



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza



Universidad
Zaragoza

PROPUESTAS DE MEJORA PARA EL DESARROLLO CREENCIOSO Y COLABORATIVO EN EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL EN LA E.S.O.

Autora: Lucía Kempf Lobera

Directora: María Covadonga Fernández

MÁSTER EN PROFESORADO DE DIBUJO Y ARTES PLÁSTICAS PARA
E.S.O., BACHILLERATO Y ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS PROFESIONALES

CURSO 2014-2015

ÍNDICE

	Páginas
1. ANEXOS.....	3-38
PROYECTO INDIVIDUAL.....	3-26
ACTIVIDAD 1.....	27-29
ACTIVIDAD 2.....	30-31
PROPUESTA DE INNOVACIÓN.....	32-41

1. ANEXOS:

PROYECTO INDIVIDUAL

Materia: educación plástica, visual y audiovisual

Curso 4º de E.S.O.

A. PRESENTACIÓN

Vivimos inmersos en el mundo de la imagen. El mundo que nos rodea es visual. Las imágenes nos llegan a través del cine, la televisión, Internet, la publicidad, el diseño gráfico e industrial y de cualquier manifestación artística a través de la historia del arte. Las imágenes son una de las características de la cultura de nuestro tiempo, tienen orígenes muy diversos y forman parte de un universo muy próximo al alumno. Por todo ello, la Educación plástica y visual debe tener su fundamento en la vida, debe adecuarse a las exigencias de la vida y partir de la necesidad de difundir y hacer comprender el hecho artístico y sus mecanismos de funcionamiento y representación.

La Educación plástica y visual se ocupa del estudio de las diferentes formas del lenguaje visual y su objetivo es preparar a los alumnos para ser eficientes en este modo de expresión, en sus diferentes vertientes de comprensión, apreciación y comunicación. Se busca alcanzar una alfabetización visual, entendida como la capacidad para enfrentarse con éxito a situaciones vitales.

La necesidad de la Educación plástica y visual se hace notar, por un lado, a partir de la necesidad de desarrollar en el alumnado capacidades de expresión, análisis, crítica, apreciación y categorización de las imágenes, y por otro lado, en relación con la inundación de información visual propia de nuestra época. Por todo esto, consideramos necesario que los alumnos adquieran en el transcurso de esta etapa educativa los instrumentos necesarios para comprender un entorno en constante evolución, desarrollando técnicas y procedimientos adaptados a sus necesidades de expresión.

Esta materia contribuye de forma fundamental a lograr el objetivo de socializar a los alumnos, puesto que proporciona la posibilidad de entender y utilizar el lenguaje de la imagen. La ausencia de una formación adecuada en estas formas del lenguaje nos privaría de la capacidad para leer ciertas formas de representación. En este sentido, la Educación plástica y visual tiene un carácter instrumental, pues posee una identidad propia y sirve de complemento a otras disciplinas al implicar el desarrollo de una serie de competencias y destrezas que configuran una estructura intelectual y una disciplina mental que conlleva la consolidación de hábitos y actividades que trascienden el ámbito de la materia, tales como la abstracción, la precisión en el lenguaje, el razonamiento lógico, la capacidad de análisis y síntesis, la perseverancia, el esfuerzo, los hábitos de estudio y trabajo, la atención, la tenacidad, la paciencia, la búsqueda de soluciones creativas, etc.

Las diferentes formas del lenguaje visual se articulan necesariamente en una doble dirección: por un lado, saber percibir y analizar; por otro, saber expresar y crear.

Hay que realizar también una reflexión sobre la edad de los alumnos de esta etapa, que coincide con un difícil período de su desarrollo: la pubertad y la adolescencia. Es igualmente importante en estas edades cuidar de los aspectos ligados a la mejora de la psicomotricidad, como el manejo de instrumentos con precisión o el desarrollo de destrezas y habilidades manuales. También hay que hacer hincapié en el desarrollo de la capacidad de los alumnos para planificar su trabajo. La Educación plástica y visual debe presentarse como algo vivo y espontáneo, pero al mismo tiempo planificado, con objetivos, contenidos y actividades que pretendan una enseñanza abierta, activa, integradora y capaz de preparar a la persona para la vida.

En el marco de la recomendación realizada por la Unión Europea, se identifican ocho competencias básicas, de las que se priorizará la Competencia cultural y artística. Asimismo, se desarrollarán en menor grado:

- El Tratamiento de la información y competencia digital.
- La Competencia social y ciudadana.
- La Competencia para aprender a aprender.
- La Autonomía e iniciativa personal.

B. OBJETIVOS

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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, 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 objetos 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.

C. CONTENIDOS

BLOQUE 1 DE LA PROGRAMACION CRÍTICA

Bloque 1 BOE. Expresión plástica

CONTENIDOS

Bloque 1 BOA. Procesos comunes a la creación artística

- ✓ Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- ✓ Representación personal de ideas (a partir de unos objetivos) usando el lenguaje visual y plástico, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación.
- ✓ Autoexigencia 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 BOA. 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.

➤ **Unidad didáctica 1: Creatividad plástica**

Esta unidad pretende que los alumnos adquieran una comprensión teórica de carácter global sobre el uso creativo de la imagen. Por ello, expone de manera pormenorizada los tipos de imágenes que existen y su función, así como la estructura del proceso de creación de imágenes y los medios disponibles.

Es importante que los alumnos no solo interioricen el contenido teórico sobre la creación plástica, sino que sepan aplicarlo de modo que puedan reconocer y clasificar imágenes según los parámetros expuestos. Para ello, disponen de diversos ejemplos que ilustran cada uno de los tipos de imágenes y sus funciones, explicados en la unidad.

Esta capacidad de discriminación teórica de las imágenes servirá como herramienta de apoyo fundamental en las siguientes unidades.

1.1. La imagen artística

1.2. La imagen cotidiana

- **Según la relación con la realidad existen distintos tipos de imágenes:**

Iconos.

Símbolos.

Indicios.

1.3. El proceso creativo

- **Definición del objetivo.**
- **Búsqueda de información.**
- **Selección del contenido.**
- **Evaluación de las ideas.**
- **Ejecución.**

1.4. Medios expresivos

- **Medios artísticos:**

Bidimensionales (dibujo, grabado, pintura).

Tridimensionales (escultura, arquitectura).

- **Nuevos medios expresivos:**

Diseño.

Medios audiovisuales.

➤ Unidad didáctica 2: El dibujo

En el primer ciclo los alumnos han trabajado los elementos del lenguaje plástico y visual y su sintaxis. En esta unidad se plantea el conocimiento del dibujo a través de sus diferentes finalidades. Se estudia el dibujo bajo la perspectiva de su funcionalidad y su orientación al mundo profesional. Por este motivo el contenido se divide en dos grandes bloques: el dibujo como medio y el dibujo como fin. Además, se dedica un apartado al dibujo con ordenador, como nueva herramienta.

El estudio del dibujo sirve de introducción para el resto de las unidades del libro, en las que se utiliza este medio como instrumento básico de trabajo.

2.1. El dibujo como herramienta

- El esbozo
- El boceto
- El estudio

2.2. El dibujo como medio expresivo

2.3. Materiales y técnicas

- El lápiz de grafito.
- El carboncillo y las barras compuestas.
- La tinta.

2.4. Herramientas informáticas

- Corel Painter
- Photoshop

➤ Unidad didáctica 3: La pintura

En esta unidad se pretende que los alumnos identifiquen los rasgos que caracterizan esencialmente la representación pictórica, y que aprendan a discernir las diversas finalidades expresivas de una creación, así como la variedad de recursos existentes para tal fin. Con ese objetivo, se ofrecen a lo largo de la unidad imágenes ejemplares que apoyan el desarrollo de los conceptos propuestos y que, al mismo tiempo, sirven de ejemplo de los principales estilos pictóricos desarrollados a lo largo de la historia y de la obra de los creadores más relevantes. El fin no es ofrecer una mera relación de nombres, fechas y estilos que los alumnos a duras penas retienen, sino intentar explicar cómo la pintura es vehículo de expresión de sentimientos, de ideas o de deseos: de conceptos que

van más allá de una tendencia pictórica o de un determinado momento histórico. La unidad analiza, así, qué recursos han utilizado los pintores para definir esos conceptos en una superficie bidimensional.

3.1. Introducción

3.2. Representación de lo real y de lo irreal

3.3. Representación de lo concreto y lo abstracto

3.4. Representación de lo estático y lo dinámico

3.5. Técnicas pictóricas

• **La acuarela**

• **El óleo**

• **El *gouache* y las témporas**

➤ **Unidad didáctica 4: La escultura**

Esta unidad presenta una estructura análoga a la unidad sobre pintura. Se pretende que los alumnos sean capaces de abstraer los conocimientos adquiridos y aplicarlos al ámbito de la escultura, de la representación tridimensional, con las diferencias que ello comporta. Deberán estudiar y analizar, en primer lugar, el uso creativo de la imagen en un soporte escultórico y aprender los diversos tipos de escultura que se han ido desarrollando a lo largo de la historia del arte, así como las técnicas y materiales empleados a tal fin. Se proponen a lo largo de toda la unidad imágenes ejemplares que apoyan el desarrollo de los conceptos propuestos.

La escultura sufre una infravaloración frente a otras artes, como la pintura o la arquitectura. Así, por ejemplo, en los museos la escultura queda claramente relegada a un segundo término frente a la pintura. Es de todo punto necesario, por tanto, acabar con estos tópicos que no favorecen en absoluto la valoración de una buena parte de nuestro patrimonio histórico.

4.1. Introducción

4.2. Lo real y lo irreal

4.3. Lo concreto y lo abstracto

4.4. Lo estático y lo dinámico

4.5. Lo efímero y lo permanente

➤ Unidad didáctica 5: La multiplicación de la imagen

En esta unidad se presenta el grabado como técnica artística enmarcada dentro de la producción múltiple de imágenes. El grabado es un medio normalmente poco conocido por el gran público, pero en los últimos años ha obtenido una importante relevancia comercial gracias a su valor artístico y a sus precios, más asequibles que los de las obras pictóricas. Para conocer más este medio, los contenidos profundizan en las diferentes técnicas, materiales y herramientas y en el vocabulario característico de esta especialidad.

A continuación, se estudia el proceso de creación de imágenes realizadas con medios tecnológicos. Se reflexiona sobre las implicaciones de la reproducción de la imagen en la sociedad actual.

La complejidad técnica y la necesidad de determinadas herramientas hacen que la creación artística de imagen impresa resulte difícil y poco accesible los alumnos. Aun así, se proponen algunas actividades sencillas que pretenden aproximar a los alumnos a las técnicas de grabado.

5.1. Producción de imágenes iguales

5.2. La estampa

5.3. Estampación con planchas talladas

5.4. Otros sistemas de estampación

- Litografía.

- Serigrafía.

BLOQUE 2 DE LA PROGRAMACION CRÍTICA

Bloque 3 BOE. Fundamentos del diseño

CONTENIDOS

Bloque 1 BOA. Procesos comunes a la creación artística

- ✓ Interés por la búsqueda de información y constancia en el trabajo.
- ✓ 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.

Bloque 3 BOA. 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.

➤ **Unidad didáctica 6: El diseño gráfico**

En esta unidad se plantea el conocimiento de las creaciones de diseño gráfico, su ámbito de actuación y cómo llevar a cabo su producción.

El campo de producción gráfica es muy amplio. Va desde productos impresos hasta la creación de montajes multimedia o páginas web; se vale de elementos gráficos que han requerido un proceso de creación y producción con unas fases de trabajo estructuradas.

En todas ellas los elementos básicos del lenguaje plástico participan para crear formas visuales con una finalidad comunicativa. El alumno debe conocer estos procedimientos de creación y producción, y debe integrar, de forma práctica y con una finalidad comunicativa concreta, parte de los conocimientos adquiridos en esta área. Es conveniente relacionar el contenido con la unidad anterior sobre diseño industrial.

6.1. Diseño editorial

6.2. Diseño publicitario

- Publicidad en medios masivos, directa o en punto de venta.

6.3. Diseño de imagen

6.4. La señalética.

6.5. La creación de imagen corporativa.

6.6. El diseño de envases.

6.6.1. Herramientas

- Photoshop
- Quark X Press
- Ilustrator
- InDesign

6.6.2. Diseño multimedia

➤ Unidad didáctica 7: El diseño industrial

En esta unidad se pretende transmitir una visión panorámica del mundo del diseño industrial: cuál es su objetivo y qué condiciones debe tener un diseño para cumplir con su finalidad. Se explica el proceso de diseño en todas las fases de desarrollo, desde la fase creativa al proceso de producción. Se desarrollan los pasos implicados en este proceso para hacer reflexionar al alumno sobre los condicionamientos y principios que afectan a cada fase.

En este tema el alumno tiene la oportunidad de aplicar conocimientos teóricos adquiridos en otros bloques temáticos de la asignatura. La finalidad eminentemente práctica de las producciones de diseño industrial pondrán de manifiesto la utilidad de los conceptos teóricos.

Las herramientas informáticas de representación geométrica de volumen y objetos, por ejemplo, tienen una importancia fundamental, ya que son instrumentos imprescindibles en el desarrollo actual del diseño industrial.

7.1. Cuestiones generales

- Las características del producto
- La eficacia del proceso de fabricación
- Las áreas de diseño

7.2. El proceso de diseño industrial

7.3. Los elementos del lenguaje plástico y visual

- La forma
- El color
- La textura

7.4. Herramientas informáticas

- AutoCAD
- 3D Studio Max

BLOQUE 3 DE LA PROGRAMACIÓN CRÍTICA

Bloque 2 BOE. Dibujo técnico

CONTENIDOS

Bloque 5 BOA. 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 grafico-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.

➤ **Unidad didáctica 9: Sistemas de representación**

Las bases teóricas de los sistemas de representación han sido tratadas en los cursos anteriores. Procede en este curso (dado su carácter de final de etapa, por un lado, y preámbulo del Bachillerato, por otro) dotar al alumno de capacidades de interpretación y aplicación de estos sistemas como recursos de expresión gráfica. Se propone una asimilación de los contenidos con un enfoque creativo, que inserte algunos conceptos ya conocidos en la faceta procedural. Así, se refuerzan los contenidos esenciales para desarrollar la fase creativa.

Esta unidad pretende que el análisis de casos particulares y el debate sobre nuevas propuestas artísticas o técnicas sean utilizados como recurso didáctico. A tal efecto se proponen en el tema ejemplos y ejercicios, en los que se ha buscado la conexión y ponderación entre las visiones artística y técnica de los sistemas de representación. Por ejemplo, la unidad incluye actividades de interpretación de obras pictóricas para, dando un paso más, insertarlas en un espacio tridimensional y dotarlas de volumen.

9.1. Representación de la realidad

9.2. El sistema diédrico

- **Vistas principales**

9.3. El sistema axonométrico

- **Perspectiva isométrica.**
- **Perspectiva dimétrica.**
- **Perspectiva trimétrica.**

9.4. El sistema cónico

➤ **Unidad didáctica 10: Normalización**

Uno de los objetivos que se plantea en esta unidad es acercar a los alumnos el concepto de normalización. Aunque un tratamiento riguroso y pormenorizado sobrepasa el alcance e intenciones de esta unidad, sí se ofrece una panorámica de sus ventajas en cuanto a la eficacia que proporciona en los sectores y ámbitos a los que afecta. La atención se centra en las normas específicas relacionadas con las representaciones técnicas, fundamentalmente como pautas o patrones de intercambio.

Se trata también el concepto de escala concebido en su más amplio sentido, tanto en la interpretación de planos y mapas como en el uso que de ellas se hace en múltiples sectores, muchos de ellos ligados a la incorporación de las nuevas tecnologías digitales al ámbito doméstico, recreativo y profesional.

El último apartado de la unidad incluye las principales normas para la acotación de figuras.

10.1. La normalización

- Ámbitos de normalización: el diseño y la producción industrial, la representación gráfica objetiva y la prestación de servicios.
- Normas de dibujo técnico: formatos de papel, tipos de líneas, rotulación, escalas y forma de acotación.

10.2. Las escalas

10.3. La acotación

- Elementos de la cota:
 - Líneas de referencia.
 - Línea de cota.
 - Extremos de cota.
 - Cifra de cota.

BLOQUE 4 DE LA PROGRAMACION CRÍTICA

Bloque 4 BOE. Lenguaje audiovisual y multimedia

CONTENIDOS

Bloque 1 BOA. Procesos comunes a la creación artística

- ✓ Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa

Bloque 4 BOA. 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.

➤ Unidad didáctica 11: Imagen y sonido

El avance de las tecnologías de registro de imágenes en la última década ha hecho posible que sea algo habitual para el alumno el uso y manejo de aparatos de registro de imagen y sonido.

Sin embargo, pese a esta familiaridad, el alumno carece de la base teórica que le ayude a comprender cómo se articula el lenguaje de la imagen animada, así como cuáles son las técnicas, tanto narrativas como de producción, de este campo de la imagen.

En esta unidad se repasan los elementos básicos del lenguaje cinematográfico que el alumno debe conocer para poder construir narraciones cinematográficas estructuradas. Los contenidos relativos a la construcción de los planos, el manejo de la cámara, así como las estructuras de montaje cinematográfico sentarán una base teórica suficiente para que el alumno pueda elaborar producciones de vídeo con sentido argumental completo.

Abordamos también el conocimiento de las técnicas de animación cinematográfica como alternativa al cine para el registro de imágenes. El mundo de la animación cinematográfica ha evolucionado en paralelo a la tecnología, y se ha producido una revolución, fundamentalmente en sus métodos de producción. Por la estrecha relación con el mundo de la imagen, por su atractivo visual, así como por lo complejo de su tecnología, el alumno debe conocer tanto las modalidades de realización como el proceso de elaboración de una animación cinematográfica.

11.1. Imágenes animadas

11.2. Cine: rodaje y montaje

11.3. Cine de animación

- Dibujos animados.
- Animación de figuras o *stop-motion*.
- Animación por ordenador.

11.4. Vídeo

- Grabación
- Edición

B. JUSTIFICACIÓN

1. Explicación de los contenidos:

La asignatura es Educación Plástica, Visual y Audiovisual, para la que se ha trabajado una programación propia y critica para los alumnos del curso de 4º de E.S.O.

Los contenidos expuestos en la programación aquí presentada son los bloques que aparecen en el Boletín Oficial del Estado además de alguno extra perteneciente al Boletín Oficial de Aragón.

En el BOE aparecen cuatro bloques y en el BOA cinco, por lo que el primer bloque del BOA (Bloque 1. Procesos comunes a la creación artística) que no corresponde exactamente a ninguno de los otros cuatro del BOE, he decidido repartir sus contenidos e irlos trabajando a lo largo del curso en los otros.

En total son cuatro bloques con sus contenidos divididos en Unidades Didácticas en las que se trabajarán mediante actividades.

Así pues se trabajan todos y cada uno de los contenidos establecidos tanto en el boletín del estado como en el de la Comunidad Autónoma.

2. Orientación:

Los contenidos que hay que trabajar en el curso de 4º de la E.S.O. están muy relacionados con el diseño y el mundo audiovisual además de trabajar la parte la artística de la materia y el dibujo técnico por supuesto.

Contenidos del BOA:

1. Procesos comunes a la creación artística.
2. Expresión plástica y visual.
3. Artes gráficas y el diseño.
4. Imagen y sonido.
5. Descripción objetiva de formas.

Con el curso de 4º de la E.S.O. quiero relacionar algunos contenidos con otros, aunque cada uno de los bloques será trabajado en una parte del curso.

Principalmente quiero que cada bloque tenga algo de algún otro para que si no es gusto de todos por lo menos tenga una parte más funcional hacia otro ámbito como el Dibujo Técnico al diseño urbanístico, de interiores o industrial o por ejemplo la parte de expresión plástica visual, se enlazará con el primer tema de las artes gráficas y el diseño para que vean la aplicación directa también.

3. Secuenciación:

Este es el orden de bloques de Unidades Didácticas.

1. Expresión plástica y visual.

Unidad didáctica 1: Creatividad plástica

Unidad didáctica 2: El dibujo

Unidad didáctica 3: La pintura

Unidad didáctica 4: La escultura

Unidad didáctica 5: La multiplicación de la imagen

2. Artes gráficas y el diseño.

Unidad didáctica 6: El diseño gráfico

Unidad didáctica 7: El diseño industrial

Unidad didáctica 8: Espacios habitables

3. Descripción objetiva de formas.

Unidad didáctica 9: Sistemas de representación

Unidad didáctica 10: Normalización

4. Imagen y sonido.

Unidad didáctica 11: Imagen y sonido

Basándome en métodos de trabajo de ideas de proyectos, quería empezar por los temas más artísticos en los que abrirán la mente, tendrán que ser más creativos y romperá los esquemas de cursos anteriores para después dirigirlo a un campo más funcional pero desde el punto artístico, innovador y creativo.

La visión general del curso quiero que represente las fases de realización de un proyecto, en el primero bloque que representaría la búsqueda de información, tener una visión crítica, el desarrollo de la idea y el concepto de un proyecto, en definitiva la primera fase que se relaciona con la parte creativa, de tormenta e ideas y de evacuación de todas las posibilidades que podemos utilizar en un proyecto de cualquier profesión, técnica o especialidad.

La segunda parte sería formalizar, organizar y orientar la información que hemos seleccionado de una manera teórica y sobre todo superficial con técnicas más artísticas que sería la fase de un anteproyecto. Está relacionada con el bloque 2 de la programación destinado a las diferentes ramas del diseño, en el veremos toda la funcionalidad de otras ramas aplicadas al diseño, estudiaremos qué posibilidades en el futuro ofrece todo lo que estamos y vamos a aprender, relacionado por ejemplo diseño gráfico con moda y los concursos que proponen marcas de ropa en lo que

presentas tus dibujos o diseños para aplicarlos si ganas a su producto. Sobre todo que entiendan que estudiar arte no es solo ser artista, profesor de plástica o como mucho fotógrafo, se puede ser muchas cosas en el mundo del arte y tener muchas capacidades que se pueden dirigir a multitud de profesiones. También explicarles el tema de los concursos, tema que desconocen por completo, estos tienen cualquier temática, desde oleos hasta proyectos de arquitectura.

⊕ La tercera fase de un proyecto que se relaciona con el bloque 3 más de dibujo técnico y técnicas de representación más cuadriculadas, regidas por normativa y estrictas; representa la parte de elaboración de propio proyete en el que se realiza el material definitivo que formará parte del resultado final. Del diseño se pasa al Dibujo Técnico que además de dar lo establecido por el currículum de la asignatura se orientaran los trabajos a una aplicación directa en proyectos de diseño, arquitectura e ingeniería, así podrán ver todas las aplicaciones que tiene el dibujo técnico y que puede motivarles a seguir cualquiera de estas vías en su futuro.

⊕ Por último tenemos el bloque 4 que representa la elaboración de recursos visuales y gráficos que formaran la presentación de proyecto que presentamos, para por así decirlo venderlo por los ojos.

Para terminar se trabajara las imágenes y el sonido, aquí es donde aplicaran muchas cosas de los otros bloques, como a aprender a analizar imágenes de películas, anuncios... porque ya han visto algo en el primer bloque; se les pedirá desarrollar cómics, story-boards, fotonovelas que no dejan de tener una parte creativa y artística además de necesitar un cierto manejo con programas de ordenador y otra técnicas que ya habrán visto.

4. Agrupación en tiempos

En principio he intentado que todas las Unidades Didácticas tuvieran una media de horas parecida, aun así hay temas a los que les doy más importancia porque se trabajaran contenidos de los demás como por ejemplo en la parte de *Sistemas de representación* en la que quiero tratar proyectos profesionales o parte de ellos.

Bloque 1: tienen todos los temas las mismas horas de práctica y lo que varia son las horas teóricas que disminuyen en los relacionados con temas que ya se han dado como el color o que están planteados con un enfoque más práctico como la escultura.

Bloque 2: Tiene todos los apartados las mismas horas teóricas y prácticas debido a que quiero que se vean todos con la misma profundidad y aunque luego algunos

serán repasados en el bloque 3 y otros en el 4 quiero conseguir que los alumnos tengan una buena base.

Bloque 3: Dividido en dos temas con una diferencia visible de sesiones repartidas, espero que sepan lo básico como establece el currículum y además darle un enfoque funcional.

Bloque 4: Es el más reducido de todos, al estar al final del curso si lo alargase más es posible que no diera tiempo a verlo completo, es más seria el que por al estar en último lugar en caso de falta de sesiones en otros bloques, se vería reducido. También tiene una gran diferencia entre la parte teórica y práctica porque espero que con lo que hemos visto en los otros bloques no haga falta tanta teoría y se dediquen las sesiones a trabajar los contenidos.

C. TIEMPOS Y SECUENCIACIÓN. PLANIFICACIÓN

NOTA: Calculando el número de semanas de un trimestre y cuantas sesiones tengo para 4º de la E.S.O., contando que cada sesión es de 50 min. Todos estos horarios establecidos, son flexibles, así pues podrán ser modificados según convenga y según el calendario escolar de cada año.

Unidad didáctica	Trimestre	Sesiones Teóricas	Sesiones Prácticas
1.Creatividad plástica	Primero	3	7
2. El dibujo		3	7
3.La pintura		2	7
4.La escultura		2	7
5. La multiplicación de la imagen	Segundo	2	7
6.El diseño gráfico		3	7
7. El diseño industrial		3	7
8. Espacios habitables		3	7
9.Sistemas de representación	Tercero	4	8
10.Normalización		3	3
11.Imagen y sonido		3	7

D. EVALUACIÓN

4º E.S.O.

Contenidos mínimos:

- Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
- 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 (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico y 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.
- Técnicas de expresión gráfico-plástica: dibujo artístico, volumen y pintura.
- Técnicas de grabado y reprografía.
- Realización de experiencias de experimentación con materiales diversos.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
- Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas y herramientas para conseguir un resultado concreto.
- Los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
- Sintaxis de los lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
- Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad.
- Reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia.
- Sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
- Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
- Técnicas de expresión grafico-plásticas: descripción objetiva de las formas.
- Entornos de aplicación de los sistemas de representación.
- Normalización.
- Reconocimiento y lectura de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.

Criterios mínimos de evaluación de 4º de ESO:

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

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

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 videográfica.

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.

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.

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 (materiales de desecho y moldeables).

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.).

6. Elaborar obras multimedia y producciones videográficas 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 videográficos (encuadres, puntos de vista, trucos...)

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.

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

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.

Criterios de calificación a aplicar

La nota del trimestre será un promedio de:

- El cuaderno, sobre todo en Primero y Segundo de E.S.O., ya que, al no usar libro de texto, será la principal herramienta para evaluar al alumnado, pues allí recogerá conceptos, explicaciones de los trabajos y los criterios para su evaluación, así como todas las producciones libres que el alumno realice. Podrá ser valorado el doble que el resto de instrumentos.
- Los exámenes, que se podrán valorar como una lámina más, por ser un instrumento de repaso de conceptos aprendidos mediante las láminas o trabajos. Esto podría ser modificado, previo aviso al alumnado por parte del profesor.

No se llevará a cabo la media aritmética, con el resto de notas (cuaderno y láminas), en el caso de obtener una calificación inferior a 3 puntos en las pruebas objetivas (exámenes) o bien por faltas de comportamiento graves.

En este caso se considerará que el alumno no ha superado el trimestre.

- Las láminas y trabajos se valorarán como un examen o más, dependiendo de su grado de complejidad y tiempo de elaboración. El profesor dejará muy claro a los alumnos, antes de realizar un trabajo, los **mínimos** que se consideran imprescindibles para superarlo positivamente. Cada trabajo sin entregar, será un cero a promediar con el resto.

El profesor corregirá un mínimo de **dos trabajos por trimestre**, a su elección. El resto, lo podrán corregir los propios alumnos, autoevaluación, o con la ayuda del profesor, coevaluación.

Hay que entregar todos los trabajos. Cualquier alumno tendrá el trimestre suspendido por no entregar un solo trabajo, aunque el promedio de notas restante del trimestre le dé como aprobado. **Los trabajos deberán cumplir con los mínimos exigidos en cada caso para poder contar como entregados.**

No se recogerán trabajos fuera de los plazos, fijados por el profesor, hasta el final de cada trimestre. En el caso de no superar el trimestre, se podría recuperar, entregando los trabajos pendientes a lo largo del curso, antes del mes de junio.

Los trabajos entregados tarde, sin justificación alguna, serán calificados con un máximo de 5 (aprobado) y si éste es correcto, salvo casos excepcionales donde el alumno muestre un interés y esfuerzo en ese trabajo merecedores de una calificación mayor a pesar de su entrega tardía.

- La media resultante se podrá redondear al alza por motivo de trabajos libres y una actitud adecuada. Por el contrario, se redondeará a la baja por actitudes negativas.

En este apartado de **comportamiento** del alumno se incluye:

- Adquirir hábitos de limpieza, orden y presentación en los trabajos.
- Mostrar buena disposición e interés por la asignatura.
- Mostrar buena conducta y respeto hacia los demás compañeros y al profesor/a.
- Traer y cuidar el material, tanto propio como ajeno. Se organizarán turnos periódicos para que todos los alumnos participen en el cuidado, limpieza y gestión del material e instalaciones del Dpto.

NOTA: Para alumnos que se desvén mucho en los mínimos de comportamiento que se consideren aceptables, se les podría aplicar como **objetivo prioritario** el comportamiento. Sólo se tendrán en cuenta los criterios de calificación habituales cuando se estime superado el prioritario. Esto podría conllevar **NO SUPERAR** la materia.

Dado que el ritmo de trabajo individual es muy diverso, se propondrán **actividades extra (no obligatorias)** dentro de las láminas o trabajos que se exigen para aprobar el curso) para aquellos alumnos que terminen sus trabajos con antelación.

Dichos trabajos les permitirán subir nota tanto como puntos positivos en cada evaluación.

Se valorarán los conceptos, procedimientos y la actitud, de la siguiente manera, aproximada:

- 50% trabajos de clase.
- 30% pruebas teórico-prácticas (y cuaderno).
- 20% actitud del alumno en clase: comportamiento (positivos-negativos en clase), interés, material, cuaderno, trabajos extra, puntualidad.

En cuanto a los trabajos realizados en clase se valorará:

- 60%: resolución correcta, comprensión de conceptos y creatividad.
- 20%: precisión, adecuado manejo del material.
- 20%: orden, limpieza, puntualidad en entrega y comportamiento.

**Máster Universitario en Profesorado de E.S.O, Bachillerato, F.P y
Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas.**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Lucía Kempf Lobera

ACTIVIDAD 1: Arquitectura contemporánea y Alberto Campo Baeza

ACTIVIDAD DIDÁCTICA

Nombre del curso:	4º E.S.O. A
Asignatura:	Educación Plástica y Visual
Número de alumnos del grupo:	4º E.S.O. A:12

Unidad didáctica en la que se realizará la actividad:	UNIDAD DIDÁCTICA: 9 Sistemas de representación
Objetivos didácticos de la unidad didáctica:	<ul style="list-style-type: none">- Dotar al alumno de capacidades de interpretación y aplicación de estos sistemas como recursos de expresión gráfica.- Asimilar los contenidos con un enfoque creativo, que inserte algunos conceptos ya conocidos en la faceta procedural.

Nombre de la actividad:	Arquitectura contemporánea y Alberto Campo Baeza
ORIENTACIÓN PARA EL PROFESOR Objetivos de la actividad: Desarrollo de los objetivos que se pretenden conseguir con la actividad tanto a nivel específico de conocimientos como generales (actitudes y valores).	<ul style="list-style-type: none">➤ Reconocer la arquitectura como lenguaje.➤ Apreciar la disposición de volúmenes en el entorno como factor determinante de la actividad humana.➤ Aprender las nociones de contorno y de estructura como elementos que definen las formas.➤ Interpretar la perspectiva de la visión y el entorno de la forma como elementos fundamentales para su percepción.➤ Apreciar las diferencias entre formas bidimensionales y tridimensionales.➤ Distinguir tipos de formas en las obras de arte.➤ Aplicar tanto los conocimientos previos como los adquiridos en esta unidad en el desarrollo de conceptos geométricos para los que se requieren métodos gráficos de representación.➤ Asentar los conceptos teóricos del sistema diédrico y su plasmación en el trazado de croquis de objetos tridimensionales que deban cumplir condiciones de diseño relativas a la compatibilidad con otros objetos.➤ Entender la escala como recurso para la ampliación y reducción en la representación gráfica.➤ Adquirir los conocimientos necesarios para representar una idea o concepto en un soporte tridimensional.
Recursos didácticos:	1- <i>PowerPoint</i> . En él se explicará visualmente que vamos a

<p>Recursos didácticos que se utilizan, haciendo mención especial a los recursos TIC. Fuentes de información utilizadas</p> <p>MATERIALES Y TAREAS PARA EL ALUMNADO</p>	<p>hacer, ejemplos e ideas de materiales.</p> <p>2- Proyector que deje de fondo la obra que tienen que imitar en la maqueta, para facilitar el trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none">- Láminas en blanco y con cajetín (este puede estar hecho por los alumnos).- Tijeras, lápiz, goma, regla, pegamento, alfileres, cúter.- Materiales para las maquetas, como cartón pluma, cartón reciclado, papel...
--	---

<p><u>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</u></p> <p>Descripción de los siguientes pasos:</p>	<ul style="list-style-type: none">- La actividad basada en la obra de Alberto Campo Baeza “La casa Guerrero” se basa en el análisis de la arquitectura contemporánea e identificar las figuras que las componen. Es una actividad propuesta para los alumnos de 4º de E.S.O. ya que es una actividad más de diseño pero vista desde la Unidad Didáctica de Sistemas de Representación, y es necesario cierto nivel en el dibujo técnico. Lo que se pretende con la actividad es que analicen las figuras geométricas que forman las casas del artista. La actividad comenzará por “La casa Guerrero”, analizaremos las figuras que la forman, planos... para después reproducir esta u otra obra de este artista en una maqueta sencilla formada por cubos y/o poliedros de papel plegado. Como ya sabrán analizar la obra serán capaces de elegir otra casa de Alberto Campo Baeza y reproducirla con una maqueta. Más tarde les proporcionare enlaces de otras obras arquitectónicas contemporáneas para que elijan una o busquen otras opciones que les interese para hacer el mismo análisis, esta vez tendrán que hacer una vista caballera de que figuras van a usar y como las colocaran. Por último harán otra maqueta con la nueva obra. Habrá que tener en cuenta tanto en las perspectivas como en la maqueta las aberturas en las figuras que harán de puertas y ventanas, para hacer una reproducción más fiel del uso de la luz en el interior de la maqueta, ya que es un recurso primordial en el diseño y la arquitectura.- Será una actividad individual.- Se hará un nuevo diseño de colocación de las mesas de la clase durante la ejecución de esta actividad para que simule un aula-taller.- Participaran todos los alumnos, aunque sea una actividad individual, una parte de la nota será la participación y ayudar a los compañeros en caso de tener problemas con la actividad- La actividad se seguirá diariamente.
--	---

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Lucía Kempf Lobera

Tiempo requerido por la actividad:	Aproximadamente cuatro o cinco sesiones de 50 minutos, este número será flexible dependiendo del grupo, su tamaño, el aula y otros factores.
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none">- Disponer de material adicional para prestar a los alumnos.- Dejarles autonomía a la hora de resolver las dificultades de construcción pero siempre supervisando por supuesto.- Dejarles libertad de elección de las opciones.- Tener en cuenta adaptaciones de nivel en el caso de tener alumnos de Atención a la Diversidad.
Recomendaciones:	<ul style="list-style-type: none">- Avisaremos con tiempo de los materiales que tienen que tener para la actividad.- Posicionarlas mesas de 6 en 6 para que sea como un taller de, de esta manera se relacionaran mas los alumnos, se ayudaran y prestaran os materiales.

ACTIVIDAD 2: Butterflies mural

ACTIVIDAD DIDÁCTICA

Nombre del curso:	1º E.S.O. A-B 2º E.S.O. D
Asignatura:	Educación Plástica y Visual
Número de alumnos del grupo:	1º E.S.O. A-B: 23 2º E.S.O. D : 17

Unidad didáctica en la que se realizará la actividad:	La papiroflexia como técnica de composición, repaso y/o inicio del color y del dibujo técnico.
Objetivos didácticos de la unidad didáctica:	<ul style="list-style-type: none">- Dominio de una nueva técnica: la papiroflexia.- Iniciación al dibujo técnico y ejemplo claro de su funcionalidad.- Repaso de las nociones del color luz y pigmento.

Nombre de la actividad:	Butterflies mural
ORIENTACIÓN PARA EL PROFESOR Objetivos de la actividad: Desarrollo de los objetivos que se pretenden conseguir con la actividad tanto a nivel específico de conocimientos como generales (actitudes y valores). Recursos didácticos: Recursos didácticos que se utilizan, haciendo mención especial a los recursos TIC. Fuentes de información utilizadas	<ul style="list-style-type: none">➤ Dominar y construir con la técnica de la papiroflexia.➤ Desarrollar las tareas de manera metódica, precisa y pulcra.➤ Fomentar el trabajo individual, en grupo y colaborativo.➤ Relacionar el manejo del volumen con formas de expresión artística como la escultura.➤ Comprender el concepto de composición como ordenación o distribución de elementos.➤ Manejar el color con una intención compositiva global.➤ Valorar el uso estético y expresivo del color en las imágenes artísticas. <ul style="list-style-type: none">3- <i>PowerPoint</i>. En él se explicará visualmente que vamos a hacer, ejemplos e ideas para el futuro mural.4- Video explicativo en bucle proyectado en clase al que puedan recurrir y un esquema con fotos para explicar uno a uno cada paso.

MATERIALES Y TAREAS PARA EL ALUMNADO	<ul style="list-style-type: none">- Bluetack blanco. Unos 4 paquetes por clase. Los alumnos lo pondrán por detrás de las figuras para adherirlas a la pared.- Folios A4 de colores variados. 6-10 folios por alumno. Con ellos construirán las mariposas, utilizaran todos los fragmentos sobrantes.- Tijeras, lápiz, goma, regla. Para marcar en el muro la composición previamente.- Cinta de carrocería, también para marcar el dibujo antes de pegar las mariposas.
---	--

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD Descripción de los siguientes pasos:	<ol style="list-style-type: none">a) Primero se dividirá a los alumnos en grupos de 3-6 personas, se realizará el trabajo individual de la fabricación de figuras pero se ayudaran los unos a otros.b) Realización del número mínimo de mariposas y decorarlas.c) Elegir en conjunto la composición del mural final y el lugar de colocación.d) Colocar las mariposas en el muro en grupos, siempre fomentando el compañerismo y distribuyendo las labores.e) Se seguirá la actividad todo el tiempo, preferiblemente dejando autonomía a los alumnos.a) Durante toda la actividad se hará un análisis de los resultados.
--	--

Tiempo requerido por la actividad:	Aproximadamente cuatro sesiones de 50 minutos, este número será flexible dependiendo del grupo, el número de alumnos, el aula y otros factores.
Observaciones:	<ul style="list-style-type: none">- Conocer con anterioridad los niveles intelectuales y madurativos de los alumnos.- Si las clases las componen grupos diferentes, habrá que aumentar el número de sesiones para montar dos murales, por lo tanto habrá que tener en cuenta que se deben separar mariposas para ambas aulas.- Controlar el material en todo momento y fomentar su reciclaje.- Tener en cuenta adaptaciones de nivel en el caso de tener alumnos de Atención a la Diversidad.
Recomendaciones:	<ul style="list-style-type: none">- Se recomienda delegar en alumnos más aventajados a la hora de montar el mural, para que ellos desarrollen la autogestión del trabajo. Esto nos permitirá evaluar y realizar otras funciones mientras los supervisamos.- Reservar tiempo a la decoración de sus mariposas para aumentar su motivación y conseguir un resultado más óptimo.

PROUESTA DE INNOVACIÓN

Prácticum III

1. Análisis de la actuación en el centro durante el periodo de prácticas

Durante los periodos de Practicas II y III en los que asistió a las sesiones del tutor Arturo Caraballo y su compañera de departamento Clara Gutiérrez Melero, se tuvo la oportunidad de observar y evaluar la metodología en sus clases. Cada día se seguía una rutina de acudir a las clases de ambos, además de a reuniones convocadas en el centro como CCP, evaluaciones trimestrales, sustituciones y/o reuniones del Claustro de profesores.

Mediante todo este análisis y evaluación de la realidad del centro, no solo se pudo contemplar las posibles dificultades en las aulas concretas en las que se iba a impartir clase por nosotros, sino que también me aportó referencias de las dificultades y niveles diferentes que presentaba cada clase. Dándome así una idea más precisa de cómo eran los alumnos y como se preparaban los materiales en particular para cada clase. Afortunadamente, el tutor de prácticas al igual que su compañera, conocía bien a sus alumnos como para saber que ritmo, dificultad y motivación tenía cada uno de sus estudiantes y que rol formaban dentro del grupo, para así transitármelo. En el transcurso de las prácticas es palpable que no son suficientes días como para conocer cada grupo del centro, es por esto que ambos me aportaban datos de casi todos los alumnos. Por lo tanto se pudo llegar a desarrollar una idea general de las necesidades de cada clase y nivel.

Mientras se acudía al centro, se observó que el Departamento de Dibujo tenía un gran papel en este. No solo en las clases de Educación Plástica y Visual o Dibujo Técnico, sino que en todas las jornadas o proyectos del centro se colaboraba interdepartamentalmente con éste. A menudo las mejoras dirigidas al centro las encabezaba este departamento y a menudo en cooperación con el PIE. Por lo que ya era habitual relacionar los contenidos y trabajos que se iban a llevar a cabo con los alumnos con los propósitos generales para el instituto durante el curso.

A base de colaborar en todos los proyectos y clases a los que se acudía, se comenzó a madurar la idea de que actividad y que proyecto de innovación se podía proponer al centro. Se hizo evidente que casi todos los proyectos que los alumnos realizaban en el centro colectivamente para las jornadas culturales o concursos estaban dirigidos al fomento de la motivación, del trabajo colaborativo, del compañerismo y de la mejora estética del centro mediante la exposición de los trabajos de los estudiantes, para así revalorizar y dar otros enfoques a las materias. Por ejemplo se usan zonas comunes como lugares de exposición de proyecto hechos por los alumnos. Lo que quedó claro es que todo el mundo colaboraba todos los años por la mejora de un centro mejor y más atractivo, pero sin un enfoque particular.

Investigando e informándome supe de las necesidades que tenía el centro, ya que esperaban implantar dos ciclos formativos dentro de pocos años para atraer a nuevos alumnos usando el invernadero para la Formación Profesional de Jardinería y usar el anexo para un ciclo de Servicios socioculturales y a la comunidad. Pese a querer tener un Ciclo Formativo de jardinería es un instituto que cada vez se ve más obligado a cortar árboles cincuentenarios del patio delantero y trasero, por lo que plantar algún árbol nuevo entraba en los planes ya del centro.

Otra de las carencias importantes es que las aulas de los alumnos son la mayoría bicromáticas, usando blanco, gris y un verde apagado que sumado a las verjas de las ventanas del primer piso hace que el ambiente no sea el más agradable para un lugar de trabajo. Esta falta de atención a las aulas es palpable hasta por los alumnos que ven el centro como un lugar de reclusión en vez de un sitio en el que les brindan conocimientos. Todo lo observado afecta mucho a los alumnos, su manera de trabajar, su motivación e incluso sus ganas de asistir a clase.

Por lo tanto se escogió una actividad a desarrollar en el aula que no solo aportara nuevos conocimientos a los alumnos, sino que ayudara a remodelar la estética y el ambiente de sus clases. Por esto y por la motivación transmitida hacia el tema, la actividad tuvo una gran acogida y los resultados fueron inmejorables. Todos y cada uno de los alumnos participaron incluso excediendo o el tiempo de las clases por afán a su trabajo y a su clase, además de alumnos de otras muchas, que se acercaban a finalizar el proyecto por gusto.

2. Propuesta de innovación

Desde el principio del periodo en el instituto IES Pablo Gargallo se hizo evidente las necesidades de una reforma estética de casi todos los espacios comunes y sobre todo de las aulas.

Así pues reuniéndome con mi tutor y el director me afirmaron que es un proyecto que llevan tiempo intentando arrancar pero por motivos económicos, burocráticos y falta de tiempo aun no se ha habido podido ejecutar.

1. Descripción del contexto

El IES Pablo Gargallo es un centro de educación secundaria construido hace 35 años, con pocas o incluso ninguna reforma estética. Se encuentra ubicado en el barrio de San José de Zaragoza. La mayoría proceden del barrio aunque también se escolariza a alumnos de La Cartuja.

Es destacable que en los últimos años la crisis económica está provocando un descenso en la escolarización de alumnos, principalmente alumnado inmigrante. Las familias de los alumnos son mayoritariamente de clase media-baja. Este contexto socio-económico condiciona, junto a otros problemas de relaciones familiares, los resultados académicos de los alumnos y obliga a un esfuerzo en la labor orientadora y tutorial para paliar las dificultades de aprendizaje que tienen muchos alumnos.

2. Describir las necesidades destacadas, ¿Por qué nos hemos dedicado a poner en marcha el proyecto de innovación?

En un barrio de 70.000 habitantes es el único IES público. Debido al gran número de centros concertados de alrededor y la alta competencia por la falta de alumnado a la que se ve abocado el centro, la estética de este es primordial. Siendo realistas, el aspecto del centro es un factor determinante a la hora de ser elegido por las familias y también a la hora de vivirlo por los alumnos, que en muchas ocasiones lo sienten como un lugar ajeno a ellos.

El horario escolar es muy amplio y tanto los alumnos como las personas que trabajan en el centro pasan muchas horas dentro del centro. Está demostrado que el contexto físico influye en las

personas que están en él, de manera positiva negativa esto afecta en el ánimo, la motivación y las actitudes.

3. Objetivos de proyecto. ¿Qué pretendemos?

Rediseñar la estética del centro, haciendo participes además a los alumnos y profesores de esta tarea, no solo mejora su aspecto y lo hace más atractivo, sino que también hace responsable de su cuidado y mejora a estos. Además con esto se pretende conseguir un ambiente más positivo y agradable que afectara directamente en el desarrollo académico de los alumnos y en la labor docente de los profesores que ahí trabajan.

Con todo esto se pretende desarrollar las siguientes competencias profesionales:

- Competencia Lingüística-Comunicativa.
- Competencia Digital.
- Competencia social-relacional
- Competencias didácticas asociadas temáticas de competencias personales y gestión de la convivencia.
- Competencias de innovación y mejora.

4. Actividad secuenciada que se realizara para poner en marcha el proyecto.

ACTIVIDADES DE LOS PROFESORES

- Reportaje fotográfico del centro con especial atención de todos los aspectos de este que serian motivo de mejora. Fachada, hall, jardín delantero, patio trasero, cafetería y aulas.
- Elaborar encuestas de opinión y recogida de propuestas tanto a los Departamentos, PAS, AMPA como al alumnado.
- Analizar los resultados.
- Preparar los objetivos que se pretende conseguir.
- Crear propuestas de actuación y aceptar sugerencias de última hora. También hacer un plan para las actuaciones futuras para que esto forme parte del currículo del IES.
- Elaborar con los alumnos en horario escolar, las propuestas aceptadas.
- Evaluar todo el proceso.

ACTIVIDADES DE LOS ESTUDIANTES

- Realizar cada curso una parte de la propuesta de cada año.
- Valorar y seleccionar por ellos mismos las opciones que más les guste.
- Encargarse de la creación de materiales, estructuras, montaje o espacios que se propongan.
- Concienciarse de que es una propuesta por y para ellos, de manera que son responsables de su creación y mantenimiento.

5. ¿Cómo se lleva a cabo el seguimiento de la ejecución del proyecto?

Este proyecto del que es responsable de cambios, innovación y mejora del centro se basa en la autonomía de centros a la hora de saber qué es lo mejor para cada uno en las actuaciones formativas. Lo ideal sería presentarlo como Plan de Formación del Centro que es el elemento vertebrador de las estrategias, acciones y recursos que el centro diseña para mejorar la capacidad de respuesta a las necesidades del alumnado. El proyecto está planteado para formar parte en la programación anual en especial en la asignatura del Plástica y Visual que dedicara una Unidad Didáctica cada año dirigida a este fin. De todas maneras el proyecto se llevara interdepartamentalmente, por lo que siempre se tendrán en cuenta propuestas e ideas que no solo tenga que ver con la materia de Plástica y Visual. Esto fomentara el trabajo entre iguales y el compañerismo dentro de las aulas.

Así que el proyecto se dividirá en diferentes propuestas que se lleven a cabo en la material de Plástica y Visual como una actividad en el primer trimestre del curso, su seguimiento será como el de una actividad más. Este se hará en clase con los alumnos, en las sesiones necesarias, se dirigirá y evaluara como una actividad.

6. Evaluación del proyecto. ;Cómo sabremos que los objetivos que nos hemos propuesto se han cumplido? ;Cómo sabremos que se han producido mejoras en el proceso de enseñanza/aprendizaje?

Dicho proyecto de innovación es anual, pero su objetivo será contribuir a implementar un plan de mejora que se desarrollara durante varios cursos siendo este revisado anualmente.

Es un proyecto grande que se dividirá en diferentes partes, que tomaran forma como actividad en las clases de Plástica y Visual, su evaluación será positiva siempre que se llegue a cumplir los objetivos que nos marquemos en estas. El objetivo de todas ellas es el mismo, mejorar la estética del centro haciendo participe y motor al alumnado. Con esto pretendemos conseguir que los alumnos se conviertan poco a poco en motores de nuestra sociedad, dándoles un papel activo en su entorno inmediato que es el instituto, ganando autonomía, capacidad de autoevaluación y visión crítica. Será palpable las mejorar en el proceso de enseñanza y aprendizaje conforme se vaya convirtiendo el instituto en un lugar agradable y motivador para el alumno. Se pretende mejorar el absentismo escolar y la motivación de los alumnos a la hora de trabajar, ya que dejaran de ver el instituto como solo un lugar al que se está obligado a ir.

3. Reflexión personal

El periodo del Practicum II en el IES Pablo Gargallo durante el curso 2014-2015 ha sido una fantástica puesta en práctica de los conocimientos teóricos que hemos aprendido en el máster, además de la adquisición de desenvoltura en el centro.

Durante este tiempo tan fundamental para la formación de un docente se ha centrado la atención en asistir a las clases del tutor Arturo Caraballo Arantegui y su compañera de departamento Clara Gutiérrez Melero, todo lo posible para empaparse de sus métodos de trabajo y experiencias profesionales. De esta manera se pudo conocer a los grupos con los que se iba a trabajar la UD y el alcance de las posibilidades de cada grupo dentro de la propuesta de innovación.

También se ha realizado un trabajo de investigación e innovación, que pese a no haber sido puesto en práctica en su totalidad por su magnitud, espero que en un futuro cercano se haga viable.

Lo más destacable es a satisfacción producida con la puesta en práctica de la Unidad Didáctica que se ha programado. Gracias a la libertad y confianza que proporcionaron tanto el tutor como su compañera a la hora de implantar la propuesta en sus clases, se ha tenido una experiencia muy enriquecedora. Organizar de manera autónoma las clases y dar algo hecho por uno mismo es muy motivador y eso se ha transmitido a los alumnos. Al tener esta libertad de actuación dentro del aula, se decidió elaborar una

Unidad Didáctica que sirviera como pie al proyecto de innovación y a su vez resolviera problemas identificados en el centro.

La actividad se basaba en la remodelación estética de tres aulas, dos clases de 1º de la E.S.O. entre las que se incluía la del PAB y otra bastante desmotivada de 2º de la E.S.O. Todo esto mediante la construcción de murales, uno en cada aula, formados por figuras de papiroflexia, realizadas por los alumnos. Desde el comienzo de la actividad y con intención de impulsar su motivación e interés hacia la misma se explicó el tema y el objetivo de ésta. Siempre haciéndoles participes, serían los protagonistas y autores de una obra expuesta en su clase. Al contarles que formaban parte de un proyecto mayor que se dirigía a la mejora estética del centro en general, se le dedicó mucha más atención y esfuerzo. Esto se reflejó enormemente en el resultado final.

A todo esto hay que sumarle que tener la posibilidad real de introducir este proyecto en programaciones anuales de años posteriores en el centro IES Pablo Gargallo, provoca una mayor implicación en el proyecto. Así puesta, tras el periodo de prácticas se ha continuado convocando reuniones con el tutor de prácticas para continuar con la labor. Actualmente se ha reformado la fachada del centro con una selección cromática renovadora en cuya elección se participó junto con todo el profesorado y el alumnado, consiguiendo así hacer participes a todo el centro.

4. Anexos: fotos del proceso.

CLASE DE 1º E.S.O. A – PALABRAS ELEGIDAS:

1º E.S.O. A: HAPPY





CLASE DE 2º E.S.O. D. PALABRAS ELEGIDAS: SMILE



