

TRABAJO FIN DE MÁSTER  
MODALIDAD B. 2013-2014

## MOTIVAR PARA APRENDER, APRENDER MOTIVADO

---

### ANEXOS

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS DE  
IDIOMAS, ARTÍSTICAS Y DEPORTIVAS.

*Especialidad de Dibujo y Artes Plásticas*

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN DOCENTE  
*METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS COMO INNOVACIÓN  
EDUCATIVA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA*

AUTORA: SANDRA JULIÁN CRUZ  
DIRECTOR: ÁNGEL BARRASA NOTARIO

## 8. ANEXOS

## 8.1 ANEXO 1: CREACIONES DE LOS ESTUDIANTES

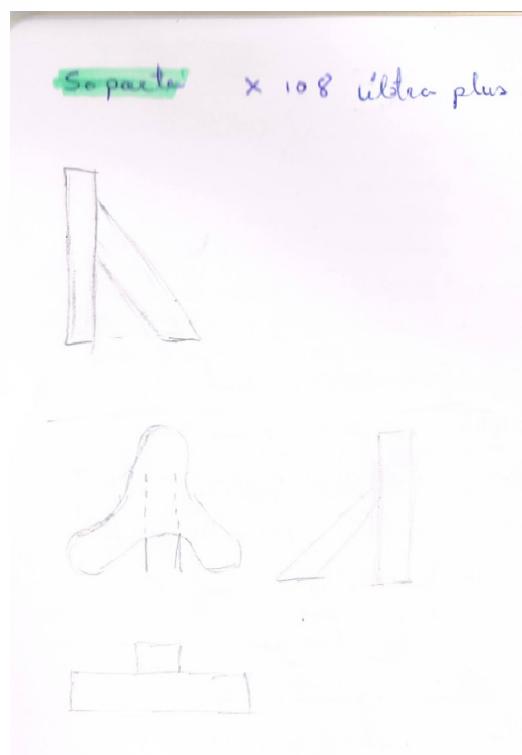
### EQUIPO 1: DISEÑO DE UN SOPORTE PARA FOTOGRAFÍAS

→ PROCESO



Hemos pensado en hacer un marco de fotos con un soporte. En el cuan la parte de atrás del marco le hemos hecho un pequeño agujero para que soporte tenga mas estabilidad.

Lo hemos pintado de color negro porque así la foto resalta más



→ PRODUCTO



## EQUIPO 2: DISEÑO DE UN RELOJ DE PARED

→ PROCESO

### Ideas para el proyecto

- Papel para el diseño: servirá para si tienes un montón de papel es, poner la pieza cerámica para que no se vayan volando.
- Cerámica:

### Marcos de foto:

○ Reloj: haremos un reloj vintage con un arco con bolas y colores oscuros y una estructura geométrica.

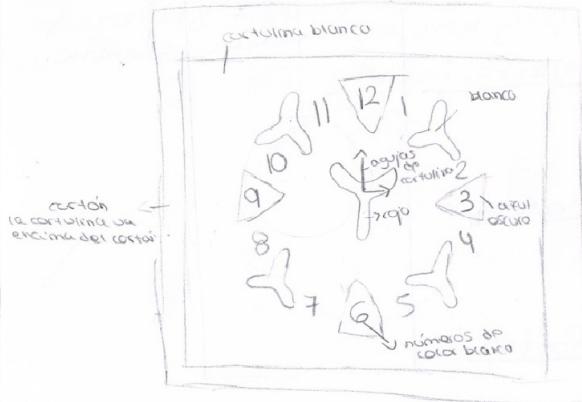
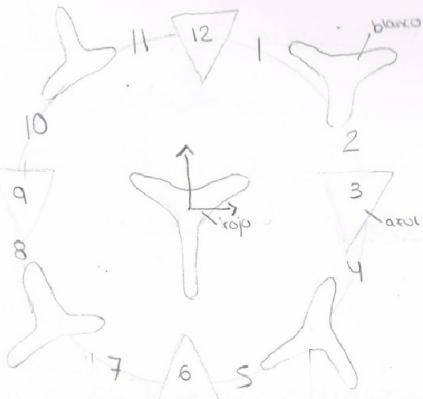
### Objeto para enfrente:

### Posters:

### Ventilador:

### Caja decorativa:

# RELOJ!



una marca;

- **Logotipos**: Están formadas por textos
- **Iconos**: Se basan en iconos
- **Isologotipo**: Es formado por logotipo e icono..

Reglas para un buen diseño.

- Fácil de recordar
- colores
- Forma,
- tipografía.

→ PRODUCTO



### EQUIPO 3: DISEÑO DE UN OBJETO PARA HACER MASAJES

→ PROCESO

#### FASES DEL PROCESO CREATIVO:

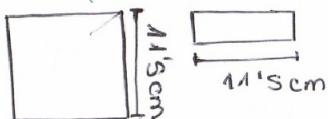
- Contaminantes de donde surge la idea creativa
- Se piensa en el problema y en la idea
- Búsqueda de solución
- Se critica el desarrollo
- Se verifica la idea.

#### QUALIDADES PARA EL ÉXITO DEL PROCESO

- Fluidez, tener gran capacidad para dar ideas
- Tener capacidad para cambiar el pensamiento y rectificar.
- Experimentar nuevas maneras, cambiar
- Llevar a cabo hasta el final



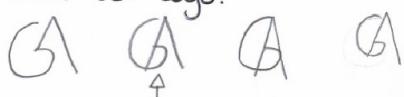
#### LA CAJA



#### Diseño

La hemos pintado de tonos  
averanujados y marrones que  
recuerdan a los de la arcilla.  
que es de lo que esta hecho  
el producto.

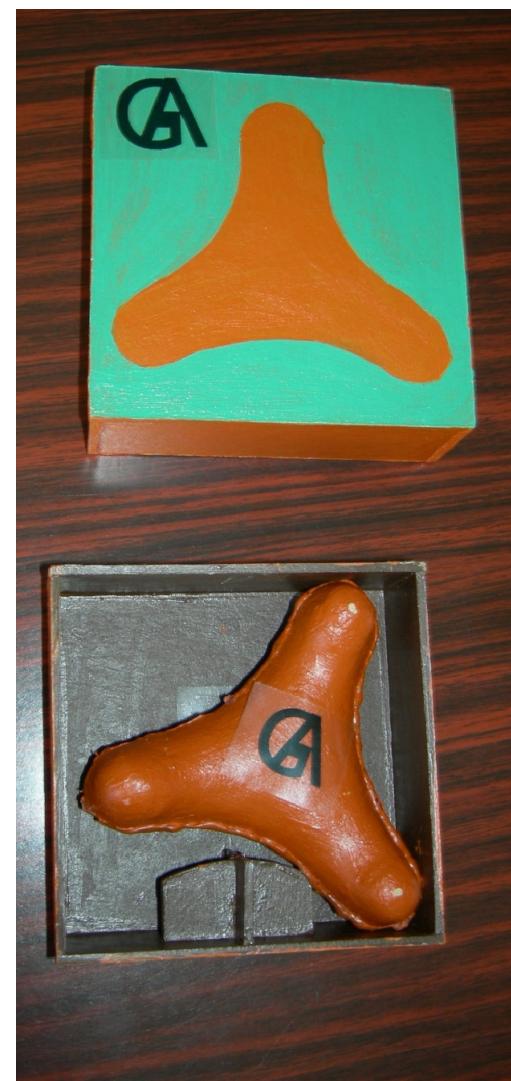
#### Diseño del logo.



Idea final

Es juego de palabras con "Gaia", tomando  
las letras G y A y entrelazándolas.

→ PRODUCTO



## 8.2 ANEXO 2: EVALUACIÓN

→ Ficha de observación para el proceso.

		1 NADA	2 POCO	3 ALGO	4 BASTANTE	5 MUCHO		
		SESIÓN	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Aporta ideas creativas a los trabajos cooperativos	S1							
	S2							
	S3							
	S4							
	S5							
	S6							
Participa de manera activa y responsablemente en el grupo	S1							
	S2							
	S3							
	S4							
	S5							
	S6							
Muestra respeto a las decisiones tomadas por consenso	S1							
	S2							
	S3							
	S4							
	S5							
	S6							
Se mantiene centrado en la tarea a realizar.	S1							
	S2							
	S3							
	S4							
	S5							
	S6							
Busca y sugiere soluciones a los problemas	S1							
	S2							
	S3							
	S4							
	S5							
	S6							

→ Ficha de evaluación entre pares y autoevaluación de los estudiantes.

ESTUDIANTE:

Teniendo en cuenta los siguientes puntos escribe la nota que consideras que merece cada uno de los integrantes de tu grupo. Incluye tu autoevaluación.

- Estoy atento en clase.
- Pregunto cuando no entiendo bien.
- He aportado ideas al grupo.
- He estado centrado en la tarea que realizábamos.
- He trabajado de modo satisfactorio en el desarrollo de la actividad.

ALUMNO	NOTA

→ Encuesta de evaluación para el docente observador y autoevaluación del tutor.

A. ACTUACIÓN EN EL AULA

**Metodologías**

ASPECTO A VALORAR	1	2	3	4	5	Propuestas de mejora
1. Las metodologías aplicadas a lo largo de las unidades didácticas permiten alcanzar los objetivos propuestos.	<input type="checkbox"/>					
2. Fomenta situaciones de aprendizaje activo del alumnado promoviendo el desarrollo del pensamiento.	<input type="checkbox"/>					
3. Potencia el aprendizaje autónomo y significativo para el estudiante.	<input type="checkbox"/>					

4. Atiende a la diversidad de la clase con estrategias y actividades adaptadas a las características del estudiante.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
5. Relaciona los contenidos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
6. Incita a la reflexión en las implicaciones o aplicaciones práctica de lo tratado en clase.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
7. Comprueba el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de diversos métodos (haciendo preguntas, haciendo que expliquen el proceso seguido en un momento determinado...)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
8. Las clases están bien preparadas, organizadas y estructuradas.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

#### Recursos y organización del aula

ASPECTO A VALORAR	1	2	3	4	5	Propuestas de mejora
9. Adopta distintos agrupamientos favoreciendo siempre un clima adecuado de trabajo.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
10. Distribuye de manera adecuada el tiempo (explicaciones, dudas, trabajo autónomo de los estudiantes...)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
11. Utiliza recursos didácticos variados en el desarrollo de las clases y fomenta un uso autónomo por parte de los estudiantes.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					
12. Proporciona bibliografía y material de interés para el desarrollo de las diferentes tareas, proyectos...	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>					

**Procesos de evaluación**

ASPECTO A VALORAR	1	2	3	4	5	Propuestas de mejora
13. Utiliza procedimientos de evaluación coherentes con los objetivos y contenidos.	<input type="checkbox"/>					
14. Utiliza de forma continuada instrumentos de evaluación variados: observación, cuestionario, proyectos...	<input type="checkbox"/>					
15. Incorpora la autoevaluación de los estudiantes como procedimiento de evaluación a lo largo de las unidades didácticas.	<input type="checkbox"/>					
16. Los estudiantes conocen los criterios y procedimientos de evaluación de la materia.	<input type="checkbox"/>					
17. El nivel exigido en la evaluación se ajusta a los contenidos trabajados en clase.	<input type="checkbox"/>					
18. Respeta los criterios de evaluación establecidos en la programación didáctica.	<input type="checkbox"/>					
19. Proporciona información al estudiante de cómo mejorar las tareas y favorece procesos de autoevaluación y coevaluación.	<input type="checkbox"/>					
20. Toma decisiones a partir de los resultados de la evaluación.	<input type="checkbox"/>					

**Cima del aula**

ASPECTO A VALORAR	1	2	3	4	5	Propuestas de mejora
21. Favorece un ambiente participativo, en el que se respetan las opiniones, sin actitudes discriminatorias.	<input type="checkbox"/>					

22. Favorece la interacción de los estudiantes mediante diferentes agrupamientos y actividades que desarrollen la cooperación y afectividad.	<input type="checkbox"/>					
23. Acepta las sugerencias y aportaciones de los alumnos en cuanto a la organización y las actividades de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>					
24. Refuerza las conductas positivas y las fortalezas de los estudiantes.	<input type="checkbox"/>					
25. Estimula a los estudiantes para plantear y resolver problemas buscando alternativas.	<input type="checkbox"/>					
26. Se esfuerza por resolver las dificultades que muestran los alumnos con la materia.	<input type="checkbox"/>					

B. ACTITUDES Y VALORES

ASPECTO A VALORAR	1	2	3	4	5	Propuestas de mejora
27. Colabora y fomenta un buen ambiente en la clase.	<input type="checkbox"/>					
28. Manifiesta altas expectativas sobre las posibilidades de aprendizaje y desarrollo de todos los estudiantes.	<input type="checkbox"/>					
29. Es accesible y está dispuesto a ayudar a los estudiantes.	<input type="checkbox"/>					
30. Motiva a los estudiantes y les estimula para aprender.	<input type="checkbox"/>					
31. Es cercano y accesible para los estudiantes.	<input type="checkbox"/>					
32. Colabora con el departamento y el centro con propuestas para mejorar la educación.	<input type="checkbox"/>					

*Motivar para aprender, aprender motivado*

---

33. Autoevalúa su práctica docente con el objetivo de mejorarla.


34. Se actualiza de manera continua tanto en conocimientos, didácticas, técnicas, tecnologías...

→ Ficha de la evaluación de los estudiantes.

		PROCESO (20%)						PRODUCTO (70%)											
		ALUMNOS			C1A			C1B			C5D			C5B					
		E1 FASES	E2 CALIDAD/DES.	E3 DISEÑO OB.	E4 MARCAS		NOTA BOLETO		NOTA OBJETO		EMBALAJE		MARCA	NOTA	AUT/EV.	CO/EVAL.	MEDIA	TUTOR	NOTA
1	C. A.	10	10	7	8	7,5	8,5	8,50	7,00	9,00	8,2	X	8,0	4,0	8,0	0,2	7,8		
	S. C.												8,0	8,0	8,0	8,0	8,4		
2	M. N.	8	8	7	8	7,6	9,00	7,50	9,00	8,5	6,0	7,0	6,5				8,2		
	M. M. V.										6,0	7,0	6,5				8,1		
3	N. B.	8	9	7,5	10	7	8,3	8,00	9,00	8,7	10,0	4,0	7,0				8,1		
	B.													9,0	9,0	9,0	8,2		
														9,0	9,0	9,0	8,7		
														9,0	9,0	9,0	8,6		
														9,0	9,0	9,0	8,6		
														9,0	9,0	9,0	8,5		
														X	8,8	4,4	8,2		

## 8.3 ANEXO 3: PROBLEMAS DISEÑADOS

### DE LA ARCILLA AL PLATO

---

Curso: 4º de E.S.O

Asignatura: Educación Plástica y visual.

Unidad didáctica: El Diseño.

#### 1. PROBLEMA

*Dado el éxito que han tenido los objetos que diseñasteis con las treudes, os solicitan un nuevo encargo: la creación de un libro infantil ilustrado que narre el proceso que seguían los alfareros para crear las diversas piezas cerámicas.*

#### 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y apreciar el patrimonio existente en la ciudad.
- Relacionarse con otras personas y reflexionar de forma cooperativa sobre el proceso de creación de objetos, valorando cada una de las fases de trabajo.
- Conocer las características, utilidad y posibilidades de la tipografía a la hora de producir e interpretar mensajes.
- Conocer los elementos del diseño aplicados al mundo editorial.
- Estimular la creatividad.
- Experimentar con los elementos del lenguaje plástico y visual en diseños propios.
- Conocer aplicaciones informáticas para apoyar el proceso de creación.

#### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar la actividad se comprobará si se han conseguido los objetivos propuestos a través de los siguientes indicadores de evaluación:

- Organiza los elementos que intervienen en un diseño gráfico de manera que sea comprensible y, a la vez, adecuado desde un punto de vista estético.
- Valora y desarrolla la creatividad en los diseños.
- Aplica de manera adecuada los procedimientos y técnicas trabajadas.
- Adecúa el nombre, el tipo de letra y color de la misma, a una publicación concreta.
- Actitud crítica hacia las creaciones propias y ajena siempre con respeto y tolerancia.
- Muestra interés en desarrollar las actividades propuestas tanto en el aula como fuera de ellas.

Cada uno de estos indicadores se valorará según los niveles de consecución siguientes:

ESCASO - ACEPTABLE - BUENO - ÓPTIMO

#### 4. DINÁMICA DE ACTUACIÓN

##### Sesión 1

En la primera sesión se dará a conocer el número de clases establecidas para la resolución del problema para que los estudiantes organicen el tiempo de manera efectiva.

Se procederá a la presentación del problema a través de la pizarra digital. A cada alumno se le repartirá una copia impresa del problema y de la bibliografía recomendada. Tras la exposición

se pasará a definir, por parte de los alumnos, el problema para estar seguros de que se ha entendido.

Una vez claro el problema se pasa a analizarlo, ordenar las ideas y establecer los objetivos de aprendizaje. Para realizar estos pasos se propone que dividan una hoja del cuaderno en tres columnas. En la de la izquierda elaborarán un listado con los conceptos que requieran ser explicados, en la columna central anotarán las ideas y explicaciones que son capaces de plantear sobre los puntos anteriores, y finalmente en la tercera columna elaborarán el listado de objetivos de aprendizaje a partir de los datos anteriores

- Definición y análisis del problema: Pensamiento analítico para encuadrar la realidad (identificar, comprender, analizar)
- Ordenación de conceptos e ideas previas y establecimiento de objetivos de aprendizaje: pensamiento lógico (razonar, argumentar, sintetizar), pensamiento deliberativo (decidir)

### *Sesión 2*

Investigación teórica por parte de los grupos para elaborar esquemas o mapas conceptuales que respondan a los objetivos marcados. Puesta en común de los puntos trabajados.

- Elaboración de esquemas o mapas conceptuales: pensamiento lógico (ordenar), pensamiento práctico.

### *Sesión 3*

Investigación teórica por parte de los grupos para elaborar esquemas o mapas conceptuales que respondan a los objetivos marcados. Lluvia de ideas sobre las ilustraciones a realizar y las técnicas que se utilizarán.

- Lluvia de ideas sobre las ilustraciones a realizar y las técnicas que se van a utilizar: pensamiento creativo.
- Valoración y evaluación de las ideas: pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento crítico (valorar, evaluar, cuestionar)

### *Sesión 4-5-6-7*

Investigación teórica para lograr los objetivos marcados.

Maquetación de los textos.

Diseño de las ilustraciones.

- Desarrollo del proceso de creación del libro: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento creativo.

### *Sesión 8*

Exposición de los libros al resto de la clase. Explicación del proceso creativo seguido y justificación de los diseños.

- Exposición de los trabajos realizados: pensamiento analítico, pensamiento sistémico, pensamiento crítico.

---

¡NOS MOVEMOS!

---

Curso: 4º de E.S.O

Asignatura: Educación Plástica y visual.

Unidad didáctica: Imagen y Sonido.

## 1. PROBLEMA

*¿Y si les contamos la historia con imágenes en movimiento?*

## 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y apreciar el patrimonio existente en la ciudad.
- Relacionarse con otras personas y reflexionar de forma cooperativa sobre el proceso de creación.
- Interés y curiosidad por conocer las estrategias utilizadas en la realización de una película.
- Comprender la noción de guión y sus fases de trabajo.
- Analizar los recursos técnicos básicos utilizados en la realización de una película.
- Aplicar en proyectos colectivos los conocimientos adquiridos sobre el lenguaje cinematográfico.
- Explorar las imágenes siendo conscientes de su expresividad.

## 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar la actividad se comprobará si se han conseguido los objetivos propuestos a través de los siguientes indicadores de evaluación:

- Identifica qué caracteriza a la imagen en movimiento.
- Organiza los elementos del lenguaje cinematográfico para que sea comprensible y, a la vez, adecuado desde un punto de vista estético.
- Distingue los tipos de montaje cinematográfico.
- Conoce las características esenciales del cine de animación.
- Elabora guiones técnicos atendiendo a todas sus fases.
- Proyecta decorados y figurines.
- Valora y desarrolla la creatividad en la producción.
- Aplica de manera adecuada los procedimientos y técnicas trabajadas.
- Actitud crítica hacia las creaciones propias y ajenas siempre con respeto y tolerancia.
- Muestra interés en desarrollar las actividades propuestas tanto en el aula como fuera de ellas.

Cada uno de estos indicadores se valorará según los niveles de consecución siguientes:

ESCASO - ACEPTABLE - BUENO - ÓPTIMO

## 4. Dinámica de actuación

### Sesión 1

En la primera sesión se dará a conocer el número de clases establecidas para la resolución del problema para que los estudiantes organicen el tiempo de manera efectiva. Se procederá a la presentación del problema a través de la pizarra digital. A cada alumno se le repartirá una

copia impresa del problema y de la bibliografía recomendada. Tras la exposición se pasará a definir, por parte de los alumnos, el problema para estar seguros de que se ha entendido.

Una vez claro el problema se pasa a analizarlo, ordenar las ideas y establecer los objetivos de aprendizaje. Para realizar estos pasos se propone que dividan una hoja del cuaderno en tres columnas. En la de la izquierda elaborarán un listado con los conceptos que requieran ser explicados, en la columna central anotarán las ideas y explicaciones que son capaces de plantear sobre los puntos anteriores, y finalmente en la tercera columna elaborarán el listado de objetivos de aprendizaje a partir de los datos anteriores

- Definición y análisis del problema: Pensamiento analítico para encuadrar la realidad (identificar, comprender, analizar)
- Ordenación de conceptos e ideas previas y establecimiento de objetivos de aprendizaje: pensamiento lógico (razonar, argumentar, sintetizar), pensamiento deliberativo (decidir)

#### *Sesión 2-3*

Investigación teórica por parte de los grupos para elaborar esquemas o mapas conceptuales que respondan a los objetivos marcados. Puesta en común de los puntos trabajados.

- Elaboración de esquemas o mapas conceptuales: pensamiento lógico (ordenar), pensamiento práctico.
- Valoración y evaluación de las ideas: pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento crítico (valorar, evaluar, cuestionar)

#### *Sesión 4-5*

Investigación teórica para lograr los objetivos marcados.

Elaboración del guión del documental, película, stopmotion, o cualquier medio que los grupos decidan.

Elaboración del story board.

- Desarrollo del proceso de creación de la producción audiovisual: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento creativo.

#### *Sesión 6-7-8*

Grabación de imágenes, secuencias...

Montaje y edición de vídeo.

- Desarrollo del proceso de creación de la producción audiovisual: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento creativo.

#### *Sesión 9*

Exposición de las producciones audiovisuales creadas al resto de la clase. Explicación y justificación del proceso creativo seguido.

- Exposición de los trabajos realizados: pensamiento analítico, pensamiento sistémico, pensamiento crítico.

## EL ANTIGUO MUSEO DE FOTOGRAFÍA

Curso: 4º de E.S.O

Asignatura: Educación Plástica y visual.

Unidad didáctica: Imagen y Sonido.

### 1. PROBLEMA

*En un viejo almacén se han encontrado los siguientes objetos:*

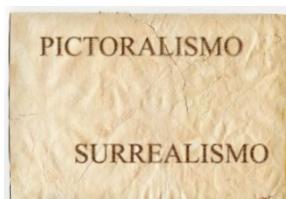
- un artilugio que no saben identificar



- algo que parece una caja de zapatos desmontada y pintada de negro.



- algunos viejos carteles,



- varias fotografías...



*Hace muchos años existía en ese almacén un pequeño museo de la fotografía. Los dueños han decidido reabrirlo y para ello, como artistas os encargan que preparéis la exposición adaptada hasta nuestro siglo. Quieren que todo el que visite la exposición conozca cómo realizar una buena fotografía y se motive con las imágenes de artistas como vosotros.*

### 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y apreciar la historia, evolución y papel de la fotografía. (CE 8)
- Distinguir y experimentar con las etapas fundamentales del proceso fotográfico. (CE1,6)
- Manejar adecuadamente los procedimientos, técnicas y materiales fotográficos. (CE 2, 6)

- Apreciar la utilidad de ciertos programas informáticos para el tratamiento de imágenes fotográficas y como instrumento de expresión visual. (CE 2)
- Desarrollar una actitud crítica hacia las creaciones propias y ajenas de manera constructiva. (CE 8)
- Desarrollar destrezas de aprendizaje autodirigido. (CE 1)
- Desarrollar la capacidad para trabajar en grupo con los compañeros. (CE 3)

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar la actividad se comprobará si se han conseguido los objetivos propuestos a través de los siguientes indicadores de evaluación:

- Conoce los inicios y la evolución de la fotografía.
- Conoce las corrientes estéticas de la fotografía.
- Reconoce las corrientes estéticas de la fotografía.
- Reconoce los diferentes géneros fotográficos.
- Aplica de manera adecuada los procedimientos y técnicas trabajadas.
- Conoce y maneja los medios tecnológicos como instrumento de expresión visual.
- Muestra actitudes críticas hacia las creaciones propias y ajenas siempre con respeto y tolerancia.
- Muestra interés en desarrollar las actividades propuestas tanto en el aula como fuera de ellas.

Cada uno de estos indicadores se valorará según los niveles de consecución siguientes:

ESCASO - ACEPTABLE - BUENO - ÓPTIMO

### 4. DINÁMICA DE ACTUACIÓN

#### Sesión 1

En la primera sesión se dará a conocer el número de clases establecidas para la resolución del problema para que los estudiantes organicen el tiempo de manera efectiva. Se procederá a la presentación del problema a través de la pizarra digital. A cada alumno se le repartirá una copia impresa del problema y de la bibliografía recomendada. Tras la exposición se pasará a definir, por parte de los alumnos, el problema para estar seguros de que se ha entendido.

Una vez claro el problema se pasa a analizarlo, ordenar las ideas y establecer los objetivos de aprendizaje. Para realizar estos pasos se propone que dividan una hoja del cuaderno en tres columnas. En la de la izquierda elaborarán un listado con los conceptos que requieran ser explicados, en la columna central anotarán las ideas y explicaciones que son capaces de plantear sobre los puntos anteriores, y finalmente en la tercera columna elaborarán el listado de objetivos de aprendizaje a partir de los datos anteriores

- Definición y análisis del problema: Pensamiento analítico para encuadrar la realidad (identificar, comprender, analizar)
- Ordenación de conceptos e ideas previas y establecimiento de objetivos de aprendizaje: pensamiento lógico (razonar, argumentar, sintetizar), pensamiento deliberativo (decidir)

### Sesión 2

Investigación teórica por parte de los grupos para elaborar esquemas o mapas conceptuales que respondan a los objetivos marcados (historia de la fotografía, corrientes estéticas, técnicas, géneros, realización de la cámara oscura...).

Puesta en común de los puntos trabajados.

- Elaboración de esquemas o mapas conceptuales: pensamiento lógico (ordenar), pensamiento práctico.

### Sesión 3

Investigación teórica por parte de los grupos para elaborar esquemas o mapas conceptuales sobre la composición, los planos y puntos de vista, ángulos, enfoque, profundidad, luz...

Cada uno de los grupos con toda la información empezará a organizar y planificar cómo crear su exposición, valorando y evaluando las ideas que vayan surgiendo.

Para la próxima sesión se les recordará que traigan cámara digital, si tienen, ya que durante la clase podrán hacer las fotos que necesiten.

- Elaboración de esquemas o mapas conceptuales: pensamiento lógico (ordenar), pensamiento práctico.
- Valoración y evaluación de las ideas: pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento crítico (valorar, evaluar, cuestionar).
- Planificación/ Organización del trabajo: pensamiento práctico (ordenar, planificar).

### Sesión 4

Trabajo grupal en la sala de informática para que los alumnos utilizando diferentes herramientas creen una línea del tiempo, carteles explicativos, etc.

Los alumnos podrán utilizar sus cámaras tanto en la clase como en las zonas exteriores del centro para ir realizando las fotografías necesarias para la exposición.

Para poder salir al patio a realizar fotografías, los alumnos tendrán que tener un esquema previo de las que quieren realizar.

- Desarrollo del proceso de creación de la exposición: línea del tiempo, cámara oscura, fotografías, etc.: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento creativo.

### Sesión 5

Trabajo grupal en la sala de informática para que los alumnos utilizando diferentes herramientas continúen creando su exposición fotográfica.

Se delimitará un espacio en el que los alumnos puedan ir construyendo la cámara oscura si está previsto en su planificación.

Al igual que en la sesión anterior se permitirá que los alumnos realicen fotografías en los espacios exteriores del centro.

- Desarrollo del proceso de creación de la exposición: línea del tiempo, cámara oscura, fotografías, etc.: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento creativo.

#### *Sesión 6*

Trabajo grupal en la sala de informática para que los alumnos acaben todo lo necesario para la exposición o lo máximo con el fin de dejar el mínimo trabajo posible para casa.

- Desarrollo del proceso de creación de la exposición: línea del tiempo, cámara oscura, fotografías, etc.: pensamiento práctico (ordenar, planificar), pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento creativo.

#### *Sesión 7*

Trabajo grupal en la sala de informática para que los alumnos acaben todo lo necesario para la exposición o lo máximo con el fin de dejar el mínimo trabajo posible para casa.

Puesta en común de las exposiciones creadas. Cada grupo proyectará todos los trabajos y objetos que ha elaborado para la exposición.

Se propiciará la participación del resto de grupos para analizar críticamente y valorar de forma constructiva todos los trabajos.

Cuando todos los grupos hayan expuesto, se pasará a la evaluación de la actividad y del funcionamiento de los grupos con la intención de revisar todo el proceso seguido. A nivel de grupo se facilitará a cada componente una ficha para evaluar a sus compañeros de grupo y autoevaluarse. El último apartado de esta ficha consistirá en evaluar el resto de trabajos grupales.

El trabajo más valorado por los alumnos, se imprimirá para ser expuesto en el hall del colegio.

- Valoración del resto de la clase: pensamiento analítico, pensamiento sistémico, pensamiento crítico.

---

## PAISAJISTAS

---

Curso: 4º de E.S.O

Asignatura: Educación Plástica y visual.

Unidad didáctica: Descripción objetiva de las formas.

### 1. PROBLEMA

*Como equipo de arquitectos paisajistas se os encarga el diseño de un parque previsto para una zona en crecimiento de la ciudad. Las condiciones son las siguientes:*

- las medidas del solar son 200 x 150 m.
- debe incorporar un camino de formas curvas que una los extremos de menor dimensión.
- a lo largo de todo el parque se tienen que diseñar espacios para juegos infantiles y para plantaciones de flores de diversos colores. Todos estos espacios estarán delimitados por formas curvas variadas,
- la idea se representará en una cartulina de 100 x 70 cm.

### 2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y utilizar las formas geométricas y las formas orgánicas.
- Construir polígonos regulares aplicando para su trazado métodos particulares.
- Trazar tangencias entre diferentes elementos: recta-circunferencia, circunferencia-circunferencia.
- Dibujar óvalos, ovoides y espirales.
- Conocer las formas modulares y submodulares.
- Conjugar las formas planas para elaborar diseños creativos.
- Adquirir destreza en la representación de formas planas.
- Relacionarse con otras personas y reflexionar de forma cooperativa sobre el proceso de creación.

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al finalizar la actividad se comprobará si se han conseguido los objetivos propuestos a través de los siguientes indicadores de evaluación:

- Maneja con destreza los instrumentos de dibujo lineal.
- Valora la precisión en las representaciones gráficas.
- Dibuja y resuelve problemas geométricos, valorando el método y el razonamiento de las construcciones y trazados.
- Valora y desarrolla la creatividad en los diseños.
- Aplica de manera adecuada los procedimientos y técnicas trabajadas.
- Emplea diversas figuras geométricas en su diseño.
- Utiliza con precisión las tangencias para configurar formas en su diseño.
- Muestra actitudes críticas hacia las creaciones propias y ajenas siempre con respeto y tolerancia.

- Muestra interés en desarrollar las actividades propuestas tanto en el aula como fuera de ellas.

Cada uno de estos indicadores se valorará según los niveles de consecución siguientes:

ESCASO - ACEPTABLE - BUENO – ÓPTIMO

## 4. DINÁMICA DE ACTUACIÓN

### Sesión 1

En la primera sesión se dará a conocer el número de clases establecidas para la resolución del problema para que los estudiantes organicen el tiempo de manera efectiva. Se procederá a la presentación del problema a través de la pizarra digital. A cada alumno se le repartirá una copia impresa del problema y de la bibliografía recomendada. Tras la exposición se pasará a definir, por parte de los alumnos, el problema para estar seguros de que se ha entendido.

Una vez claro el problema se pasa a analizarlo, ordenar las ideas y establecer los objetivos de aprendizaje. Para realizar estos pasos se propone que dividan una hoja del cuaderno en tres columnas. En la de la izquierda elaborarán un listado con los conceptos que requieran ser explicados, en la columna central anotarán las ideas y explicaciones que son capaces de plantear sobre los puntos anteriores, y finalmente en la tercera columna elaborarán el listado de objetivos de aprendizaje a partir de los datos anteriores

- Definición y análisis del problema: Pensamiento analítico para encuadrar la realidad (identificar, comprender, analizar)
- Ordenación de conceptos e ideas previas y establecimiento de objetivos de aprendizaje: pensamiento lógico (razonar, argumentar, sintetizar), pensamiento deliberativo (decidir)

### Sesión 2

Investigación teórica por parte de los grupos para conocer y saber cómo se trazan las diversas formas geométricas, enlaces, tangencias, etc., que necesitan para diseñar el parque.

Puesta en común de los puntos trabajados.

- Búsqueda de información y elaboración de esquemas con los trazados que necesitan para diseñar el parque: pensamiento analítico (identificar, analizar), pensamiento práctico (realizar).

### Sesión 3

Continuación con la investigación teórica por parte de los grupos para conocer y saber cómo se trazan diversas formas geométricas, enlaces, tangencias, etc.

Cada uno de los grupos con toda la información empezará a organizar y planificar cómo diseñar su parque, valorando y evaluando las ideas que vayan surgiendo.

- Valoración y evaluación de las ideas: pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento crítico (valorar, evaluar, cuestionar).

- Búsqueda de información y elaboración de esquemas con los trazados que faltan para diseñar el parque: pensamiento analítico (identificar, analizar), pensamiento práctico (realizar).
- Planificación/ Organización del trabajo: pensamiento práctico (ordenar, planificar).

*Sesión 4*

Cada uno de los grupos continuará con el diseño de su parque realizando los trazados necesarios.

- Desarrollo del proceso de creación del parque: pensamiento práctico (ordenar, planificar, dibujar), pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento creativo.

*Sesión 5*

Cada grupo continúa su diseño para finalizarlo en esta sesión.

- Desarrollo del proceso de creación del parque: pensamiento práctico (ordenar, planificar, dibujar), pensamiento sistémico (relacionar), pensamiento creativo.

*Sesión 6*

Puesta en común de los diseño creados. Se propiciará la participación del resto de grupos para analizar críticamente y valorar de forma constructiva todos los trabajos.

- Exposición de los trabajos de cada uno de los grupos. Valoración del resto de la clase: pensamiento analítico, pensamiento sistémico, pensamiento crítico.