primaria. Aunque en Educación Secundaria no es responsable de ello, desde este departamento se propone aportar ejercicios para mejorar de este nivel, fomentando e incluso exigiendo la lectura en nuestros alumnos, para que mejore en ellos la escritura. Desde el Área Artística y Cultural al que este Departamento pertenece, se proponen las siguientes actuaciones concretas:

- Se creará una biblioteca de aula para que los alumnos puedan dedicar al menos una hora al trimestre a leer libros con contenido artístico o relacionados directamente con la expresión plástica y visual, para ello se solicitará el material a la biblioteca del centro.
- El alumnado de todos los grupos tendrá que:
 - *extraer las palabras destacadas relacionadas con la asignatura.
 - *extraer las ideas principales de lo leído
 - *hacer un resumen o esquema en la libreta.
- Durante el curso todo el alumnado leerán artículos o textos (prensa escrita o digital) que estén relacionados con los contenidos del área, que sean de actualidad y algunos de ellos serán leídos o explicados oralmente en clase. Se comentará la idea principal del texto.
- Todo alumno/a habrá de leerse obligatoriamente un cómic y hacer un resumen de los contenidos y una valoración del mismo.

La animación a la lectura, también se trabajará en ejercicios sobre el diseño editorial, realizando trabajos basados en la ilustración de textos, poemas... haciendo conocedor al alumno más bibliografía.

De expresión escrita, en general en clase se realizan muchas actividades, habrán de leer la explicación que escriban sobre los trabajos en clase y explicarán muchos de ellos oralmente, participando en un debate constante. Esta metodología se llevará a cabo con todo el alumnado, ya que ha de aplicar la teoría a la práctica en todas las actividades con lo que le ayudará a aprender a aprender.

Animación a las Nuevas Tecnologías

Utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación

Hoy en día, los centros disponen de más medios y herramientas tecnológicas. Es un aspecto que va mejorando día a día y que desde la materia de plástica debemos contar más con ellos a la hora de realizar actividades. Hay centros donde la enseñanza de las nuevas tecnologías queda exclusivamente reservada para cursos más avanzados, como en cuarto; un error, ya que actualmente cualquier alumno de secundaria tiene nociones del uso de las nuevas tecnologías, y en muchos casos dispone de medios tecnológicos.

Actuación:

Las unidades didácticas serán expuestas por el docente que se encargará de diseñarlas en Power Point u otro medio, con la finalidad de proyectar los temas utilizando el cañón y el ordenador. También podrá utilizar las pizarras digitales de las aulas del grupo.

Se utilizarán recursos como películas, vídeos musicales, etc.

El uso de las TIC es algo cotidiano y necesario en el desarrollo de muchas actividades que habrá de realizar el alumnado: diseño digital, edición de video...

Es necesario enseñarles no sólo el conocimiento de recursos y el manejo, también es fundamental enseñarles a utilizar estos medios de forma adecuada y crítica.

La competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento.

Pruebas Extraordinarias

Plan de recuperación

Aquel alumno que haya suspendido la evaluación final tendrá derecho a recuperarla en una prueba de recuperación extraordinaria, dicha prueba consistirá en un examen teórico-práctico cuyas características serán debidamente informadas por escrito en un informe donde se especificarán objetivos y contenidos del curso, así como el sistema de recuperación.

Para aquellos que tengan un aparte suspenso o tengan plástica pendiente deberán realizar los trabajos propuestos por el profesor, los cuales deberán ser entregados al final de cada trimestre. Para ayudar con dudas y problemas habrá un seguimiento por parte del profesor, que fijará unas tutorías al mes para ello, este profesor será el correspondiente al curso anterior.

Estos trabajos deberán ser entregados todos a final de curso debidamente encuadernados y con los datos del alumno para poder valorar su trayectoria a lo largo del curso, del ser negativa o tener dudas al respecto, el docente podrá exigir al alumno que se presente al examen final de curso.

La evaluación y calificación de estos alumnos seguirá los mismos criterios que se aplican en el curso correspondiente. Se valorará también el interés del alumno en preocuparse por conocer qué tiene que hacer para superar con éxito la asignatura.



Bibliografía Recomendada

Desde el departamento de plástica y dibujo se propone una pequeña bibliografía para consulta de profesores y alumnos.

RAMIREZ, J.A. (2005): *Historia del Arte*. Madrid: Ediciones S.M.

MARINA. JOSÉ ANTONIO (2003): *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama

EDWARDS, BETTY (1985): *Aprender a dibujar: un método garantizado*. Madrid: Blume.

EDWARDS, BETTY (2006): *El color. Un método para dominar el arte de combinar los colores*. Barcelona: Ediciones Urano.

EFLAND, A. (2002): *Una historia de la educación artística*. Barcelona: Paidós.

EISNER, E. (1995): *Educación la visión artística*. Paidós Educador: Barcelona

FERRIER, J.L. (dirección de la publicación) y otros (1993). *El arte del siglo XX. 1900-1919*. Pamplona, España: Salvat.

FREINET, C. (1970). *Los métodos naturales. El aprendizaje del dibujo*. Barcelona, España: Fontanella/Estela.

HARRISON, C., FRASCINA, F. y PERRY, G. (1998). *Primitivismo, cubismo y abstracción: los primeros años del s. XX*. Madrid, España: Akal.

RÖTTGER, ERNST (1967): *El papel*. París: Bouret

RÖTTGER, ERNST (1967): *Punto y línea*. París: Bouret.

Existen muchas formas para promocionar una programación, en este caso el departamento ha creído conveniente utilizar los siguientes medios para darla a conocer a nuestro público, en cual se centrará sobre todo en hacerla llegar a los padres. Vamos a dar principal importancia a este sector, ya que es un sector al que no suele llegar información alguna de lo que deben saber sus hijos para poder pasar de curso. El carácter práctico de la asignatura y la ausencia de libros para llevarla a cabo hace necesario dar a conocer esta programación a todos aquellos que les interese el contenido de la asignatura de educación plástica visual.

Así pues, las estrategias para difundir la programación serán

Charla Inicio Curso

Se ha decidido en primer lugar este medio para empezar con la promoción, ya que se cuenta con un trato directo y participación de los padres, generando así respeto y credibilidad.

Se trata de una charla directa con el grupo de padres donde introducirlos a el programa establecido para el curso, de esta forma se favorecerá la consulta directa de preguntas y dudas.

Notificación a los Padres

Esta estrategia surge como una ampliación de la charla, ya que en la estrategia anterior se da a conocer por encima, mientras que este comunicado permite ser más concretos mostrando por escrito contenidos y criterios mínimos y otros aspectos relevantes. La información en estas cartas tiene mayor permanencia en el tiempo, siendo más accesibles para consultas puntuales en base a la educación de sus hijos.

Nuevas Tecnologías

Como punto final, y para llegar a un mayor sector educativo se incorporará la programación en formato digital en la web del centro dentro del apartado del departamento de plástica. Esta técnica será la más importante de todas y la más accesible para la consulta de la misma.

Copia para consulta de los miembros del sistema educativo

Esta copia estará situada en el departamento pudiendo ser consultada solicitándola previamente durante tutorías.

Contexto

Para comenzar todo proyecto de investigación es necesario conocer la información necesaria sobre nuestro entorno, en este caso, el estudio se centra en el instituto de educación secundaria Matarraña está situado en una zona rural de la población de Valderrobres, en la provincia de Teruel. Es el único centro público que existe en un extenso radio, por lo que aporta servicio educativo a un elevado número de familias residentes en esta comarca. Es por este motivo que el instituto dispone de transporte escolar, ya que el alumnado que acude a él proviene de unas veinte poblaciones diferentes.

La tarea educativa del centro consiste en favorecer el crecimiento y madurez personal del alumnado, proporcionándoles, a través de la adquisición de destrezas, actitudes y conocimientos, los medios y el ambiente necesarios para el desarrollo integral de su personalidad.

La oferta educativa disponible en este centro es muy amplia debido a su situación geográfica. En él se imparten las etapas de educación secundaria, bachillerato, formación profesional y un programa de cualificación profesional para alumnos especiales que no llegan a los objetivos mínimos de la educación secundaria. Por lo tanto, la comunidad educativa del centro está formada por un amplio número de profesores y alumnos.

El centro cuenta con una ampliación realizada hace pocos años, y que gracias a ella cuentan con todas las instalaciones necesarias para la oferta educativa disponible. El centro cuenta con aulas de grupo, dos aulas de informática, los diferentes departamentos, aula de plástica, laboratorio, aula de música, gimnasio, bar-restaurant correspondientes al FP, patios para el recreo, reprografía, biblioteca y sala de profesores.

La estructura organizativa del centro se basa en el equipo directivo seguido de las diferentes jefaturas de departamentos, el consejo escolar y el claustro de profesores.

Este proyecto se enmarca en concreto dentro del departamento de dibujo y plástica, formado por dos profesores de artes plásticas. Las clases de plástica se caracterizan por ser impartidas sin libros de texto, el ritmo de trabajo es bueno y la dinámica es flexible; cuentan con alrededor de veinte-treinta alumnos por clase, por lo que no son clases muy masificadas. La tipología de alumnado generalmente son alumnos sin problemas notables, que muestran respeto, aunque tienen una pequeña falta de autocontrol. La diversidad cultural del centro se concentra en unas determinadas clases, donde no se observa ningún tipo de discriminación y están totalmente integrados en el grupo.

Respecto al contexto sociocultural, el lugar en el que está ubicado es una zona de constante movimiento demográfico y hay que tener en cuenta el hecho de que gran cantidad de familias inmigrantes han fijado su residencia en esta comarca. Por lo tanto el nivel económico de esta zona es medio, principalmente formado por familias que viven del campo y extranjeros.

En referencia al marco legislativo, el centro, y por tanto esta programación, se sitúa dentro de la Ley Orgánica de Educación del 3 de mayo de 2006, en base al currículo oficial de Aragón de educación secundaria obligatoria.

Necesidades Detectadas

Este documento, la propuesta y la prueba piloto que contiene son el resultado de observaciones y experiencias concretas que han sucedido desde el inicio del Practicum. El marco concreto donde se va a desarrollar este proyecto de innovación es en el departamento de plástica, puesto que la práctica docente y con ello la observación de necesidades, ha sido ejercida durante estas clases.

Tras la primera toma de contacto en el centro se tuvo la oportunidad de observar las dinámicas de los diferentes grupos de secundaria. La conducta y comportamiento mostrados por los grupos de primero ante clases teóricas llamó especialmente la atención, la relación de conceptos que hace el alumnado ante estas situaciones refleja que la teoría se ha convertido para ellos en sinónimo de denso y aburrido, un trabajo costoso que “no les sirve de nada”.

Ante tal situación, surgió la necesidad de atender a este comportamiento manifestado por los alumnos de primero de secundaria, que en un principio, dificulta la enseñanza y asimilación de contenidos básicos en los grupos. De hecho, algunos de los profesores creen que si evaluaran los conocimientos en vez de los resultados de los ejercicios prácticos, la mayoría de los alumnos suspenderían la asignatura. Desde la propia experiencia se han observado claros déficits de conocimiento, no podemos dejar que la asignatura de educación plástica por tener un carácter más práctico pierda su porción teórica, es más, ¿cómo puede ser que un alumno de cuarto curso no tenga claros los colores para obtener el verde? La educación plástica no son sólo manualidades, el alumno debe saber qué es realmente esta asignatura, y adquirir conocimientos básicos, no solo destrezas y habilidades.

Con la finalidad de mejorar el aprendizaje teórico y la dinámica de la clase durante éste, aparece este proyecto de innovación basado en el aprendizaje teórico como experiencia y juego. La práctica del juego orientado y controlado reduce la rutina y aburrimiento, promoviendo un comportamiento adecuado a la vez que los educandos se divierten y aprenden con más facilidad, puesto que perciben el aprendizaje y lo adquieren de una forma diferente y novedosa. Disfrutar de un ambiente motivador, a campo abierto o en el aula, no solo los anima sino que mantienen el interés para una mayor participación en las actividades a desarrollar.

La inclusión del juego y la lúdica en el quehacer escolar lo que les facilita, también un trato digno entre ellos y las personas que los rodean, desarrollando más seguridad y desenvolvimiento en situaciones cotidianas, compartiendo con sus compañeros y familias.

Con relación a lo expuesto anteriormente, puede decirse que, en el ámbito del proceso enseñanza aprendizaje, las clases teóricas son demasiado densas para ciertas edades, llevando al alumno a tener procesos memorísticos poco significativos, despistándose con facilidad. La práctica teórica relacionada con el juego permite al alumno expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos, fenómenos de la realidad y a establecer relaciones con sus compañeros.

Así pues, la práctica teórica como juego se enmarca dentro de la categoría experimental, después de la aplicación de las actividades seleccionadas se medirá de nuevo las actitudes del grupo para relacionar los resultados entre una clase expositiva y la integración del juego como elemento educativo. Específicamente, se pretende conocer el efecto que producirá la aplicación de las actividades propuestas para desarrollar la competencia de aprendizaje cultural y artístico.

Diseño Innovación

Presentación de la Propuesta

La práctica teórica como juego es un proyecto de innovación que se centra en la intervención pedagógica mediante el desarrollo de diferentes actividades que tienen como eje principal el uso del juego. Este proyecto se centra en los principios metodológicos activos, creativos y del juego, busca una metodología que integre el juego como herramienta para la enseñanza y transmisión de conocimientos y contenidos, para lograr un aprendizaje significativo y avivar la motivación del alumnado durante las clases teóricas.

Es por tanto que este proyecto se centra en aprender haciendo y hacer descubrir las cosas por sí solos, por lo que se integraran procesos cognitivos y experimentales para llegar a los objetivos establecidos, aprender y conocer divirtiéndose. La experiencia es la base del aprendizaje, estableciendo problemas lúdicos y juegos el alumno irá asimilando información y generando conceptos a partir de sus experiencias personales como sociales.

Por consiguiente, el modelo metodológico que se propone se sustenta en la idea de que para aprender y enseñar la persona tiene que emocionarse, pues la emoción tiene un papel activo y fundamental en la adquisición de conocimientos. El proyecto plantea la necesidad de un cambio y sugiere la adopción de una metodología que tenga en cuenta el desarrollo de la atención y las capacidades de autocontrol y creativas de los estudiantes.

Diseño Innovación

Objetivos

En primera instancia este proyecto plantea diseñar una estrategia de mediación pedagógica didáctica para la generación de procesos de aprendizaje, particularmente en la primera etapa de la educación secundaria, usando el juego como elemento deshinibidor. Para lograr este objetivo es indispensable establecer y alcanzar algunos objetivos específicos.

Este proyecto didáctico-lúdico está dirigido al alumnado de secundaria del centro, en concreto para la asignatura de educación plástica en primero de secundaria. Tiene como objetivo fundamental el alcance de la motivación e interés durante la actividad teórica de la asignatura, lo que implica un nuevo modelo educativo que propicie el intercambio de conocimientos, la participación activa y la diversión, basado todo ello en el aprendizaje de contenidos artísticos y la tolerancia de la práctica teórica.

El proyecto propone cuatro objetivos generales que son el eje del mismo:

1. Diseñar una estrategia de mediación pedagógico didáctica para generar procesos de aprendizaje teórico a través del juego como elemento deshinibidor.
2. Fomentar la participación y cooperación entre los alumnos generando conductas de tolerancia.
3. Motivar e incrementar el interés del alumno hacia los conocimientos artístico plásticos mediante un aprendizaje significativo.
4. Transmitir el carácter educativo y práctico de la educación plástica, evitando caer en la visión de la educación plástica como manualidades.

Los objetivos propuestos se fundamentan en diferentes principios metodológicos que pautaran nuestra actividad docente, como aprendizajes significativos, aprendizajes constructivos o

aprendizajes de investigación donde la interacción alumno–profesor y alumno–alumno es indispensable para un aprendizaje activo y personalizado.

Objetivos del estudiante:

1. Desarrollar y consolidar hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
2. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, rechazando los prejuicios de cualquier tipo y resolver pacíficamente los conflictos.
3. Desarrollar la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
4. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia del arte, conociendo su aplicación y utilidad.

Mediante la aplicación de las diferentes actividades que presenta este proyecto el alumno adquirirá conocimientos básicos sobre la materia de una forma más sencilla debido a su implicación durante el proceso del juego. Además la aplicación del juego como metodología educativa pretende desarrollar habilidades para trabajar de forma participativa y en equipo y destrezas para la búsqueda de información y utilización de diversos materiales.

Diseño de la Innovación

Actividades

Mediante la aplicación de las siguientes actividades propuestas se pretende generar ambientes de clase propicios para que la construcción grupal de los conceptos teóricos se dé simultáneamente al desarrollo de los juegos propuestos. Para evitar que la asignatura caiga en una constante dinámica lúdica y se pierda la esencia de los objetivos, este proyecto propone la implantación de sus actividades de forma esporádica durante el curso, es decir, se aplicará juegos de forma alternativa hasta concluir el curso, y de esta manera se podrá comparar el efecto causado entre los aprendizajes teórico lúdicos y los aprendizajes teórico magistrales.

Las actividades propuestas tienen como objetivo introducir al alumno en los contenidos básicos de la unidad didáctica seleccionada, cuya base será el juego, varios tipos y formatos para trabajar en grupos o parejas bajo la dirección del docente. Las actividades se basan en un enfoque memorístico; estimulan la memoria y la retención del vocabulario e intentan hacer que los alumnos relacionen y diferencien los términos presentados y fijen el significado de cada uno de ellos a partir de la relación significado-significante.

Las reglas y procedimientos presentados a continuación son una sugerencia de cómo trabajar con estas actividades. El profesor puede, con su experiencia, incrementar o variar los juegos, para atender a las necesidades y características de sus alumnos y entorno.

Tras la observación de las necesidades del aula y el planteamiento de este proyecto de innovación se tuvo la oportunidad de poner en práctica una de las actividades, esta actividad pretende ser una exhibición del estudio realizado, una prueba de lo que pretende ser la implantación del proyecto de innovación.

Actividades: Profesor/Departamento Plástica

El trabajo que propone este proyecto puede ser realizado por los profesores integrantes del departamento de plástica o por un único profesor interesado en la aplicación de las actividades a su programación didáctica. El docente o grupo docente tiene una función de vital importancia, son los encargados de determinar los propósitos, contenidos y nivel de logro cognitivo y expresivo de la estrategia. Para ello deberán tener un contacto continuo para tratar los contenidos teóricos que se van a impartir, cómo se van a secuenciar en la programación y debatir cual es la mejor forma de adaptarlos a una estrategia lúdica. Es por ello que la implicación del docente o departamento debe ser total, mostrando interés y un continuo esfuerzo durante el proceso.

Para comenzar se recomienda hacer una lectura y debate conjunto acerca del libro “Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica”. El cual trata el juego como recurso primordial y muestra diversas estrategias para ser utilizadas en el aula, lo que facilitará la labor de adaptación de contenidos al profesorado, y les aportará diferentes ideas para poner en práctica.

Antes de poner en marcha cualquier actividad, tendrá que estar reflejada la secuenciación dentro de la programación del docente, es decir, si dispone de diez unidades didácticas tendrá que haber seleccionado previamente aquellas que se vayan a llevar a cabo mediante el juego como método, siempre teniendo en cuenta que entre una y otra tendrá que haber una separación temporal de mínimo un mes. Es importante esta secuenciación, ya que hacer un uso excesivo del juego afectará a su efectividad y acareará consecuencias. Una vez seleccionadas, se propondrán los juegos que mejor se adapten a los contenidos específicos de esa unidad.

El rol que el profesor debe asumir durante el trascurso de las actividades será de animador del juego, fomentando el diálogo y la expresión libre de los alumnos. Más que el director del juego, el docente debe orientarlos y darles ideas, para ello debería tener en cuenta una serie de elementos:

1. Diseño de espacios del juego. Facilitar las mejores condiciones posibles para el juego y su organización.
2. Materiales para el juego. Debemos estudiar y seleccionar los materiales lúdicos que vamos a necesitar.
3. Estructuración y organización de los tiempos de juego. El tiempo requerido para una actividad dependerá de cómo lo organicemos o qué realicemos, por tanto habrá que adaptarlo a cada actividad.
4. Actitud del Profesor frente al juego. Procurar desarrollar una serie de actitudes durante el papel de animador del juego, hábil observador y conductor del juego discreto.
5. Estrategias de Intervención e Investigación en el juego. Debemos ser conscientes de si está funcionando o no la actividad para poder intervenir de la forma más conveniente.

Por último, el grupo docente es el encargado de elaborar los medios con los que se van a evaluar y valorar la repercusión de las actividades y su alcance. A través de los medios propuestos, el docente o departamento deberá generar los criterios de evaluación propios, además deberá hacerlos llegar al alumnado ya que son parte de los implicados en este proyecto y son necesarias sus aportaciones.

Actividades Alumnos

El proyecto se centrará en la aplicación de cuatro tipos de actividades basadas en juegos a lo largo del curso. Estas actividades se llevarán a cabo de forma aleatoria para combinar clases

teóricas magistrales con clases teóricas lúdicas y así observar la evolución del comportamiento del alumno frente a diferentes metodologías educativas.

Los alumnos deberán realizar dichas actividades en lugar de la clase magistral habitual, tras la finalización de cada actividad el alumnado deberá realizar un pequeño diario con sus aprendizajes, sensaciones y emociones durante la actividad, que ayudará al profesor a observar los resultados del proyecto. A final de curso realizarán un breve test sobre qué les ha parecido la nueva metodología, compararla con las clases magistrales y dar sus opiniones sobre el transcurso del curso.

Diseño de la Innovación

Propuesta Actividades a Desarrollar

Para alcanzar los objetivos establecidos, se presenta a continuación una propuesta de trabajo a llevar a cabo durante el transcurso de un año lectivo de secundaria.

Las siguientes actividades buscan promover una actitud lúdica de forma que el alumnado disfrute aprendiendo, se trata de una nueva forma de trabajo para motivar y fomentar la educación plástica desde un marco teórico, para mostrar la extensión de la educación plástica fuera del concepto de manualidades.

Como herramienta pedagógica el juego es una de las fuentes principales de aprendizaje y desarrollo humano, pues a través del mismo, los niños expresan sus intereses y motivaciones, descubren las propiedades de los objetos y afianzan las relaciones con su entorno social y cultural.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes conductas que fomentan la observación, la atención, la imaginación, la iniciativa, el respeto, la autocrítica, el interés o la camaradería. Por ello se recomienda implantar el juego como recurso metodológico en aquellos temas conflictivos para el estudiante.

Las actividades se han organizado en cuatro amplios bloques de juegos para tener una mayor libertad para adaptarlas y personalizarlas en base a los contenidos, recursos, aula, etc.

Actividad de Investigación y Descubrimiento

Estas actividades se centran en juegos de investigación basados en un proceso experimental mediante el cual se construye el conocimiento mediante la resolución de problemas, que derivan en la experiencia propia del alumno generando sus propios conocimientos. A partir del problema planteado, el alumno irá desgranando la información hasta llegar a la meta del juego propuesto. Algunas técnicas: mapas mentales, lluvia de ideas, hipótesis, juegos por pistas.

Actividad basada en juegos tradicionales

Con aplicación del juego tradicional a la educación podemos dotar a nuestro trabajo en el aula de unos recursos poco utilizados para la motivación de nuestros alumnos. Los juegos tradicionales tienen la ventaja de que son juegos que con pocos recursos se pueden llevar a cabo, además las normas no son complejas y en la mayoría de casos ya las conocen, por lo que se agiliza el proceso. Dentro de los juegos tradicionales contamos con una amplia gama de modalidades: juegos de adivinación, juegos de sorteo, cartas, Monopoli...

Ej. Quién es quién aplicado al lenguaje visual: punto, línea, etc.

Actividad basada en juegos interactivos

Los recursos y herramientas que nos brinda hoy en día Internet permite encontrar cualquier tipo de actividad flash para que los alumnos aprendan, no obstante existen páginas webs como educaplay.com, donde podemos generar nuestros propios juegos interactivos con los contenidos que hayamos seleccionado.

Algunos ejemplos que podemos realizar: pasa palabra, trivial, juegos de puzles...

Actividad de juegos de rol, animación y simulación

En los juegos de rol se sustituye el concepto de competición por el de colaboración. Los jugadores no sólo deben interpretar a su personaje, sino que además deben cumplir una misión, en la mayoría de los juegos de rol no puede haber ganadores o perdedores sino grupos o equipos. Estos juegos se caracterizan por las reglas, ya que materiales o herramientas no suelen ser necesarias, se caracterizan por la improvisación e imaginación del alumnado. Este tipo de juego también se caracteriza por la adquisición de una gran riqueza expresiva y de vocabulario, y ayuda a acceder al conocimiento de forma significativa. El juego se crea entorno a una temática y a partir de ahí se improvisa, se pueden hacer juegos de aventura o más teatrales.

Ej. : contenido la composición: trabajar espacialmente la composición de un espacio de una fábula, mito o cuadro.



Practica Experimental. El Trivial Digital

Durante la duración del Practicum II se llevó a cabo una actividad de tipo juego interactivo a modo de prueba para observar las reacciones que provocaba y la respuesta del alumnado.

Esta actividad se hizo a partir de la adaptación de los contenidos teóricos pertenecientes a la unidad didáctica de primero de secundaria "La imagen digital". Se diseñó un trivial digital que incorporaba los contenidos básicos del temario, los alumnos agrupados en dos grupos, debían debatir las posibles respuestas hasta llegar a una conclusión y razonar su respuesta. Mediante esta actividad unos alumnos expusieron sus conocimientos a otros hasta llegar a conocer los elementos de la imagen digital. La función del docente se centró en el rol de "presentador", el cual se encargaba de repartir quesitos y solucionar problemas en cuanto a empates o soluciones fallidas.

El número de estudiantes que formaron el grupo de experimentación fueron un total de 68, divididos en tres clases: 1º A y PAB, 1ºB y 1ºC. Mediante las encuestas de evaluación y las observaciones realizadas durante la puesta en práctica de la actividad se obtuvo información y una valoración inicial de lo que es el juego para ellos y su opinión respecto a la actividad.

Haciendo un primer análisis de esta primera actividad con el grupo de experimentación, se observó que los resultados fueron positivos, desde el inicio de la actividad se notó un cambio significativo en el comportamiento grupal, se comenzó a hacer preguntas ya que no entendían que pasaba, muchos se preguntaban si no tocaba teoría. La competitividad de esta actividad hizo que la motivación de los alumnos se mantuviese a lo largo de toda la clase, colaborando y aprendiendo entre ellos.

Esta actividad dio una idea de lo importante que es incluir el juego dentro de los contenidos programados, la respuesta dada por la clase lo confirmó ya que a la mayoría de los estudiantes les gusta el juego y quieren incluir actividades lúdicas en el aula para hacer las clases más activas y divertidas. La idea que el profesor se incluya en el juego con ellos también les motiva, ya que por una clase el clima se relaja y no existe una tensión profesor-alumno.

Los alumnos relacionan el juego con el ocio fuera del aula, mientras que dentro del instituto sólo se practica en educación física. Cuando se les preguntó acerca del juego realizado, a muchos les gustaría que se incluyera el juego más a menudo y en más clase, no solo en plástica, además gran parte de la clase dijo que se puede aprender con el juego.

En la valoración de la actividad, el alumnado reflejó lo mucho que les había gustado y planteaban repetirla en el futuro; además los resultados observados en cuenta a conocimientos en las evaluaciones fueron positivos, más del 80% de los alumnos adquirieron conceptos básicos de la imagen digital.

En conclusión, el juego es una herramienta pedagógica que si se fundamenta adecuadamente puede darnos resultados positivos. Esta herramienta permite hacer agrupamientos y formas de trabajo muy diferentes y variadas que fomentan una interacción grupal para llegar a acuerdos, ideas y conclusiones que forman el conocimiento propio sobre el tema dado.

La valoración y aceptación de esta actividad se mostró mediante un alto valor de convivencia, que fomentó la construcción de conceptos a partir de la dinámica de trabajo grupal.

Valoración de la Innovación

Seguimiento

El diseño de esta innovación se encuentra dentro de un modelo de experimentación e investigación que requiere de un seguimiento para medir las variables que se plantean en los objetivos, de esta forma se conocerá como se desarrollan los procesos de adquisición de enseñanzas y conducta.

Para conocer el proceso del proyecto y la consecución de los objetivos establecidos, el profesor debe encargarse de llevar a cabo un seguimiento durante el proceso.

Instrumentos de recolección de datos que se van a emplear para la medición y valoración del transcurso del proyecto:

1. La observación. Comparando conductas entre actividades expositivas y lúdicas del proyecto de innovación. Después de cada intervención, docente debe medir las actitudes del grupo para relacionar los resultados al final del proyecto.
2. Diario. Es necesario disponer del máximo de información posible sobre la repercusión del proyecto en el aula, para ello se utilizarán como medios de recolección de datos el diario del alumnado, donde recogerán datos sobre las actividades realizadas.
3. Encuestas y Test. Al final del curso se realizará una encuesta sobre las actividades llevadas a cabo para opinar sobre el proceso y su visión de lo ocurrido. Además se realizará un pequeño test de contenidos básicos para observar la asimilación de los mismos.

Valoración de la Innovación

Presupuesto

El presente proyecto carece de un presupuesto necesario para su puesta en marcha, sin embargo es necesario un presupuesto para recursos y materiales para las actividades.

Desarrollo del presupuesto del proyecto:

Producto	Cantidad	Precio Unidad	Total
Tablets	25	95,00€	2.375€
Cartulinas Multicolores	3 Packs	10, 88€	21,76€
Pack Fichas y Datos	5 Packs	2,50€	12,50€
Fotocopias y otros recursos: pegamento, celo, tijeras...			80,00€
Total			2.489,26€
Presupuesto			

Valoración de la Innovación

Evaluación

La evaluación se enfoca como un medio para mejorar el progreso formativo del alumno. En la asignatura de educación plástica y visual la evaluación es continua ya que son aprendizajes sumativos y relacionados entre sí, además tiene un carácter integral, es decir, se valora no solo los conceptos adquiridos sino también el progreso de las habilidades y destrezas, así como las actitudes. El seguimiento de los ejercicios que se realizan en clase por el alumno supone el núcleo central de la evaluación. Sin embargo, a la hora de evaluar el plan de innovación habrá que tener en cuenta otros aspectos y para ello se utilizarán otras técnicas y herramientas.

Después de la intervención, el profesor debe proceder a evaluar si mediante la aplicación de esta nueva metodología se observan cambios, los objetivos alcanzados y las mejoras producidas. Para ello se contará con una serie de herramientas para conocer los datos sobre los efectos de la aplicación del proyecto:

1. Análisis del seguimiento: observación de las actividades realizadas, información obtenida del proceso y cuestionarios realizados, procedimiento.
2. Comparación entre metodología magistral y metodología basada en el juego en el aula de secundaria tras la puesta en práctica.
3. Evolución del alumno en base a los conocimientos básicos adquiridos: mediante la elaboración de diarios de los alumnos en los que reflexionarán acerca de la actividad y lo aprendido con ella, el seguimiento del alumno y la elaboración de un test final de contenidos.

Índice

Actividad Desarrollada 3.
Creamos nuestra Revista Comarcal Digital

Actividad Desarrollada 11.
Taller de Grabado: Reinterpretando la obra de Goya

Actividad 20.
Trivial Digital

Actividad 26.
Diseñamos Nuestra Casa

Actividad 31.
Investigando a los Grandes Maestros



Creamos Nuestra Revista Comarcal Digital

1. Introducción

Asignatura: Educación Plástica y Visual

Nivel/Nombre del curso: 1º ESO / A-B-C

Número de Alumnos: 1ºA: 24 1ºB: 22 1ºC: 22

Unidad Didáctica en la que se realizará la actividad: Unidad 5, La Imagen Digital.

Nombre de la Actividad: Creamos nuestra Revista Comarcal Digital

2. Objetivos didácticos de la Unidad

Generales y Específicos:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Observar, conocer y analizar la imagen digital y la infografía. Comprender y aplicar el lenguaje específico de la imagen digital, diferenciando tipos de imágenes: píxel y vector. Adquiriendo hábitos de observación para la diferenciación de imágenes digitales.

4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dado sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.

Reconocer el carácter práctico de la imagen digital como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad en otras áreas como en la publicidad, dado su valor descriptivo, creativo y comunicativo.

6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante el uso y aplicación de técnicas de creación digital; el collage fotográfico.

7. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Utilizar la imagen digital para expresar emociones, vivencias e ideas; así como aprender a transmitir un mensaje mediante el uso de la imagen.

8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Combinar técnicas plásticas y las tecnologías de la información para aplicarlas a sus creaciones y generar una revista digital interactiva para todos. Aprender a generar imágenes digitales.

11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Trabajar de forma individual, planificando, reflexionando y revisando la realización del collage fotográfico, partiendo de unos objetivos prefijados.

12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Participar y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con la clase y el grupo favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Didácticos:

1. Conocer la naturaleza informática de la imagen digital.
2. Distinguir las cualidades y características de los tipos de imágenes digitales.
3. Apreciar la calidad de una imagen digital en función de su resolución.
4. Crear imágenes digitales a través de la cámara fotográfica digital.
5. Obtener imágenes digitales a través del escáner.
6. Crear imágenes digitales a través de un programa informático de dibujo.
7. Interpretar los rasgos principales de una imagen digital.

3. Orientaciones para el Profesor

Objetivos didácticos de la actividad:

1. Reconocer el carácter práctico de la imagen digital como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad en otras áreas como en la publicidad, dado su valor descriptivo, creativo y comunicativo.

Utilizar la imagen digital para crear composiciones publicitarias conociendo su valor descriptivo, creativo y comunicativo.

2. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante el uso y aplicación de técnicas de creación digital; el collage fotográfico.

Desarrollar la creatividad mediante la elaboración de collages fotográficos publicitarios.

3. Utilizar la imagen digital para expresar emociones, vivencias e ideas; así como aprender a transmitir un mensaje mediante el uso de la imagen.

Utilizar recortes, fotografías e imágenes digitales para expresar vivencias e ideas; y transmitir un mensaje sobre sus pueblos.

4. Combinar técnicas plásticas y las tecnologías de la información para aplicarlas a sus creaciones y generar una revista digital interactiva para todos. Aprender a generar imágenes digitales.

Combinar técnicas plásticas y las TIC para crear la revista digital interactiva, aprender a digitalizar imágenes mediante escáner y cámara fotográfica.

5. Trabajar de forma individual, planificando, reflexionando y revisando la realización del collage fotográfico, partiendo de unos objetivos prefijados.

Aprender a auto gestionarse y organizar la composición del cartel-collage fotográfico partiendo de unas pautas previas.

6. Participar y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con la clase y el grupo favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Compartir, respetar y participar ayudando al resto de la clase.

Metodología:

La metodología a desarrollar durante la actividad será mayoritariamente de clases prácticas de trabajo individual; es decir, aprendizaje por descubrimiento. El alumno deberá experimentar con diferentes combinaciones de imágenes y textos para comprender como funciona la composición y aprender cual es la mejor forma para expresarse a través de este medio que es la imagen. Se intentará promover un aprendizaje significativo integrando en sus trabajos una temática personal de cada uno, sus pueblos, dónde viven y como; que cuenten cosas muy familiares para ellos a través de un nuevo medio de comunicación y creación.

Tiempo requerido para la actividad: 5-6 sesiones de 50 minutos cada una (3 semanales).

Recursos didácticos:

Espacio: Aula de Plástica.

Materiales: papel Basic A3, revistas, fotografías, folletos información, tijeras, pegamento, lápices, bolígrafos.

Recursos TIC: cámaras digitales, escáner, cañón, portátil, Photoshop, programa para la maquetación de la revista, Blog/Página del centro donde se publicará la revista.

Fuentes de Información: revistas, libros, carteles y ejemplos publicitarios y de composición extraídos de Internet.

4. Información de la actividad para el alumno

Materiales	Papel Basic A3, tijeras, pegamento, utensilios escritura, recortes de revistas, folletos o fotografías de sus pueblos.
Actividades y Procesos	<p>1º Planificar: Qué queremos contar sobre nuestro pueblo. Pensar: qué puede hacer o ver la gente que no lo conoce.</p> <p>2º Seleccionar: escoger las fotos y recortes necesarios para transmitir las ideas que queremos. Pensar en textos que vamos a incorporar.</p> <p>3º Componer: comenzar a elaborar un collage con las imágenes y textos sobre nuestro pueblo. Primero lo haremos sin pegar sobre el papel, y cuando estemos seguros de la composición se pegarán las imágenes.</p> <p>4º Escanear o fotografiar el collage para proceder a realizar la revista digital. Se entregará el collage físico y el digitalizado.</p>

5. Desarrollo de la Actividad

Proceso de la Actividad	Proceso Cognitivo/Capacidad
Ejercicio 1: Muestra de diferentes ejemplos de collages y carteles. Muestra del esquema: cómo realizar un cartel. Planificación de qué mensaje queremos transmitir y cómo.	Conocer, relacionar, pensar, seleccionar.
Ejercicio 2: Lluvia de Ideas: escoger las fotos y recortes necesarios para transmitir las ideas que se quiere transmitir. Pensar y elegir los textos que vamos a incorporar, dónde colocarlos y qué poner.	Seleccionar, pensar, analizar, crear, valorar, probar, buscar.
Ejercicio 3: Probar composiciones diversas y comenzar a elaborar un collage con las imágenes y textos sobre nuestro pueblo. Primero se hará sin pegar, sobre el papel; una vez que tengamos una composición ya hecha, se procederá a pegar los recortes.	Aplicar, conocer, experimentar, crear, comparar, colaborar, valorar, evaluar.
Ejercicio 4: Escanear o fotografiar el collage para proceder a realizar la revista digital. Se entregará el collage físico y el digitalizado.	Practicar, conocer, comparar.

Preparación de la actividad:

La siguiente actividad se desarrollará principalmente de forma individual, cada alumno deberá trabajar de forma autónoma en su cartel. Durante la planificación y selección de imágenes los alumnos podrán agruparse por pueblos para compartir material y proponer diferentes ideas; así como comparar trabajos para adquirir nuevas ideas. Los alumnos deberán entrar en el rol de diseñadores que deben publicitar sus pueblos para que otros los conozcan.

Las principales pautas o reglas que deben seguir durante la elaboración del mismo son:

- El cartel se elaborará sobre un papel Basic tamaño A3 mediante la técnica del collage fotográfico.
- El mensaje o temática del cartel-collage deberá ser sobre el pueblo de cada alumno, qué se puede ver, hacer, etc.
- El alumno deberá ser pulcro y ordenado con sus materiales, recortar y pegar con cuidado y manteniendo la composición elegida.
- Seleccionar textos e imágenes antes de comenzar a componer el cartel.
- Los textos deberán ser cortos y de diferentes grosores para llamar la atención. Claro y conciso.

- Buscar algún tipo de composición o dividir el cartel en partes desiguales para conseguir un efecto dinámico. Se puede seguir como ejemplo la composición de algún cartel visto.
- No pegar las imágenes conforme se recorten, sino tras realizar una composición final.

6. Seguimiento de la actividad

El seguimiento tiene como objetivo el control de todos los ejercicios que están siendo desarrollados, revisando con cada uno de los medidores cuál es su estado durante la actividad, su evolución y los problemas que están encontrando para su desarrollo. La tabla siguiente muestra los criterios a observar durante el seguimiento diario de las clases; para conocer el proceso del alumno ante saber, saber hacer y saber estar.

Alumno	Trae Material	Orden Limpieza	Sigue los pasos de elaboración	Trabaja de forma continua	Interés Esfuerzo	Comportamiento Participación	Entrega Puntual T. Al día
Ejemplo	4	3	3	4	4	4	3

Nivel: 1: muy mala, 2: mala, 3: regular, 4: buena, 5: muy buena.

7. Análisis de los resultados

Para saber si el alumnado ha obtenido y cumplido los objetivos establecidos se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación: la observación de los indicadores obtenidos en la tabla de seguimiento y la actividad práctica que deberán entregar en la fecha marcada para su evaluación.

Tras ésta actividad los alumnos deberán ser capaces de:

- Buscar Información en Internet, libros, folletos y revistas.
- Conocer y saber cómo digitalizar imágenes.
- Generar composiciones creativas mediante la técnica del foto-collage.
- Transmitir un mensaje a través del uso de la imagen digital y el cartel; y conocer el carácter comunicativo de la imagen digital.
- Aprender a auto gestionar la información y seleccionarla.
- Colaborar con los compañeros.

Criterios de Evaluación:

1. Identificar los elementos constitutivos esenciales del cartel y establecer relaciones entre la imagen y su contenido.
2. Representar objetos e ideas de forma bidimensional aplicando la técnica del foto –collage; y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales.
3. Utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión visual mostrando una actitud crítica.
4. Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
5. Elegir y disponer de los materiales más adecuados para elaborar un cartel en base a unos objetivos prefijados y a la autoevaluación continua del proceso de realización.

Indicadores:

1. Busca información e imágenes en Internet, libros, folletos y revistas.
2. Conoce y sabe cómo digitalizar una imagen o texto.
3. Genera composiciones creativas mediante la técnica del collage fotográfico, mostrando iniciativa e imaginación. Cumple con los pasos a seguir durante el proceso de creación.
4. Transmite un mensaje a través del uso de la imagen digital y el cartel, conoce la función comunicativa de la imagen digital.
5. Sabe gestionar la información y seleccionarla.
6. Es colaborativo con sus compañeros.

8. Observaciones y Recomendaciones

Dejar desde un primer momento la fecha de entrega muy clara y remarcada para evitar retrasos y confusiones.

Fomentar que los chicos se agrupen por pueblos para compartir e intercambiar material sobre los mismos.

Intentar reforzar a los que necesitan de mayor atención para que el ritmo de la clase no sea muy dispar, y la entrega del trabajo sea a tiempo y no suponga un trabajo extra para el alumno. Observar el funcionamiento de los alumnos, es decir, tener en cuenta la disposición de la clase para un mejor funcionamiento.

Mostrar el resultado final a los alumnos en la web del instituto, intentado dejar algún ejemplar impreso en la biblioteca para aquellos más curiosos o que no tengan acceso a Internet.

9. Trabajos alunado y Materiales

Link actividades y material para la unidad:

<http://imagendigitaliesmatarrania.blogspot.com.es/>



Taller de Grabado

Reinterpretamos la Obra de Goya

1. Introducción

Asignatura: Educación Plástica y Visual

Nivel/Nombre del curso: 4º ESO / A-B-Diversificación

Número de Alumnos: 4º A-B: 16 / 4º Diversificación: 9

Unidad Didáctica en la que se realizará la actividad: Unidad 8, La Edad de la Razón. Goya.
Texturas táctiles.

Nombre de la Actividad: Taller de Grabado: Reinterpretamos la obra de Goya.

2. Objetivos Didácticos de la Unidad

Generales y Específicos:

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

Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica la obra de Goya, observando las cualidades plásticas, expresivas y estéticas de la misma; y observar la repercusión del contexto histórico, cultural y socio-político.

2. Apreciar el hecho artístico; sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

Apreciar la obra de Francisco de Goya, así como su valor cultural y estético; saber identificarla, interpretarla, valorarla y respetarla; así como los movimientos artísticos que se dieron en el S.XVIII, neoclasicismo y romanticismo.

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

Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje específico del grabado; adquiriendo hábitos de precisión y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de dificultades durante el proceso. Aplicar texturas táctiles a las creaciones propias.

6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las distintas técnicas de grabado, sabiendo relacionarlas con la obra de Goya y otras obras de grabado del momento.

11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativamente sobre el proceso de creación de grabados, siguiendo los objetivos prefijados y realizando un seguimiento de forma autónoma de los resultados.

12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Participar, organizarse y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con el grupo, favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Didácticos:

1. Entender la evolución artística Neoclasicismo-Romanticismo.
2. Conocer la situación social, política y cultural de ese período; y su repercusión en el arte.
3. Interpretar la obra más íntima de Goya desde la personalidad de cada alumno.
4. Reconocer a Goya como uno de los grandes artistas de la pintura y el grabado.
5. Investigar y profundizar en el valor expresivo de las texturas táctiles mediante la técnica aditiva del grabado.

3. Orientaciones para el Profesor

Objetivos didácticos de la actividad:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica la obra de Goya, observando las cualidades plásticas, expresivas y estéticas de la misma.

Conocer y comprender la principal obra de Goya, haciendo hincapié en sus grabados, y observando su técnica y expresividad y la influencia que ejerció su contexto.

2. Apreciar la obra de Francisco de Goya, así como su valor cultural y estético; saber identificarla, interpretarla, valorarla y respetarla.

Apreciar y respetar la figura de Goya, conociendo su valor a nivel cultural e identificar sus obras principales.

3. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje específico del grabado; adquiriendo hábitos de precisión y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de dificultades durante el proceso.

Conocer el lenguaje específico del grabado y aprender a desarrollar la técnica de la punta seca, el linóleo y la monotipia de forma limpia y precisa, esforzándose por superar las dificultades que puedan surgir en el proceso de creación. Reconocer la técnica del grabado y saber integrar la textura.

4. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las distintas técnicas de grabado, sabiendo relacionarlas con la obra de Goya y otras obras de grabado.

Desarrollar la creatividad mediante el conocimiento, aplicación y combinación de las tres técnicas de grabado, y relacionarlas con los grabados de Goya u otros grabados.

5. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativamente sobre el proceso de creación de grabados, siguiendo los objetivos prefijados y realizando un seguimiento de forma autónoma de los resultados.

Planificar y reflexionar, tanto de forma individual como con el resto del grupo, sobre el proceso de elaboración de los grabados; tener claros los pasos a seguir y el objetivo a alcanzar para poder autoevaluar su proceso y obra.

6. Participar, organizarse y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con el grupo, favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Organizarse con el grupo para facilitar el correcto uso de las instalaciones del taller de grabado; y ser cooperativo compartiendo material y mostrando una actitud abierta.

Metodología:

La metodología a desarrollar durante la actividad será mayoritariamente de clases prácticas de trabajo individual; es decir, aprendizaje por descubrimiento. El alumno deberá experimentar con diferentes técnicas de grabado y ver los acabados que consigue dependiendo de su trazo y entintado; comparando con las obras de los compañeros. Podemos hablar también de aprendizaje cooperativo, ya que la clase se dividirá en tres grupos de trabajo para que entre ellos se organicen para compartir material y el uso del tórculo; en éstos grupos de trabajo podrá comparar y resolver dudas entre ellos.

Al comienzo, la primera clase, se impartirá una clase magistral básicamente expositiva para introducirlos en la materia, el resto de las clases serán prácticas.

Tiempo requerido para la actividad: 10 sesiones de 50 minutos cada una. Grupo diversificación: 100 min.

Recursos didácticos:

Espacio: Aula de Plástica-taller grabado.

Materiales: papel Basic A4, folios A-4 (para pruebas), acetatos, linóleo, gubias, punzones, imágenes obras de Goya, celo, tinta para grabado negra (y si hay colores), espátulas (para entintar), rodillos, cubetas, tórculo, tarlatana o trapos, masilla o elementos cotidianos para dar textura (no superiores al grosor de una moneda de 5 céntimos), papel de calco, bata y guantes.

Recursos TIC: Portátil, cañón, Internet, Blog (donde se subirán los trabajos).

Fuentes de Información: El Blog (donde está todo):

<http://tallerdegrabadoiesmatarrania.blogspot.com.es/>

Videos sobre las técnicas, libros de Goya y otros, información de páginas web.

4. Información de la actividad para el alumno

Materiales	Objetos cotidianos para crear texturas (grosor menor que un amoneda de 5 céntimos), guantes de látex, bata o delantal, punzón (o compás), gubias (si se tiene), trapos viejos, imágenes de Goya.
Actividades y Procesos	<p>1º Seleccionar tres obras de Goya.</p> <p>2º Primera interpretación a partir de la técnica de punta seca.</p> <p>3º Estampación. Prueba –definitivo.</p> <p>4º Segunda interpretación mediante linóleo.</p> <p>5º Estampación. Prueba-definitivo.</p> <p>6º Tercera interpretación mediante monotipia.</p> <p>7º Estampación. Prueba-definitivo.</p> <p>8º Entrega composición con las tres estampas definitivas.</p>

5. Desarrollo de la Actividad

Proceso de la Actividad	Proceso Cognitivo/Capacidad
Clase Expositiva: muestra e introducción de qué es el grabado y las técnicas que vamos a trabajar. Presentación del blog donde podrán encontrar la información necesaria y sus trabajos una vez realizados. Entrega lista de materiales necesarios.	Conocer, comprender, preguntar, pensar.
Ejercicio 1: Seleccionar tres obras de Goya. Cada alumno deberá seleccionar 3 obras de este autor de cualquier técnica: grabado o pintura. Deberán tener en cuenta que la imagen se adapte a la técnica en que la van a interpretar.	Conocer, relacionar, pensar, seleccionar.
Ejercicio 2: Primera interpretación a partir de la técnica de punta seca. Trabajar sobre el acetato la imagen seleccionada con el punzón. Realizar el dibujo a líneas, diferente grosor y espesor para sombras y contornos.	Crear, experimentar, observar, comparar.
Ejercicio 3: Estampación de las planchas de acetato de punta seca. Entintar (con espátula) y limpiar la plancha correctamente, preparar el papel. Comenzar a estampar, primero se realizará una estampación de prueba para asegurarnos de que está bien entintada y bien definida. Corregir defectos si aparecen, y realizar la estampación	Aplicar, conocer, experimentar, crear, comparar, colaborar, valorar, evaluar.

final sobre el A3.	
Ejercicio 4: Segunda interpretación mediante linóleo. Con otra de las obras seleccionadas se procederá a realizar un linóleo; para ello se calcará o dibujará la obra seleccionada sobre el linóleo y se procederá a realizar surcos con las gubias.	Crear, experimentar, observar, comparar.
Ejercicio 5: Estampación de las planchas de linóleo, entintado con rodillo. Al igual que con la punta seca, primero se hará una estampación de prueba y tras ésta la definitiva sobre el mismo A3.	Aplicar, conocer, experimentar, crear, comparar, colaborar, valorar, evaluar.
Ejercicio 6: Tercera interpretación mediante monotipia. Con la última obra seleccionada se realizará una interpretación sobre acetato mediante monotipia aditiva, es decir, se realizará un grabado mediante texturas.	Crear, experimentar, observar, comparar.
Ejercicio 7: Estampación de la monotipia. Entintar, limpiar si se quiere. El papel debe estar bien húmedo para adaptarse a las texturas de la plancha. Se hará una estampación de prueba y la definitiva tras evaluar la prueba.	Aplicar, conocer, experimentar, crear, comparar, colaborar, valorar, evaluar.
Ejercicio 8: Entrega composición con las tres estampas definitivas, el A3 tiene que estar dividido de tal forma que incorpore las tres estampas bien centradas.	Valorar y evaluar.

Preparación de la actividad:

La siguiente actividad se desarrollará principalmente de forma individual, cada alumno deberá trabajar de forma autónoma en sus planchas; aunque la clase estará dividida en tres grupos de trabajo de unos 5 alumnos por grupo para facilitar el uso de los materiales y el tórculo; así como comparar trabajos para adquirir nuevas ideas. Los alumnos deberán aprender a trabajar como si se tratase de un taller de grabado, aprender a respetar turnos y compartir tintas para evitar que se sequen o desperdicien.

Las principales pautas o reglas que deben seguir durante el proceso variarán dependiendo de la técnica, pero en general para el uso del taller de grabado serán:

Se deberán elegir tantas obras como técnicas de grabado se realicen, es decir una obra por técnica.

Cada alumno trabajará las tres técnicas propuestas: punta seca, linóleo y monotipia.

Las planchas se trabajarán cada una con las herramientas necesarias para cada técnica, interpretando en ellas las obras seleccionadas.

Los papeles deben preparar antes de estampar, es decir, se han de sumergir en agua para que se puedan amoldar a la plancha sin romperse y escurrirlos sobre una superficie limpia (pizarra en este caso).

El tamaño de los papeles será: A4 para pruebas y A3 Basic para el tiraje definitivo.

Para entintar, primero hay que extender bien la tinta sobre una superficie limpia y plana para eliminar grumos o tinta seca. Sobre esta superficie se cogerá la tinta necesaria con la espátula o el rodillo.

Preparar la plancha y el papel en el tórculo, mirar y regular la presión para estampar.

6. Seguimiento de la actividad

El seguimiento tiene como objetivo el control del proceso práctico que se realizará en el taller, revisando con cada uno de los medidores cuál es su estado durante la actividad, su evolución y los problemas que están encontrando para su desarrollo. La tabla siguiente muestra los criterios a observar durante el seguimiento diario de las clases; para conocer el proceso del alumno ante saber, saber hacer y saber estar.

Alumno	Material Uso Aportación	Orden Limpieza	Sigue los pasos de elaboración	Trabaja de forma continua	Interés Esfuerzo	Comportamiento Participación	Entrega Puntual T. Al día
Ejemplo	4	3	3	4	4	4	3

Nivel: 1: muy mala, 2: mala, 3: regular, 4: buena, 5: muy buena.

7. Análisis de los resultados

Para saber si el alumnado ha obtenido y cumplido los objetivos establecidos se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación: la observación de los indicadores obtenidos en la tabla de seguimiento y los grabados realizados durante las clases que deberán entregar en la fecha marcada para su evaluación.

Tras ésta actividad los alumnos deberán ser capaces de:

- Conocer la obra de Goya.
- Conocer y aplicar técnicas de grabado, comprender y conocer su proceso y lenguaje específico.
- Generar interpretaciones mediante la punta seca, el linóleo y la monotipia.
- Aplicar texturas a sus composiciones mediante la técnica aditiva o monotipia aditiva.
- Aprender a cooperar y organizarse con la clase.
- Valorar y comparar los resultados de sus reproducciones.

Criterios de Evaluación:

1. Tomar decisiones especificando los objetivos y las dificultades, proponiendo diversas opciones y evaluando cuál es la mejor solución.
2. Colaborar en la realización de proyectos plásticos que compartan una organización de forma cooperativa.
3. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de reproducción múltiple, grabado; y conocer su lenguaje específico.
4. Reconocer y leer imágenes y obras del periodo del neoclasicismo - romanticismo, así como la obra de Goya.
5. Buscar diferentes alternativas para realizar las interpretaciones e las diferentes técnicas, mediante el tratamiento de sus elementos formales, compositivos...y la observación de las pruebas para solucionar y/o mejorar las creaciones.

Indicadores:

1. Conoce la obra de Goya, y la repercusión que tuvo en ésta en contexto histórico.
2. Conoce y aplica las técnicas de grabado: punta seca, linóleo y monotipia; utilizando correctamente su lenguaje y su procedimiento.
3. Genera interpretaciones mediante las técnicas de reproducción y soluciona problemas en el proceso.
4. Valora y compara los resultados de sus estampas. Toma decisiones y evalúa cuál es la mejor solución para mejorar los resultados obtenidos en las pruebas.
5. Sabe cooperar y organizarse con la clase para su correcto funcionamiento

8. Observaciones y Recomendaciones

Dejar desde un primer momento la fecha de entrega muy clara y remarcada para evitar retrasos y confusiones.

Pautar y dejar muy claros los pasos fundamentales para estampar.

Organizar los grupos para intentar estampar juntos y aprovechar tintas.

Intentar reforzar a los que necesitan de mayor atención para que el ritmo de la clase no sea muy dispar, y la entrega del trabajo sea a tiempo y no suponga un trabajo extra para el alumno. Se trabajarán primero las técnicas de linóleo y punta seca, dejando la monotipia como actividad extra para quien vaya más adelantado (actividad de ampliación) y tener más tiempo para realizar las planchas y estampar (ya que con el grupo grande no es viable realizar tres técnicas en tres semanas).

Mostrar el resultado final a los alumnos en el blog creado, para futuros compañeros y para ellos mismos.

9. Trabajos alunado y Materiales

Ejercicios y materiales necesarios para la unidad:

<http://tallerdegrabadoiesmatarrania.blogspot.com.es/>



1. Introducción

Asignatura: Educación Plástica y Visual

Nivel/Nombre del curso: 1º ESO / A-B-C

Número de Alumnos: 1ºA: 24 1ºB: 22 1ºC: 22

Unidad Didáctica en la que se realizará la actividad: Unidad 5. La Imagen Digital.

Nombre de la Actividad: Trivial Digital.

2. Objetivos didácticos de la Unidad

Generales y Específicos:

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Observar, conocer y analizar la imagen digital y la infografía. Comprender y aplicar el lenguaje específico de la imagen digital, diferenciando tipos de imágenes: píxel y vector. Adquiriendo hábitos de observación para la diferenciación de imágenes digitales.

4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dado sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.

Reconocer el carácter práctico de la imagen digital como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad en otras áreas como en la publicidad, dado su valor descriptivo, creativo y comunicativo.

6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante el uso y aplicación de técnicas de creación digital; el collage fotográfico.

7. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.

Utilizar la imagen digital para expresar emociones, vivencias e ideas; así como aprender a transmitir un mensaje mediante el uso de la imagen.

8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Combinar técnicas plásticas y las tecnologías de la información para aplicarlas a sus creaciones y generar una revista digital interactiva para todos. Aprender a generar imágenes digitales.

11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Trabajar de forma individual, planificando, reflexionando y revisando la realización del collage fotográfico, partiendo de unos objetivos prefijados.

12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Participar y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con la clase y el grupo favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Didácticos:

1. Conocer la naturaleza informática de la imagen digital.
2. Distinguir las cualidades y características de los tipos de imágenes digitales.
3. Apreciar la calidad de una imagen digital en función de su resolución.
4. Crear imágenes digitales a través de la cámara fotográfica digital.
5. Obtener imágenes digitales a través del escáner.
6. Crear imágenes digitales a través de un programa informático de dibujo.
7. Interpretar los rasgos principales de una imagen digital.

3. Orientaciones para el Profesor

Objetivos didácticos de la actividad:

1. Observar, conocer y analizar la imagen digital y la infografía. Comprender y aplicar el lenguaje específico de la imagen digital, diferenciando tipos de imágenes: pixel y vector. Adquiriendo hábitos de observación para la diferenciación de imágenes digitales.

Conocer y diferenciar la imagen digital y la infografía.

Observar y distinguir el píxel y el vector.

Conocer la utilidad y existencia de los modos de color.

Familiarizarse con la imagen digital, su lenguaje y componentes básicos.

Reconocer los medios con los que pueden digitalizar o crear una imagen digital.

2. Participar y ser cooperativo con la clase, compartiendo material y mostrando una actitud abierta con la clase y el grupo favoreciendo el diálogo y mostrando valores de responsabilidad y tolerancia.

Compartir, respetar y participar con los compañeros.

Trabajar y colaborar en grupos.

Metodología:

La principal fuente de innovación y motivación de esta actividad es el carácter práctico que se aplica a la parte teórica de la unidad didáctica. Se ha detectado que los alumnos primero de secundaria tienen un alto déficit de atención, sobre todo en las clases teóricas; esta actividad está destinada a fomentar el aprendizaje teórico de conceptos a través del juego. La metodología a llevar a cabo será pues experimental cooperativa, a través de las experiencias que los alumnos compartan crearán y conocerán contenidos teóricos de la unidad.

Tiempo requerido para la actividad: 1 sesión (50 min.)

Recursos didácticos:

Espacio: Aula de Plástica.

Materiales: Cartulinas de colores para crear los quesitos, sugus, papel y útiles de escritura.

Recursos TIC: Internet y el blog de la Imagen Digital, donde se encuentra el link para el trivial digital.

Fuentes de Información: Blog de la Imagen Digital, libros y apuntes.

4. Información de la actividad para el alumno

Materiales	Papel y útiles de escritura.
Proceso	<p>1º Organizar los grupos y elegir un vocal.</p> <p>2º Normas de juego:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cada grupo deberá tomar conjuntamente la decisión de qué respuesta es correcta y porqué.- La respuesta grupal la dará el vocal del grupo.- Se dará un quesito por pregunta acertada, pudiendo sancionar o eliminar quesitos por comportamiento grupal.- En caso de empate, se realizará una pregunta final de desempate con un queso extra para el ganador. <p>3º Tomar Notas.</p> <p>4º Ganador elaborará un Mario Gigante con sugus (pudiendo comerlos tras la actividad)</p>

5. Desarrollo de la Actividad

Proceso de la Actividad	Proceso Cognitivo/Capacidad
-------------------------	-----------------------------

<p>1º Organizar los grupos y elegir un vocal.</p> <p>La clase se dividirá en dos grupos, cada grupo elegirá un portavoz que se encargará de transmitir las ideas tomadas por el grupo.</p> <p>El grupo debe organizarse y atender a las demandas de todos sus componentes, si el grupo no funciona el profesor reagrupará de la forma que crea conveniente.</p> <p>Cada grupo dispondrá de un porta-quesitos para las preguntas que acierten.</p>	<p>Pensar, seleccionar, colaborar.</p>
<p>2º Normas de juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo deberá tomar conjuntamente la decisión de qué respuesta es correcta y por qué. Para ello se deberá organizarse y evitar elevar el tono de voz. - La respuesta grupal la dará el vocal del grupo, cuando todos estén conformes con la respuesta. - En caso de fallo por parte de los dos grupos, con las ideas de todos se explicará el concepto o pregunta. - Se dará un quesito por pregunta acertada, pudiendo sancionar o eliminar quesitos por comportamiento grupal. - En caso de empate, se realizará una pregunta final de desempate con un queso extra para el ganador. 	<p>Seleccionar, pensar, analizar, valorar, probar, relacionar, conocer, cooperar, jugar.</p>
<p>3º Tomar Notas</p> <p>Cada alumno de forma individual podrá tomar notas sobre los conceptos expuestos en el trivial, sobre todo aquellos que no han conocido.</p> <p>Cuando termine la actividad y para asegurar que se conocen los contenidos se repartirá un pequeño esquema de la teoría impartida.</p>	<p>Conocer, aprender.</p>
<p>4º Ganador elaborará un Súper Mario Gigante. A modo de conclusión de la teoría y para que el concepto del píxel quede muy claro, el equipo ganador realizará un Mario Bros con sugus los cuales harán la función de píxel.</p> <p>Tendrán una imagen sobre papel del Mario a modo de guía.</p> <p>Al final de la actividad la clase podrá disfrutar con los sugus restantes.</p>	<p>Practicar, conocer, experimentar, seleccionar, observar.</p>

Preparación de la actividad:

Para la actividad del Trivial Digital, previamente se tiene que seleccionar los contenidos que se quieren impartir y formular las preguntas mediante las cuales se llegará a éstos.

Tras esto, se generará a través de Internet el trivial con las preguntas y respuestas elegidas; y se pondrá el enlace en el Blog creado para la asignatura junto con los apuntes de la unidad, para quien los necesite.

Tener preparados los porta-quesitos y los quesitos de colores, que se realizarán con cartulina.

Antes de comenzar la actividad se explicará qué y cómo se va a realizar, haciendo hincapié en las reglas que deben seguir, escribiéndolas en la pizarra si es necesario.

Se fomentará que de unos alumnos a otros se expliquen los contenidos expuestos en el juego, incrementando la interacción y fomentando el aprendizaje entre iguales.

Intentar hacer otros tipos de preguntas para que lleguen a conclusiones por sí mismos.

6. Seguimiento de la actividad

Durante la realización de la actividad se observará y tomará nota del comportamiento tanto grupal como individual, del nivel de participación, así como los conocimientos adquiridos y previos.

7. Análisis de los resultados

Para saber si el alumnado ha obtenido y cumplido los objetivos establecidos se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación: la observación de los indicadores obtenidos en la tabla de seguimiento

Tras ésta actividad los alumnos deberán ser capaces de:

- Diferenciar la imagen digital.
- Reconocer el píxel en imágenes de mapa de bits.
- Diferenciar el píxel del vector.
- Saber con qué digitalizar una imagen.
- Trabajar en grupo.

Criterios de Evaluación

1. Observar, conocer y analizar la imagen digital.
2. Conocer y aplicar el lenguaje propio de la infografía.
3. Diferenciar y reconocer imágenes de mapa de bits o vectorial.
4. Saber cómo digitalizar una imagen.
5. Aprender a colaborar y respetar a sus compañeros.

Indicadores:

Diferencia y conoce la imagen digital.

Reconoce el píxel en imágenes de mapa de bits y los diferencia de los vectores.

Sabe con qué medios puede digitalizar una imagen.

Trabaja en grupo de forma respetuosa y colaborativa.

1. Introducción

Asignatura: Educación Plástica y Visual

Nivel/Nombre del curso: 1º ESO / A-B-C

Número de Alumnos: 1ºA: 24 1ºB: 22 1ºC: 22

Unidad Didáctica en la que se realizará la actividad: Unidad 6. La Representación del Espacio.

Nombre de la Actividad: Diseñamos Nuestra Casa

Temporalización: 2º Trimestre. Del 12 al 22 Enero (aprox.)

2. Objetivos didácticos de la Unidad

Generales y Específicos

1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

Observar e interpretar las propiedades y dimensiones de los objetos del entorno para representarlos a través de diversos sistemas.

4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dado sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.

Reconocer y valorar distintos sistemas y maneras de representar en dos dimensiones los objetos tridimensionales del entorno.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Conocer el lenguaje específico del dibujo técnico y elementos del sistema diédrico, e iniciarse en la ampliación y comprensión del mismo.

9. Representar cuerpos y espacios simples con dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.

Extraer y analizar las características de una imagen a través del sistema de representación del volumen: Sistema Diédrico.

3. Orientaciones para el Profesor

Objetivos didácticos de la actividad

1. Conocer el sistema axonométrico y diédrico para representar sobre un plano, objetos tridimensionales.
2. Reconocer en los sistemas de representación el instrumento para definir o proyectar sobre un plano y de forma objetiva cualquier objeto.
3. Representar y conocer las distintas proyecciones (vistas) de un objeto tridimensional.
4. Representar correctamente un objeto tridimensional mediante perspectiva caballera.

Metodología

Esta actividad se centra en la aplicación de un trabajo colaborativo, para ello la clase se dividirá en grupos de cuatro o cinco miembros, que serán grupos de arquitectos. La función de cada grupo es diseñar una casa conjuntamente mediante los dos sistemas de representación explicados. Se trata de un aprendizaje práctico activo entre alumnos, en que se aplicará un juego de roles para motivar a los alumnos.

Tiempo requerido para la actividad: 5 sesiones (50 min.)

Recursos didácticos

Espacio: aula taller de plástica, distribuida en bloques de cuatro mesas para el trabajo colaborativo.

Materiales: reglas, compás, escuadra, cartabón, papel A3, cuaderno para ideas y bocetos, lápices diferentes durezas, bolígrafos delineantes del 03 y lápices de colores.

TIC: portátil, proyector, Internet.

4. Información de la actividad para el alumno

Materiales	Regla, escuadra y cartabón, compás, folios o cuaderno apuntes, lápices 3B y HB, rotring 03 y lápices de colores.
Actividades y Procesos	1º Realización de los grupos de arquitectos. 2º Poner en la libreta o folio las ideas de cómo se quiere que sea la casa. Lista de elementos externos. 3º Diseño de la casa mediante perspectiva caballera y sus vistas. 4º Presentación y exposición de los diseños.

5. Desarrollo de la Actividad

Proceso de la Actividad	Proceso Cognitivo/Capacidad
1º Realización de los grupos de arquitectos. Agrupación de la clase en grupos de 4-5 alumnos. Cada equipo deberá seleccionar que elemento dibuja cada uno, es decir, cada uno dibujará una vista y otro la perspectiva mediante las instrucciones de los otros.	Seleccionar y colaborar.
2º Poner en la libreta o folio las ideas de cómo quieren que sea la casa. Deberán hacer una lista con los elementos externos que tendrá la casa, ya que sólo se dibujará por fuera, que habrá en el patio, cuántas ventanas.... Así como los colores de la casa y sus elementos.	Seleccionar, pensar, analizar, valorar, cooperar, jugar, proponer.
3º Diseño de la casa. Una vez tengan claros los elementos que quieren representar cada grupo de arquitectos procederá a dibujar su casa. Primero deberán dibujar la perspectiva caballera de la casa en el eje que se entregará en el A3. Tras esto en la otra parte del papel tendrán que representar las vistas observando que coincidan las líneas y los elementos dibujados en la caballera.	Conocer, aprender, aplicar, pensar, observar, colaborar.
4º Presentación y exposición de los diseños.	Explicar, mostrar, defender, pensar.

6. Seguimiento de la actividad

La técnica que se empleará para llevar a cabo un seguimiento de la actividad será principalmente la observación de la cual se tomara nota en el cuaderno del docente. Se intentará valorar el comportamiento y funcionamiento de los grupos, el nivel de participación de cada miembro, el ritmo de trabajo y la resolución de conflictos que puedan surgir.

Se aconsejará en aquellas actividades de vayan un poco más desorientadas.

7. Análisis de los resultados

Para saber si el alumnado ha obtenido y cumplido los objetivos establecidos se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación: la observación diaria, el trabajo práctico y su muestra.

Tras ésta actividad los alumnos deberán ser capaces de:

- Diferenciar sistema axonométrico del diédrico.
- Conocer y aplicar la perspectiva caballera y el sistema diédrico (vistas).
- Diferenciar las vistas del sistema diédrico.
- Representar objetos tridimensionales
- Trabajar en grupo de forma cooperativa.

Criterios de Evaluación:

1. Esforzarse por conseguir representaciones precisas de objetos tridimensionales cotidianos a través de la pulcritud y el orden.
2. Conocer y reconocer el lenguaje y elementos del sistema diédrico y axonométrico.
3. Completar y saber interpretar las vistas de un objeto, realizar representaciones sencillas de objetos en sistema diédrico.
4. Interpretar la representación en un plano de una imagen tridimensional y obtener información de ella.

Indicadores:

- Diferencia los diferentes sistemas de representación.
- Sabe aplicar la perspectiva caballera y el sistema diédrico.
- Diferencia y reconoce las diferentes vistas del diédrico.
- Representa objetos tridimensionales cotidianos sobre papel.
- Trabaja en grupo de forma respetuosa y colaborativa.

8. Observaciones y Recomendaciones

Para favorecer un ritmo de trabajo adecuado y adecuar el nivel de dificultad a cada uno esta actividad cuenta con una pequeña ampliación para aquellos que tengan más facilidad y terminen antes la actividad. Se trata de una actividad de ampliación para dibujar formas sencillas mediante el sistema de vistas.

1. Introducción

Asignatura: Educación Plástica y Visual

Nivel/Nombre del curso: 4º ESO

Número de Alumnos: 4º A/B 16, 4º Diversificación 9.

Unidad Didáctica en la que se realizará la actividad: Unidad 10. Siglo XX. Las Vanguardias

Nombre de la Actividad: Investigamos a los Grandes Maestros

Temporalización: 3º Trimestre. Del 5 al 16 de Mayo (aprox.)

2. Objetivos didácticos de la Unidad

Generales y Específicos

2. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

Apreciar y observar las principales figuras y corrientes artísticas del siglo XX. Conocer las principales vanguardias del siglo XX.

6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos del conocimiento.

Crear composiciones artísticas mediante la utilización del lenguaje plástico y las diferentes técnicas artísticas, sabiendo aplicarlas y expresarse a través de ellas.

8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

Utilizar los recursos a su alcance (tecnología y libros) para seleccionar e investigar en relación a los propios intereses culturales y artísticos.

12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Aprender a trabajar de forma cooperativa, participando y respetando al grupo.

3. Orientaciones para el Profesor

Objetivos didácticos de la actividad

1. Conocer e investigar las principales vanguardias y las figuras y obras más representativas de las mismas.
2. Expresar y divulgar entre los compañeros los conocimientos artísticos adquiridos en el desarrollo de la actividad.
3. Investigar y experimentar con materiales y técnicas, creando interpretaciones de obras de las vanguardias.
4. Valorar el arte abstracto así como el figurativo.
5. Trabajar cooperativamente para lograr un trabajo físico creativo.

Metodología

Esta actividad se centra en la aplicación de un trabajo colaborativo, para ello la clase se dividirá en grupos de trabajo. La función de cada grupo es buscar información para elaborar una memoria teórica y una interpretación de una obra. Se trata de un aprendizaje por descubrimiento y entre iguales, ya que los alumnos se documentarán por si solos para explicárselo a sus compañeros.

Tiempo requerido para la actividad: 6 sesiones (50 min.)

Recursos didácticos

Espacio: aula taller de plástica e informática y biblioteca.

Materiales: cuadernos, folios, útiles escritura, libros, catálogos, Internet, materiales para la creación artística a elección del grupo, proyector, portátil y tabletas.

4. Información de la actividad para el alumno

Materiales	Folios, cuaderno apuntes, útiles escritura, portátil o tableta (opcional), materiales para la creación artística (dependiendo de la técnica pensada).
Actividades y Procesos	1º Explicación y realización de los grupos en base a la vanguardia escogida. 2º Búsqueda de información y documentación para el trabajo escrito. 3º Selección de un artista y realización de una obra plástica en relación a la vanguardia escogida. 4º Realización presentación (escrito) y creación artística. 5º Exposición en clase.

5. Desarrollo de la Actividad

Proceso de la Actividad	Proceso Cognitivo/Capacidad
1º Explicación y realización de los grupos en base a la vanguardia escogida. Tras una breve explicación de la actividad se propondrán un aserie de estilos artísticos, de los cuales cada alumno deberá escoger uno. Los grupos se realizarán en base a las elecciones hechas por el alumnado, o superando un número máximo de 6 por grupo.	Seleccionar, pensar, anotar.
2º Búsqueda de información y documentación para el trabajo escrito. Una vez realizados los grupos tendrán que comenzar a organizarse para comenzar la memoria de su trabajo expositivo, para ello tendrán que buscar información en Internet, catálogos, visitas virtuales a museos, etc.	Buscar, preguntar, investigar, seleccionar, valorar, cooperar, pensar, conocer, aprender.
3º Seleccionar un artista y una obra para reinterpretar. Tras conocer la vanguardia asignada, cada grupo escogerá un artista representativo y una obra del mismo para realizar una interpretación en la técnica que mejor se adapte o consideren. Antes de proceder deben comentarlo pero ver si es factible la técnica pensada.	Conocer, aprender, aplicar, pensar, observar, colaborar, experimentar, proponer, valorar, seleccionar.
4º Realización presentación y creación artística. Preparación de la presentación y realización de la obra.	Concretar, aprender, definir, aplicar, colaborar.
5º Exposición en clase de la vanguardia asignada y la obra representativa realizada.	Explicar, mostrar, defender, pensar, sintetizar, evaluar.

6. Seguimiento de la actividad

La técnica que se empleará para llevar a cabo un seguimiento de la actividad será principalmente la observación de la cual se tomara nota en el cuaderno del docente. Se intentará valorar el

comportamiento y funcionamiento de los grupos, el nivel de participación de cada miembro, el ritmo de trabajo y la resolución de conflictos que puedan surgir.

7. Análisis de los resultados

Para saber si el alumnado ha obtenido y cumplido los objetivos establecidos se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación: la observación diaria, el trabajo práctico y su muestra.

Tras ésta actividad los alumnos deberán ser capaces de:

- Conocer y valorar los diferentes estilos artísticos del siglo XX
- Explicar y exponer de forma oral y clara.
- Realizar interpretaciones mediante la experimentación artística.
- Valorar diferentes artistas y obras, tratando por igual arte figurativo y abstracto.
- Trabajar en grupo de forma cooperativa.

Criterios de Evaluación:

1. Representar objetos e ideas de forma bi o tridimensional aplicando técnicas gráficas y plásticas y conseguir resultados concretos en función de unas intenciones en cuanto a los elementos visuales (color, luz, sombra, textura, etc.) y de relación.
2. Diferenciar los distintos estilos y tendencias de las artes visuales a través del tiempo, atendiendo a la diversidad cultural y apreciando el proceso de creación. Este criterio pretende evaluar si el alumnado es capaz de valorar las formas e imágenes que propone el campo del arte y el nivel de interés mostrado por el estudio, análisis e interpretación de las mismas, prestando atención al desarrollo de una idea a través de las fases del proceso de realización de la obra.

Indicadores:

Aprende a desarrollar y a aplicar técnicas plásticas en proyecto colectivo.

Busca y selecciona información.

Diferencia estilos y tendencias apreciando el proceso artístico.

Se expresa oralmente correctamente y por escrito.

Realiza creaciones artísticas dominando la técnica.

8. Observaciones y Recomendaciones

Los grupos tendrán que organizar roles para favorecer un trabajo colaborativo, durante el proceso se ayudará en la resolución de problemas y dudas surgidas durante la toma de decisiones.

1.-TAREA El Arte Goyesco		<div>Silvia Lorenzo LUCIA</div> <div>PROCESOS DE ENSEÑANZA</div>	
2 . - N I V E L 4 º E S O	ÁREA O MATERIA Educación Plástica y Visual		
2 . CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA LA TAREA			
PERSONAL	✕	PÚBLICO	✕
		FAMILIAR	
			EDUCATIVO
			✕
3 . CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
<ol style="list-style-type: none"> Colaborar en la realización de proyectos plásticos que comportan una organización de forma cooperativa. Mediante este criterio se pretende comprobar si es alumno es capaz de elaborar y participar activamente en proyectos cooperativos aplicando estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual. (AA, SC, AIP) Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diversidad de técnicas de expresión grafico-plástica (dibujo artístico, volumen, pintura, grabado...). En este criterio se intenta comprobar si el alumnado conoce distintos tipos de soportes y técnicas bidimensionales (materias pigmentarias y gráficas) y tridimensionales (materiales de desecho y moldeables). (AA, CA, AIP) Reconocer y leer imágenes, obras y objetos de los entornos visuales (obras de arte, diseño, multimedia...). Este criterio pretende conocer si el alumnado es capaz de tener actitudes críticas y de aprecio y respeto hacia las manifestaciones plásticas y visuales de su entorno, superando inhibiciones y prejuicios. (AA, CL, IMF, TICD, CA) 			

4. OBJETIVOS

2. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

Apreciar y respetar la obra y técnica artística de Goya.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.

Conocer y aplicar correctamente técnicas de reproducción gráfica (grabado), siendo ordenado y limpio.

11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.

Planificar y llevar un seguimiento en la realización de los grabados partiendo de las obras de Goya.

12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

Saber organizarse de forma cooperativa en el aula taller, respetando a los compañeros, y aprender a compartir los materiales de grabado manteniendo el aula organizada.

5.-CONTENIDOS:

Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística:

-Realización y seguimiento del proceso de creación: boceta (croquis), guion (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).

-Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.

-Representación personal de ideas (a partir de unos objetivos) usando el lenguaje visual y plástico, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.

-Aceptación de otros estilos alejados del gusto propio.

Bloque 2. Expresión plástica y visual:

-Conocimiento de técnicas gráfico-plásticas complejas. El grabado, la estampación y la reprografía. La fotografía. Conocimiento de los diferentes medios de reproducción de imágenes. Utilización de la técnica del fotomontaje para crear composiciones.

-Disposición abierta a investigar con materiales y texturas poco habituales. Interés por expresar, a través del color y la textura, sensaciones y sentimientos propios y ajenos. Gusto por el orden y la limpieza en la elaboración de representaciones gráfico-plástica.

-Profundización en la lectura de imágenes y generación de otras nuevas. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.

6.- COMPETENCIAS BÁSICAS

COMPETENCIAS	
LINGÜÍSTICA	Comprensión oral y asimilación de la información.
MATEMÁTICA	
INTERACCIÓN MUNDO FÍSICO	Buscar y aplicar artísticamente diferentes texturas disponibles en nuestro entorno.
TRATAMIENTO INFORMACIÓN Y COMPET. DIGITAL	Uso de herramientas digitales para buscar y conocer información sobre el autor y su periodo artístico.
SOCIAL Y CIUDADANA	Respeto y conocimiento de la figura de Goya cuya obra refleja la sociedad y problemas del momento.
CULTURAL Y ARTÍSTICA	Aprendizaje y conocimiento histórico-artístico del romanticismo y principales artistas grabadores.
AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL	Capacidad de organizarse, trabajar y compartir materiales con el grupo. Creatividad y expresividad mediante diversidad de técnicas.

APRENDER A APRENDER	Escoger e interpretar imágenes. Experimentar con objetos cotidianos y usar nuevas técnicas.
----------------------------	---

7.- PROCESO	
6.1 Actividades y procesos cognitivos	
Actividades	Proceso cognitivo/capacidad
Exposición el Romanticismo y Goya.	Conocer, relacionar, identificar.
El Grabado: monotipia, técnica aditiva y punta seca.	Conocer, comprender, formular, aplicar.
Bocetos: reinterpretación obras de Goya.	Investigar, seleccionar, analizar, aplicar.
Elaboración de los grabados.	Aplicar, experimentar, crear, comparar, colaborar, valorar, evaluar.
ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLAN.	
Actividad 1 Exposición el Romanticismo y Goya	Ejercicio 1,1 - Proyección sobre Goya y el arte romántico. - Ejemplos de obras de Goya.
	Ejercicio 1,2 - Debate en clase, grupo. - Comparativa diferentes artistas del romanticismo: ¿Qué tienen en común? - Búsqueda materiales para crear texturas en sus casas para próxima actividad: lentejas, azúcar...
Actividad 2 El Grabado: monotipia, técnica	Ejercicio 2,1 - Video sobre el grabado: introducción al grabado, qué es, qué técnicas hay...

aditiva y punta seca.	<p>Ejercicio 2,2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación y muestra de las técnicas aditivas, monotipia y punta seca. - Indicación y sugerencias de materiales necesarios.
<p>Actividad 3</p> <p>Bocetos: reinterpretación obras de Goya.</p>	<p>Ejercicio 3,1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo Individual: Búsqueda y selección de obras de Goya.
	<p>Ejercicio 3,2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de bocetos reinterpretando las obras seleccionadas, teniendo en cuenta la inversión del boceto. - Elección de técnicas con las que se van a llevar a cabo los bocetos.
<p>Actividad 4</p> <p>Elaboración de los grabados.</p>	<p>Ejercicio 4,1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización por grupos de cinco para compartir material y generar turnos de estampación. - Elaboración y preparación de las planchas mediante el boceto anteriormente realizado.
	<p>Ejercicio 4,2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experimentación con diferentes texturas y series de estampaciones hasta lograr el efecto deseado. - Estampación de las dos planchas seleccionadas para los dos grabados finales a entregar.
	<p>Ejercicio 4,3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición y evaluación en grupo de los trabajos.

8.-TIEMPO				
Número de sesiones		Tiempo de cada sesión		
7 (más tiempo empleado en casa)		50 min.		
9.-ORGANIZACIÓN				
ESPACIAL		AGRUPAMIENTOS		
Aula-taller de plástica: práctica espacio de grabado.		Trabajo individual durante búsqueda información y sesiones teóricas. Trabajo cooperativo en grupos de 5 a la hora de realizar el trabajo práctico, y para la evaluación y debate en clase.		
10.-RECURSOS MATERIALES.	Soportes digitales: portátil u ordenador en el aula, cañón, PowerPoint, internet...			
	Blog de notas para apuntes, libros, catálogos...			
	Materiales para crear texturas cotidianos: azúcar, lentejas, fideos, cartón...			
	Materiales para boceto: papel, lápices, regla, compas...			
	Materiales para grabado: acetatos, punzones, tintas de colores (grabado), cola de carpintero, espátulas, trapos, tarlatana, rodillos, papel de periódico, papel Basic o de grabado.			
11.-EVALUACIÓN DE LA TAREA.				
Indicadores del criterio de evaluación:	Competencia básica asociada	Instrumento de evaluación	Niveles de dominio:	
			Escaso	Acceptable

<p>Criterio 1:</p> <p>Elabora y participa activamente en proyectos colaborativos.</p> <p>Sabe organizarse y planificar el proceso artístico</p>	<p>SC</p> <p>AIP, AA</p> <p>CA, AIP</p> <p>AA</p>	<p>Observación y registro diario de aptitudes y procedimientos: análisis de las capacidades de observación y percepción, creatividad, actitud participativa y crítica.</p>				
<p>Criterio 2:</p> <p>Conoce y experimenta con diferentes técnicas y soportes de grabado.</p> <p>Aplica diversidad de materiales y texturas</p>	<p>CA, CL, IMF</p> <p>TICD, AA</p>	<p>Observación diaria del cuidado y adecuado uso de los materiales.</p> <p>Calificación del trabajo</p>				