



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Proyecto colaborativo:

Diseño de cajas-emoción. Mejoras del aprendizaje y de la integración a través del arte

Collaborative project:

Emotion Box Design. Improving learning and integration through art.

Autora

Marina Conte Muñío

Directora

Taciana Laredo Torres

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel
2025



Facultad de
Ciencias Sociales
y **Humanas** - Teruel
Universidad Zaragoza

La función de las artes a través de la historia cultural humana ha sido y continua siendo una tarea de 'construcción de la realidad'. Las diferentes artes construyen representaciones del mundo [...] que pueden inspirar a los seres humanos para comprender mejor el presente y crear alternativas de futuro.

Efland, 2004, p. 229

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Máster presenta una propuesta de innovación educativa desarrollada en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), con alumnado de 1.º de ESO del IES Tiempos Modernos. El proyecto surge como respuesta a la baja motivación del estudiantado hacia la materia y a ciertas situaciones de exclusión social observadas durante el periodo de prácticas. A partir de esta realidad, se plantea una intervención didáctica centrada en la creación de una instalación artística colaborativa titulada *Cajas-emoción*, que toma como punto de partida la educación emocional y la alfabetización visual.

El proyecto se fundamenta en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), así como en enfoques constructivistas que sitúan al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. A través del análisis de imágenes artificiales extraídas de Instagram, los estudiantes reflexionan sobre la comunicación visual, desarrollando una mirada crítica que después trasladan a sus propias creaciones artísticas.

La propuesta busca fomentar la expresión emocional, la creatividad y la conciencia social y medioambiental mediante la manipulación de materiales reciclados y el trabajo cooperativo. Las cajas-emoción funcionan como diseños que permiten representar conceptos abstractos a partir de la toma de decisiones sobre la disposición, jerarquía y simbolismo de los objetos. Se trata de un ejercicio de pensamiento visual en el que el alumnado actúa como diseñador y comunicador, articulando mensajes a través de formas, volúmenes, texturas y colores.

Esta experiencia demuestra el potencial del arte como herramienta para trabajar la inclusión, la expresión emocional y el pensamiento crítico en el aula, en coherencia con los principios del currículo de EPVA y con los retos educativos actuales.

PALABRAS CLAVE

Alfabetización Visual; Instalación Artística; Educación Emocional; Pensamiento Crítico; Lenguaje Visual; Trabajo Colaborativo; Aprendizaje Basado en Proyectos.

ABSTRACT

This Master's Thesis presents a proposal for educational innovation developed in the subject of Plastic, Visual and Audiovisual Education (EPVA), with students in the 1st year of ESO at IES Tiempos Modernos. The project arose in response to the students' low motivation towards the subject and to certain dynamics of social exclusion observed during the work experience period. Based on this reality, a didactic intervention is proposed, focused on the creation of a collaborative artistic installation entitled *Cajas-emoción*, which takes emotional education and visual literacy as its starting point.

The project is based on active methodologies such as Project Based Learning (PBL), as well as constructivist approaches that place students at the center of the teaching-learning process. Through the analysis of artificial images taken from Instagram, students reflect on visual communication, developing a critical view that they then transfer to their own artistic creations.

The proposal seeks to encourage emotional expression, creativity and social and environmental awareness through the manipulation of recycled materials and cooperative work. The emotion-boxes work as designs that allow abstract concepts to be represented by making decisions about the arrangement, hierarchy and symbolism of the objects. It is an exercise in visual thinking in which the pupils act as designers and communicators, articulating messages through shapes, volumes, textures and colours.

This experience demonstrates the potential of art as a tool to work on inclusion, emotional expression and critical thinking in the classroom, in coherence with the principles of the EPVA curriculum and current educational challenges.

KEYWORDS

Visual Literacy; Art Installation; Emotional Education; Critical Thinking; Visual Language; Collaborative Work; Project Based Learning.

ÍNDICE

01_ INTRODUCCIÓN	1
1.1. Justificación.....	2
1.2. Objetivos	3
02_ MARCO TEÓRICO.....	3
2.1. Educación emocional y convivencia en el aula a través del arte	4
2.2. La alfabetización visual como competencia educativa	5
2.3. Metodologías activas en el aula de plástica	6
2.4. Técnicas artísticas contemporáneas y sostenibilidad	6
2.5. La percepción visual y la composición como herramientas de expresión artística.....	8
03_ CONTEXTUALIZACIÓN	9
3.1. Contexto del centro	9
3.2. Contexto del nivel académico	10
04_ PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: PROYECTO COLAVORATIVO: DISEÑO DE CAJAS-EMOCIÓN. MEJORAS DEL APRENDIZAJE Y DE LA INTEGRACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE	11
4.1. Introducción a la propuesta	11
4.2. Margo legislativo y normativo vigente	12
4.3. Marco curricular / Principios de la unidad	13
4.3.1. Objetivos didácticos	14
4.3.2. Competencias Clave	14
4.3.3. Competencias específicas	17
4.3.4. Saberes básicos: Conocimientos, destrezas y actitudes.....	18
4.4. Contenido teórico	19
4.5. Metodología docente	22
4.6. Temporalización (Secuenciación y cronograma)	24
4.7. Situación de Aprendizaje: Actividades.....	25
4.8. Criterios e instrumentos de evaluación y calificación.....	30
4.9. Recursos: didácticos, espaciales y materiales	34
4.10. Atención a la diversidad	35
4.11. Resultados	36
05_ CONCLUSIONES, REFLEXIÓN PERSONAL Y PROPUESTAS DE FUTURO.....	37
06_ REFERENCIAS.....	39

ANEXOS

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diagrama Competencias Clave	15
Figura 2. Bloques de los Saberes Básicos y Conocimientos, destrezas y actitudes trabajados en la S.A	19
Figura 3. Gravity and Grace (El Anatsui, 2010).....	20
Figura 4. Peso visual: Aislamiento	21
Figura 5. Distribución mensual del proyecto	24
Figura 6. Fases de la Situación de Aprendizaje	26
Figura 7. Dinámica "Encuéntrame"	27
Figura 8. Mapa visual	27
Figura 9. Dinámica de bocetaje por roles	28
Figura 10. Autoevaluación "Semillas de reflexión"	28
Figura 11. Composición en la caja de madera	28
Figura 12. Reflexión grupal.....	29
Figura 13. Ensamblaje de los materiales con silicona	29
Figura 14. Aplicación de pintura en spray	29
Figura 15. Montaje de temas autoestima y bullying.....	30
Figura 16. Resultado "Los premios del arte"	30
Figura 17. Dinámicas de evaluación.....	33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Organización del alumnado de 1.º de ESO en EPVA	10
Tabla 2. Secuenciación de la propuesta	24
Tabla 3. Asignación de los temas por clases.....	26
Tabla 4. Rubrica de evaluación del proyecto colaborativo.....	32

01_INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Fin de Máster presenta una propuesta didáctica enmarcada en la Modalidad A, según la guía docente de la asignatura TFM (Especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas) del Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas en la Universidad de Zaragoza (UNIZAR).

La propuesta consiste en una intervención educativa real implementada con el alumnado de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). La intervención se llevó a cabo en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), durante la estancia práctica en el IES Tiempos Modernos de Zaragoza.

Esta iniciativa se estructura como un proyecto de innovación educativa bajo el título “Proyecto colaborativo: Diseño de cajas-emoción. Mejoras del aprendizaje y de la integración a través del arte” (el término “cajas-emoción” alude a la producción plástica colectiva basada en la representación simbólica de experiencias humanas), desarrollándose dentro de la unidad didáctica 9: *El lenguaje visual*. El proyecto surge como respuesta a una necesidad específica identificada durante el Prácticum I: fomentar la inclusión y mejorar la convivencia escolar ante la observación de dinámicas de exclusión provocadas por la formación de subgrupos.

Como hilo conductor del proyecto se introduce el concepto de *construcción simbólica colectiva*, que hace referencia a la capacidad del arte para representar de forma visual, conceptos abstractos vinculados a la vida cotidiana y la convivencia, como la alegría, el dolor o el compañerismo. Estas nociones, trabajadas desde la imagen y la composición, se interpretan plásticamente a través de una instalación artística colectiva. Este proceso se resume visualmente en el diagrama incluido en el Anexo I, donde se representa la secuencia metodológica: imagen, palabra, forma y caja.

El enfoque pedagógico parte del entendimiento del arte como una herramienta de expresión. La propuesta plantea al alumnado el análisis de imágenes que abordan temáticas relevantes para su contexto: amistad, autoestima, *bullying* o igualdad. Mediante este análisis, los estudiantes reconocen conceptos o valores representados visualmente para posteriormente reinterpretarlas de manera conjunta en una instalación artística. Esta experiencia permite al alumnado realizar una representación plástica y simbólica de

aspectos vinculados a relaciones interpersonales, visibilizando la diversidad del grupo a través del lenguaje visual, y generando dinámicas de trabajo colectivo que fomentan valores como el respeto o la colaboración desde la práctica artística compartida.

La intervención didáctica se apoya en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el trabajo cooperativo y la evaluación formativa, con el objetivo de ofrecer un aprendizaje significativo que favorezca tanto el desarrollo competencial del alumnado como su crecimiento personal. La propuesta integra elementos de sostenibilidad mediante el uso de materiales reciclados, alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4. Educación de Calidad y 13. Acción por el Clima.

1.1. Justificación

El alumnado de 1.º de ESO se encuentra en un momento de transición relevante, al incorporarse a un nuevo entorno escolar con compañeros y compañeras de distintos centros. Esta etapa, marcada por la reorganización de vínculos sociales, hace fundamental el desarrollo del respeto mutuo, el compañerismo y una convivencia positiva en el aula.

Durante el Prácticum se evidenció una baja motivación hacia la asignatura de EPVA y una concepción limitada de la misma, asociada únicamente a la habilidad técnica para “dibujar bien”. Esta percepción reduccionista plantea la necesidad de una propuesta didáctica innovadora que transforme la experiencia en el aula, fomentando el trabajo colaborativo y el uso del lenguaje visual como herramienta de expresión emocional.

En respuesta a esta realidad, se plantea un proyecto que integra el análisis crítico de imágenes de Instagram, con el fin de cuestionar su artificialidad e invitar al alumnado a reflexionar sobre la construcción de identidades visuales en redes sociales. Este enfoque conecta con su entorno cotidiano y favorece la alfabetización visual desde una perspectiva crítica y emocional.

La propuesta se fundamenta en principios del constructivismo, priorizando metodologías activas que promuevan el aprendizaje significativo, el desarrollo de competencias sociales y creativas, y el trabajo en equipo. Además, está alineada con el currículo de EPVA para 1.º de ESO, abordando competencias clave, criterios de evaluación y saberes básicos desde una mirada inclusiva, reflexiva y actual.

1.2. Objetivos

Este enfoque innovador pretende impulsar tanto las habilidades expresivas y estéticas como las capacidades de integración social, al tiempo que fortalece el análisis y la comprensión del lenguaje visual, fomentando al mismo tiempo una mayor conciencia hacia la sostenibilidad y respeto medioambiental. El objetivo principal es:

Desarrollar en el alumnado competencias artísticas, visuales y sociales a través de la creación de una obra colectiva de una instalación artística con materiales reciclados.

Objetivos específicos:

1. Mejorar la alfabetización visual mediante el análisis reflexivo de imágenes vinculadas a las relaciones interpersonales, desarrollando la habilidad para descifrar mensajes visuales en diversos contextos comunicativos.
2. Estimular la creatividad y la expresión personal mediante la creación colectiva de una instalación artística que materialice conceptos abstractos empleando materiales reciclados y técnicas escultóricas aditivas.
3. Explorar técnicas artísticas contemporáneas como la Instalación y el Arte Povera, permitiendo al alumnado ampliar sus formas de expresión gráfico-plástica y comprender su valor comunicativo y representativo.
4. Integrar los ODS 4 (Educación de calidad) y 13 (Acción por el clima) en el proceso de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes no solo adquieran el conocimiento artístico, sino que desarrollen conciencia sobre los problemas globales actuales.
5. Desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de análisis del alumnado a través de la valoración de sus propias creaciones y las de sus compañeros/as, reflexionando sobre los mensajes visuales que transmiten y su impacto sociocultural.

02_MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico expone los fundamentos conceptuales, pedagógicos y artísticos que sustentan la propuesta educativa. La intervención se diseña desde un enfoque interdisciplinar que conecta la convivencia en el aula, la alfabetización visual, las metodologías activas, las técnicas artísticas contemporáneas y la percepción visual como elementos clave para el desarrollo artístico, personal y social del alumnado.

Más allá de establecer los principios pedagógicos que orientan este proyecto, esta argumentación teórica busca relacionar los contenidos curriculares con la realidad sociocultural del estudiantado y con los retos actuales de la educación artística, tales como la inclusión, la sostenibilidad, el pensamiento crítico y la influencia de las redes sociales en la forma en que los jóvenes se comunican de forma no verbal.

2.1. Educación emocional y convivencia en el aula a través del arte

La educación emocional desempeña un papel importante en el desarrollo integral del alumnado y en la construcción de una convivencia positiva e inclusiva. Autores como Daniel Goleman y Rafael Bisquerra han destacado su impacto en el rendimiento académico, las relaciones interpersonales y el bienestar emocional. Según Goleman (1998), “la inteligencia emocional es el lubricante que necesita la mente del grupo para pensar y actuar con eficacia” (p. 228), subrayando la importancia de reconocer y comprender las emociones propias y ajenas.

En esta línea, Rafael Bisquerra subraya el valor del arte como herramienta para identificar y expresar emociones. Tal como señala el autor, “las emociones son reacciones del organismo que producen experiencias personales percibidas de forma inmaterial, lo cual dificulta su conocimiento en una cultura caracterizada por la materialización de las experiencias” (Bisquerra, 2016, p. 1). Esta perspectiva coincide con el propósito de la propuesta, que busca fortalecer las competencias socioemocionales del alumnado a través de una instalación artística colectiva.

La intervención se articula también en torno a la reflexión crítica sobre la imagen en redes sociales, conectando con el modelo RULER del Centro de Inteligencia Emocional de la Universidad de Yale. El acrónimo RULER (en español: *Reconocer, Comprender, Nombrar, Expresar y Regular*) hace referencia a cinco habilidades fundamentales para la inteligencia emocional. Este programa tiene como objetivo mejorar el bienestar personal, los procesos y estrategias de aprendizaje en la enseñanza y el liderazgo educativo, el rendimiento académico, así como el clima emocional del aula (Fernández & Cabello, 2020, p. 6).

Este programa se ha implementado con éxito en más de 5.000 escuelas en Estados Unidos, y se ha demostrado que aumenta el rendimiento académico, disminuye los problemas escolares como el acoso, enriquece el clima en el aula y mejora las prácticas educativas de los maestros (Brackett, et al, 2024). Aunque su implantación en España es

limitada, existen iniciativas similares, como la Red de Escuelas de Inteligencia Emocional en Extremadura, que trabajan el autoconocimiento y la autoestima desde el entorno escolar. (Consejería de Educación y Empleo de la Junta de Extremadura, s. f.).

En resumen, el desarrollo de la educación artística no se puede separar de la educación emocional. El arte, como lenguaje emocional, exige una comprensión y manejo de las emociones que se quieren transmitir. En palabras de Eisner (2020), “es por ello que el talento artístico exige, en parte, la capacidad de concebir la cualidad emocional deseada y la capacidad técnica para componer formas capaces de suscitar el sentimiento o la emoción que se desea transmitir” (p. 35).

2.2. La alfabetización visual como competencia educativa

En el contexto actual de saturación visual derivada del uso intensivo de redes sociales, enseñar al alumnado a leer y producir imágenes se ha convertido en una competencia educativa esencial. Tal como advierte Fontcuberta (en Fiotto, 2017), “no es que ese nuevo mundo vaya a tener un impacto tremendo sobre la imagen, sino que es precisamente la imagen la que va a constituir la fibra principal de ese mundo”.

La alfabetización visual debe ir acompañada de una reflexión crítica sobre el entorno mediático en el que se inscribe. Como señala Feilitzen (2002), “la educación mediática no puede crear un mejor entorno mediático, ya es necesario un esfuerzo de los medios para, por ejemplo, crear programas y contenidos mediáticos de alta calidad” (p. 23).

En cuanto al desarrollo de la creatividad, José Antonio Marina destaca que esta se puede cultivar a través de la educación y que su desarrollo permite a los estudiantes pensar de forma crítica, innovadora y original. Este planteamiento es especialmente relevante para el ámbito artístico, donde se fomenta la capacidad para resolver problemas y desarrollar un pensamiento divergente. La mención que hace Erich Fromm de la personalidad productiva nos permite centrar el tema de la creatividad en sus límites esenciales. No podemos educar la creatividad si no educamos primero la productividad básica (Marina & Marina, 2013, p. 139). Por tanto, fomentar la alfabetización visual y la creatividad crítica en la materia de EPVA no solo responde a una necesidad educativa, sino a un compromiso con la construcción de una ciudadanía participativa y crítica.

2.3. Metodologías activas en el aula de plástica

La propuesta educativa se fundamenta en el uso de metodologías activas, donde el alumnado es el centro del proceso de aprendizaje, aumentando su participación, autonomía y toma de decisiones. En este contexto, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es la principal estrategia didáctica, ya que permite abordar los contenidos curriculares de forma práctica, colaborativa y contextualizada.

Dewey, precursor del aprendizaje experiencial, defendía la metodología del *aprender haciendo*. Además, consideraba que dicha experiencia debía orientarse hacia una transformación activa del entorno. En palabras de Guillermo Ruiz (2013), “la educación es una constante reconstrucción de la experiencia en la forma de darle cada vez más sentido, habilitando a las nuevas generaciones a responder a los desafíos de la sociedad. Educar, más que reproducir conocimiento, implica incentivar a las personas para transformar algo” (p. 121).

Este enfoque se conecta directamente con el objetivo del proyecto: ofrecer al alumnado la posibilidad de implicarse en un proceso colectivo de creación artística con sentido. El arte, en este contexto, se convierte en un medio para experimentar y comunicar, no solo como una habilidad técnica o en un resultado final que se valore de forma estética.

Desde esta perspectiva, resulta fundamental el enfoque de María Acaso. Según la autora, “es necesario activar dos procesos: conectar la educación artística con la realidad y conectar la educación general con la realidad a través de la educación artística” (Acaso, 2017, p. 29). Asimismo, Acaso subraya el valor pedagógico de la incertidumbre, el error y la experimentación colectiva como base para repensar la práctica docente: “La educación puede dar a las artes la capacidad de errar, de entenderse como una encrucijada irresoluta de propuestas en las que las posiciones de todos los agentes son confusas, turbias, y deben ser cuestionadas, lo cual nos lleva a desarrollar posturas autocríticas desde las que descubrimos el placer de aprender del otro” (Acaso, 2017, p. 33).

2.4. Técnicas artísticas contemporáneas y sostenibilidad

En el arte contemporáneo, las técnicas artísticas se han enriquecido con la incorporación de materiales reciclados y técnicas que promueven la sostenibilidad y la conciencia ambiental. Estas propuestas no solo aportan un valor estético, sino que abren

espacios para la reflexión sobre el consumo, el desperdicio y el cuidado del entorno, aspectos fundamentales para la educación en valores y la formación integral del alumnado.

La reutilización de materiales desechados en la creación artística permite fomentar un vínculo directo con la realidad ambiental y social, conectando el arte con problemáticas actuales como la contaminación y el consumo excesivo. Tal como señala Bourriaud (1998), “las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino constituir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente, cualquiera que fuera la escala elegida por el artista” (p. 12). Esta idea refuerza la función del arte contemporáneo como una práctica que interviene directamente en lo social y ambiental, invitando a pensar en nuestra relación con los objetos y el entorno.

Entre los artistas más representativos en esta línea destaca El Anatsui, cuya compleja práctica se ha basado durante mucho tiempo en la materialidad, en el uso de materiales específicos imbuidos de significados. “Su trabajo, especialmente después del año 2000, debe entenderse a través de su enfoque intenso y detallado en las posibilidades fértiles que podrían permitir sus materiales elegidos: las tapas de botellas de aluminio desechadas” (McKenzie, 2021). Este uso de materiales desechados transforma la basura en una expresión estética cargada de significado, potenciando una actitud crítica y reflexiva sobre la sostenibilidad.

La artista Sayaka Ganz es experta en descubrir la belleza en objetos desechados que normalmente pasarían desapercibidos. Utilizando piezas de metal y plástico recuperadas, sus esculturas representan animales en movimiento llenos de color y dinamismo.

Asimismo, otras prácticas artísticas que incorporan materiales reciclados, como las esculturas de Vik Muniz o las instalaciones de HA Schult, promueven una crítica social y ambiental, sensibilizando a la comunidad sobre los impactos de la gestión de residuos.

En el contexto educativo, integrar técnicas artísticas con materiales reciclados fomenta no solo la creatividad, sino también la conciencia ambiental y la responsabilidad social. Por tanto, las técnicas artísticas contemporáneas que emplean materiales reciclados amplían el campo expresivo del arte y se presentan como estrategias educativas que integran creatividad, sostenibilidad y conciencia social.

2.5. La percepción visual y la composición como herramientas de expresión

artística

La educación artística no solo enseña a representar la realidad, sino que, sobre todo, enseña a mirarla, a percibirla y a crear un significado desde la comunicación visual. La percepción es un proceso activo, y constituye uno de los pilares de la alfabetización visual. En este sentido, la composición no es una técnica, sino una estructura simbólica capaz de comunicar emociones. Este planteamiento se respalda teóricamente con la obra de Rudolf Arnheim, quien, en *Arte y percepción visual* (1997), defiende que “las formas no tienen otro interés que el de lo que nos dicen” (p. 20). Esto significa que cada línea, cada color, cada espacio en una obra está ahí para comunicar algo.

Arnheim insiste en que la percepción de una obra debe comenzar con una mirada global, no fragmentaria: “Si se desea acceder a la presencia de una obra de arte, se debe, en primer lugar, visualizarla como un todo. ¿Qué es lo que nos transmite? ¿Cuál es la atmósfera de los colores, la dinámica de las formas?” (Arnheim, 1997, p. 21). En este enfoque, las emociones no se representan solamente de forma simbólica (por ejemplo, con un rostro triste), sino que viven en la propia energía de los colores, en el movimiento de las líneas, en cómo se distribuye el peso visual.

Desde esta perspectiva, es importante cuestionar la idea de que no existe un diccionario emocional universal para los colores. Sí, hemos aprendido que el azul es triste y el rojo es pasión, pero Arnheim nos advierte que muchas de estas asociaciones las hemos construido socialmente. No son verdades absolutas, sino acuerdos culturales que podemos cuestionar. Así lo expresa al señalar: “El hombre tiende a adquirir conceptos de estructura simple sobre la base de una evidencia insuficiente” (p. 489).

En el aula, esto abre un mundo de posibilidades: podemos explorar qué significa cada color para nosotros personalmente, más allá de lo que “se supone” que debe significar. Cada estudiante puede descubrir su propio lenguaje visual, su propia forma de expresar emociones a través del arte.

Desde una mirada pedagógica, autores como Elliot Eisner, también refuerzan esta visión, al señalar que el arte permite al alumnado expresar sus emociones. En palabras suyas, “las artes son medios para explorar nuestro propio paisaje interior. Cuando las artes nos conmueven de una manera genuina, descubrimos lo que somos capaces de experimentar” (Eisner, 2004, p. 27).

03_CONTEXTUALIZACIÓN

Para comprender las características de esta propuesta educativa, resulta fundamental conocer el entorno educativo donde se desarrolla la intervención. El contexto constituye un elemento que condiciona tanto las posibilidades pedagógicas como los desafíos específicos que enfrenta cualquier proyecto educativo. La caracterización del centro educativo y del alumnado permite establecer las bases sobre las cuales se justifica esta propuesta de innovación, permitiendo identificar tanto las fortalezas como las necesidades particulares que han orientado el diseño de la intervención.

3.1. Contexto del centro

El IES Tiempos Modernos es un centro educativo ubicado en el barrio Actur de Zaragoza, en la calle Segundo de Chomón, 4. Cuenta con una larga trayectoria en la formación académica de jóvenes. Su comunidad educativa está compuesta por unas 1300 personas, incluyendo a más de 1200 estudiantes, un centenar de profesores y personal administrativo y de servicios. El alumnado cuenta con edades comprendidas entre los 12 y más de 20 años, y suelen ser de la zona norte de la ciudad, los barrios rurales cercanos y otras áreas de Zaragoza.

Actualmente se imparten enseñanzas de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato de Ciencias Sociales y Humanidades, Bachillerato de Ciencias y Tecnología. Además, cuenta con Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior en las áreas de Electrónica, Administración e Informática, así como la Formación Profesional Básica en Electricidad-Electrónica. El IES también cuenta con programas específicos como el Programa de Integración de alumnado con discapacidades motrices, Educación Compensatoria y Aprendizaje Inclusivo; además de Programas de Aprendizaje Inclusivo (PAI) en 1º y 2º ESO y los Programas de Diversificación Curricular en 3º y 4º ESO.

La estructura organizativa y los cauces de participación del centro pueden consultarse en el organigrama del centro (véase Anexo II) En el Departamento de Artes Plásticas destaca la conexión directa entre el aula de dibujo y el aula de plástica mediante dos puertas, lo que facilita el trabajo relacionado con el almacenamiento de materiales, la realización de proyectos y la comunicación con el alumnado y el resto del profesorado.

3.2. Contexto del nivel académico

En 1º de ESO hay cuatro grupos: 1ºA, 1ºB y 1ºC, con 19 estudiantes cada uno, y 1ºD, que se imparte conjuntamente con el grupo de 1ºPAI para la asignatura de EPVA, formando un grupo de 24 alumnos. Véanse las características de cada grupo en la Tabla 1.

Tabla 1. Organización del alumnado de 1.º de ESO en EPVA

Grupo	Nº Estudiantes	Observaciones
1ºA	19	Grupo competitivo, con algunas situaciones de conflicto y exclusión entre el alumnado.
1ºB	19	Grupo muy exigente, con alto rendimiento académico. Tienden a la autoexigencia.
1ºC	19	Grupo cohesionado, buen clima de aula y participación activa.
1ºD + PAI	24	Grupo heterogéneo e integrado. No requiere adaptaciones curriculares. Buena convivencia.
Total	81	36 chicas / 45 chicos

Fuente: Elaboración propia

Durante el Prácticum I del Máster, se pudo ver que los alumnos de 1.º de ESO tienen ritmos de aprendizaje muy diferentes. En cuanto a la convivencia, en general el ambiente es positivo, sin embargo, se detecta cierta falta de integración en algunos casos. Si bien existen muestras de compañerismo, estas suelen darse en pequeños grupos dentro del aula, lo que puede derivar en situaciones de exclusión para algunos estudiantes.

Aunque el número de estudiantes extranjeros no es elevado, sí se cuenta con alumnado de etnia gitana y de origen árabe, rumano, sudamericano y africano. En algunos casos, esto puede generar dificultades lingüísticas. En general, los alumnos comprenden las explicaciones, aunque en ocasiones es necesario reforzarlas de forma individualizada.

04_ PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA: PROYECTO

COLAVORATIVO: DISEÑO DE CAJAS-EMOCIÓN. MEJORAS DEL APRENDIZAJE Y DE LA INTEGRACIÓN A TRAVÉS DEL ARTE

La propuesta que se presenta a continuación corresponde a una unidad didáctica de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) para 1.º de ESO, integrada en un proyecto de innovación educativa que aborda el lenguaje visual como herramienta de expresión artística, cohesión grupal y pensamiento crítico. Esta unidad se enmarca dentro de la programación didáctica general del curso, recogida en el Anexo XII.

El eje central de la propuesta gira en torno a una instalación artística colaborativa en la que el alumnado interpreta y representa conceptos abstractos procedentes de imágenes. Todo esto responde a un doble objetivo: fomentar la alfabetización visual y reflexionar sobre imágenes visuales que circulan a diario en las plataformas digitales.

El proyecto integra el uso de técnicas artísticas contemporáneas como el *arte povera*, la instalación o el ensamblaje, alejándose de la idea del “dibujar bien” como criterio de éxito en la materia, y promoviendo en su lugar una práctica artística accesible, expresiva y crítica.

4.1. Introducción a la propuesta

La unidad didáctica se plantea como una respuesta concreta a las necesidades detectadas en el aula durante el período de prácticas. La experiencia directa con el grupo permitió observar una escasa motivación hacia la asignatura, así como una percepción limitada de la materia, muy centrada en la capacidad técnica para el dibujo figurativo.

Para ello, se propone una intervención centrada en la creación de una instalación artística colectiva, donde el alumnado represente emociones surgidas del análisis crítico de imágenes de Instagram. Esta experiencia busca activar un proceso artístico con sentido, que fomente la expresión emocional, el pensamiento crítico y el trabajo cooperativo, empleando materiales reciclados y técnicas propias del arte contemporáneo.

Como síntesis visual de la propuesta, en el Anexo V se incluye una tabla resumen que recoge de forma clara y esquemática los elementos clave del diseño didáctico.

4.2. Margo legislativo y normativo vigente

El proyecto de innovación se encuentra enmarcado dentro de la normativa educativa vigente a nivel estatal y autonómico, cumpliendo con los principios y directrices establecidos en las leyes que regulan el sistema educativo en España y en la Comunidad Autónoma de Aragón.

A nivel estatal, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE), de Educación, establece los principios y fines del sistema educativo español, promoviendo un enfoque orientado al desarrollo integral del alumnado. Además, la normativa de aplicación para la ESO incluye el Real Decreto 217/2022, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas. Este decreto garantiza una formación común y homogénea en todo el territorio nacional, asegurando el desarrollo de las competencias clave necesarias para el alumnado.

En el ámbito autonómico se aplica la Orden ECD/1172/2022, que aprueba el currículo y las características de la evaluación en la Educación Secundaria Obligatoria en Aragón. Esta normativa específica adapta el currículo estatal a las particularidades de la comunidad autónoma, destacando la importancia de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el desarrollo de la alfabetización visual y el pensamiento crítico en los estudiantes. Cabe mencionar que esta normativa ha sido modificada por la Orden ECD/867/2024, de 25 de julio, que introduce ajustes en los criterios de evaluación y en la organización curricular, con el fin de responder a las necesidades educativas actuales y fomentar el desarrollo de competencias clave en el alumnado.

Tal como recoge el Currículo Oficial de Aragón publicado en el BOA del 7 de agosto de 2024, la materia de EPVA se justifica por su valor formativo integral. Esta asignatura promueve el pensamiento creativo y la expresión artística, integrando las dimensiones plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática de la imagen. Asimismo, aprovecha las tecnologías para diversificar las producciones y fomentar una mirada crítica ante la manipulación de las imágenes.

Por último, esta unidad didáctica se diseña en coherencia con el Proyecto Educativo de Centro (PEC) y el Proyecto Curricular de Etapa (PCE) del IES Tiempos Modernos, integrando los valores, objetivos y líneas pedagógicas recogidos en ambos documentos institucionales.

4.3. Marco curricular / Principios de la unidad

En relación con la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), se ha detectado una escasa implementación de trabajos colaborativos, y en general hay una falta de motivación e interés por parte de los alumnos.

A partir de estas observaciones, se considera relevante diseñar una situación de aprendizaje en la que el trabajo colaborativo esté presente y el alumnado pueda descubrir el lenguaje visual como una forma de expresión no verbal. Desde esta perspectiva, se propone un proyecto colaborativo como estrategia educativa para que el alumnado de 1.º de ESO adquiera conciencia de la importancia del respeto, el compañerismo y la inclusión de todas las personas, independientemente de su personalidad, género, edad u origen.

En un contexto en el que los adolescentes interactúan constantemente con imágenes altamente editadas en redes sociales, esta unidad fomenta una mirada crítica sobre dichas representaciones. Se pretende que el alumnado aprenda a identificar las estrategias visuales utilizadas para influir en la percepción social y desarrolle una comprensión más plural, auténtica y reflexiva del entorno visual que habita.

Como resultado de esta reflexión, el producto final de la unidad consistirá en la creación de una obra artística colectiva con materiales reciclados, que contraponga la artificialidad de las imágenes digitales con una representación visual sincera y significativa. Esto conduce a crear un lenguaje visual que no solo tiene un valor estético, también requiere de un proceso de comunicación de mayor razonamiento, planeado y practicado para poder transmitir o reforzar un concepto (Frescara, 2000). Como señala Vega (2012), “el desarrollo de habilidades de lectura y producción de imágenes contribuye a formar ciudadanos críticos y reflexivos, capaces de analizar y cuestionar las representaciones visuales que consumen en su día a día”.

Por último, cabe destacar que la unidad didáctica 9, titulada *El lenguaje visual*, incorpora los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 como marco de referencia transversal. En particular, esta unidad contribuye al ODS 4: Educación de calidad, al promover la inclusión y la igualdad a través de la reflexión sobre la educación como derecho fundamental y la cultura como instrumento clave para el desarrollo sostenible. Asimismo, se aborda el ODS 13: Acción por el clima, a través de la toma de conciencia sobre la sostenibilidad y la reutilización de materiales en el proceso artístico (UNESCO, 2017).

4.3.1. Objetivos didácticos

El objetivo principal de la unidad didáctica 9: *El lenguaje visual* es desarrollar las competencias artísticas, visuales y sociales de forma innovadora, a través de la realización de una obra colectiva experimentando con la instalación y técnicas escultóricas aditivas a partir de materiales reciclados, promoviendo la capacidad de expresión, análisis y comprensión del lenguaje visual a la vez que se adquiere la sensibilidad que aporta la educación estética del reciclaje.

Los objetivos específicos relacionados quedarían enunciados como sigue:

1. Fomentar el desarrollo de la alfabetización visual mediante el análisis de imágenes relacionadas con temas presentes en las redes sociales.
2. Potenciar la creatividad y la expresión personal de los estudiantes mediante la creación colectiva de una instalación que represente emociones.
3. Explorar y conocer diversos medios de expresión gráfico-plástica, como la instalación, el ensamblaje y el arte povera.
4. Integrar los ODS 4. Educación de calidad y el ODS 13. Acción por el clima de la Agenda 2030 para promover una “Educación global para el desarrollo sostenible.
5. Desarrollar la capacidad crítica de los estudiantes al interpretar y valorar mensajes visuales provenientes de su obra colectiva y de otros contextos artísticos y culturales.
6. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración en el proceso creativo, favoreciendo el intercambio de ideas y la cooperación en la creación y análisis del proyecto artístico.

Además, esta propuesta educativa contribuye al desarrollo de algunos de los objetivos generales de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, según lo establecido en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo. Los objetivos concretos a los que responde esta unidad didáctica se detallan en el Anexo III.

4.3.2. Competencias Clave

Los contenidos que se busca introducir a los alumnos, se encuentran en consonancia con la normativa vigente, en particular con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, así

como con el Real Decreto 217/2022 que establece las enseñanzas mínimas para la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Además, los contenidos se ajustan a la Orden ECD/1172/2022, que aprueba el currículo y las características de la evaluación en la ESO en la Comunidad Autónoma de Aragón, y la modificación de esta normativa en la Orden ECD/867/2024, de 25 de julio.

En los Reales Decretos 217/2002 y 243/2022 en su artículo 2, establece que las competencias clave “son desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales”.

A efectos de esta orden, las competencias clave del currículo se recogen en el artículo 9, son las siguientes (ver Figura 1):

Figura 1. Diagrama Competencias Clave



Fuente: Elaboración propia

La propuesta educativa contribuye al desarrollo del perfil de salida del alumnado, preparando a los estudiantes para comprender, crear y analizar manifestaciones culturales y artísticas, además de fomentar su creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo y sensibilidad hacia los problemas sociales y medioambientales.

A continuación, se argumenta la relación de este Proyecto de Innovación con cada una de las Competencias Clave:

CCL (Competencia Clave Lingüística):

La unidad didáctica contribuye al desarrollo de la CCL al integrar el uso del lenguaje visual y audiovisual como herramientas de comunicación. A través de actividades como la creación de proyectos artísticos, la interpretación de obras visuales, y el análisis de contenidos multimedia, los estudiantes aprenden a expresarse y a comprender mensajes verbales y no verbales. Además, la unidad fomenta el desarrollo de la capacidad crítica y reflexiva sobre los medios de comunicación y los lenguajes visuales.

STEM (Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería):

Los estudiantes aplican nociones matemáticas como la simetría, la proporción y las formas geométricas en sus composiciones artísticas. Estas actividades fomentan la resolución de problemas, el pensamiento lógico y la creatividad aplicada, claves para la integración de las competencias STEM en un contexto visual y artístico.

CD (Competencia Digital):

Se potenciará el uso activo de las TIC mediante la comunicación por email y el uso de la plataforma Aeducar para la visualización de las presentaciones en PowerPoint explicadas en el aula, así como para la realización y entrega de determinadas actividades.

CPSAA (Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender):

La unidad didáctica contribuye al desarrollo de la CPSAA al fomentar la creatividad, la expresión personal y el trabajo en equipo. Los estudiantes aprenden a expresar emociones a través del arte, desarrollando la capacidad para tomar decisiones en su proceso creativo. Además, al colaborar en proyectos grupales, refuerzan habilidades sociales como la comunicación, el respeto y la cooperación.

CC (Competencia Ciudadana):

La unidad de *El lenguaje visual* contribuye al desarrollo de la CC al fomentar la reflexión crítica sobre la sociedad y la cultura. A través del proyecto artístico que aborda temas como la diversidad, la inclusión y el respeto; el estudiantado adquiere conciencia de su papel en la comunidad y desarrolla una actitud responsable y participativa.

CE (Competencia Emprendedora):

La unidad didáctica contribuye al desarrollo de la CE al fomentar la creatividad, la innovación y la capacidad de resolver problemas de manera original. A través de la creación del proyecto colectivo, el alumnado aprende a planificar, gestionar y ejecutar ideas de forma autónoma, desarrollando habilidades para trabajar con recursos limitados y adaptarse a diferentes desafíos. Además, promueve la toma de decisiones, la gestión del tiempo y el trabajo en equipo.

CCEC (Competencia en Conciencia y Expresión Culturales):

La unidad de El lenguaje visual contribuye al desarrollo de la CCEC al permitir al alumnado explorar y expresar su identidad y creatividad a través del arte. Les ofrece una comprensión más profunda de diversas manifestaciones culturales, tanto locales como globales, y les invita a reflexionar sobre tendencias contemporáneas. A través de la creación y análisis de obras visuales, el estudiantado desarrolla una mayor apreciación por la diversidad cultural y aprenden a comunicar ideas y emociones mediante el lenguaje artístico.

4.3.3. Competencias específicas

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual está diseñada a partir de ocho competencias específicas, en la unidad didáctica 9. *El lenguaje visual* se trabajará las siguientes:

- CE.EPVA.2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
- CE.EPVA.5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
- CE.EPVA.8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Los descriptores operativos vinculados a estas competencias específicas se encuentran en el Anexo IV, donde se ofrece una tabla detallada para consulta.

Para implementar estos contenidos, se definen algunos aspectos más específicos en el proyecto educativo de manera más precisa:

- Técnicas escultóricas aditivas aplicadas a la instalación artística con ensamblaje de objetos reciclados.
- Uso de materiales reciclados en la creación de volúmenes y texturas.
- Desarrollo de la expresión emocional a través del lenguaje visual.
- Reflexión crítica sobre el proceso creativo. Evaluación del progreso y del resultado final.
- Fomento del trabajo en equipo.
- Conexión con los ODS, reflexionando sobre cómo el arte puede contribuir al desarrollo sostenible.

4.3.4. Saberes básicos: Conocimientos, destrezas y actitudes

Los bloques de saberes, que se detallan en la Figura 2, tienen la intención de contribuir al desarrollo integral del alumnado, fomentando el desarrollo de la sensibilidad, la experiencia estética y el pensamiento creativo a través de un enfoque práctico.

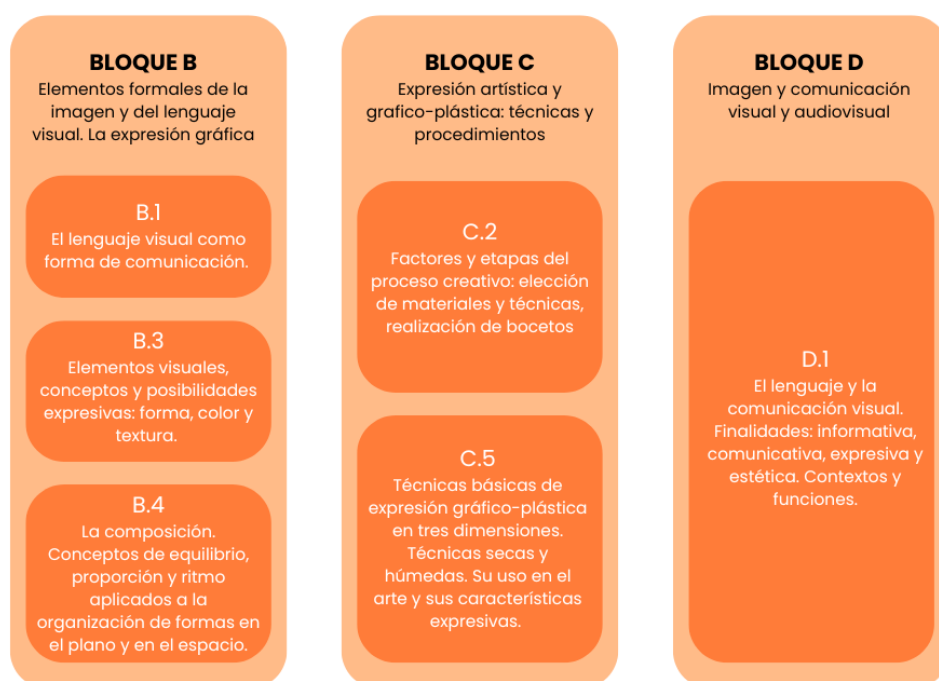
La asignatura está organizada en cuatro bloques de saberes básicos; sin embargo, en esta situación de aprendizaje se desarrollan específicamente tres de ellos, con el fin de centrar la intervención en aspectos prácticos y conceptuales clave para el desarrollo del lenguaje visual y la expresión artística.

En el Bloque B pone en valor que la expresión gráfica es clave para comunicar ideas en los ámbitos artístico y técnico. Este bloque enseña los elementos que componen las imágenes, ayudando a los estudiantes a comprender y expresarse visualmente. Fomenta la creatividad y la percepción visual, reconociendo la expresión gráfica como una forma accesible de comunicación para todos. Se conecta con el bloque C, que aborda las técnicas y procedimientos necesarios para desarrollar esta capacidad.

El Bloque C se centra en las herramientas para la creación artística, abarcando habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para producir y comunicar imágenes. Incluye el proceso creativo, la planificación, evaluación y ajuste de ideas. Se aborda el dibujo técnico y artístico, con técnicas para la expresión gráfica en dos y tres dimensiones.

El Bloque D busca desarrollar la alfabetización visual, enseñando a los alumnos a producir imágenes de manera crítica. Además de trabajar con arte, también se exploran otros aspectos de la cultura visual, como la publicidad y el diseño.

Figura 2. Bloques de los Saberes Básicos y Conocimientos, destrezas y actitudes trabajados en la S.A



Fuente: Elaboración propia

4.4. Contenido teórico

El lenguaje visual y sus funciones

Uno de los pilares del proyecto es el lenguaje visual, entendido como un sistema de signos y códigos a través del cual las imágenes transmiten emociones, valores, sensaciones y comunican ideas. Actualmente, el alumnado está saturado de imágenes y de estímulos que proceden principalmente de la televisión, redes sociales, videojuegos etc., por lo que resulta imprescindible enseñarles y darles las herramientas necesarias para poder analizar esas imágenes, así como leerlas y reinterpretarlas.

En primer lugar, el proyecto parte de entender las funciones del lenguaje visual: informativa, descriptiva, expresiva, estética, persuasiva y recreativa. El foco se pone especialmente en la función expresiva, conectando el arte con la expresión de emociones. Tras un análisis de imágenes de Instagram sobre temas como igualdad, bullying, autoestima y amistad, el alumnado reflexionará sobre las emociones que pretenden transmitir esas imágenes y/o lo que sienten cuando las ve. Con todo esto, el estudiantado ha desarrollado habilidades de observación e interpretación, al convertir el lenguaje visual (una imagen fija) en un lenguaje conceptualizado en términos emocionales.

Además, el hecho de trabajar con imágenes de Instagram, hace que la actividad sea más motivadora, ya que son imágenes de su entorno.

Es aquí donde se fomenta la alfabetización visual, entendida como la capacidad de comprender, interpretar y producir mensajes visuales de manera crítica. La alfabetización visual implica también aprender a ver más allá de lo aparente, identificar intenciones comunicativas, analizar el uso de los elementos visuales y reflexionar sobre cómo nos afectan las imágenes en términos emocionales, sociales y culturales.

Técnicas gráfico-plásticas en tres dimensiones: instalación artística, ensamblaje y arte povera

Con el objetivo de superar una concepción limitada del arte centrada únicamente en el dibujo bidimensional, se considera relevante introducir al alumnado técnicas gráfico-plásticas tridimensionales contemporáneas. Es por eso que se ha optado por la realización de un proyecto centrado en la instalación artística, como forma de un arte colaborativo, en el que el espacio expositivo se convierte en parte de la obra.

Figura 3. Gravity and Grace (El Anatsui, 2010)



Fuente: <https://acortar.link/NrTdfu>

El alumnado crea una instalación colectiva donde cada grupo representa una emoción mediante materiales reciclados, trabajando desde el ensamblaje, técnica que consiste en unir elementos heterogéneos para generar un nuevo significado visual. Esta metodología dialoga directamente con el movimiento del arte povera, surgido en Italia en los años 60, que promovía la utilización de materiales humildes,

naturales o industriales para romper con los valores elitistas del arte académico, de esta forma el alumnado también comprende que no es necesario la utilización de materiales con alto valor económico para crear una obra de arte (Figura 3).

A través del uso de cajas de madera de frutas y verduras, objetos encontrados, hilos, tapones, envases y otros elementos reciclados, el alumnado experimenta de manera directa con la materia, desarrollando su capacidad de adaptación, improvisación y creatividad, del mismo modo que se fomenta la conciencia ecológica al reciclar materiales y reflexionar sobre el consumo.

La composición visual: equilibrio, peso visual, proporción y ritmo

Otro de los aspectos fundamentales de este proyecto es la enseñanza de los principios de la composición visual, entendida como la organización de los elementos dentro de un espacio artístico. Es con estos conocimientos cuando el alumnado va a ser capaz de componer y representar de forma intencionada la emoción a reinterpretar, teniendo en cuenta la mirada del espectador.

Durante el proceso creativo se abordan nociones clave como el equilibrio y el peso visual, es decir, las zonas donde la obra atrae más la atención (Figura 4), la proporción, que se refiere a la relación entre los tamaños y la cantidad de los objetos, y el ritmo, entendido como la repetición o alternancia de formas que generan movimiento visual.

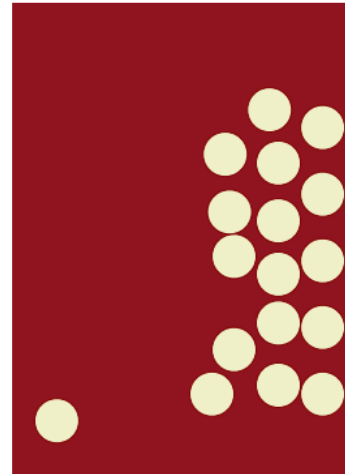
Estos conceptos se aplican de manera práctica en el diseño de las cajas-emoción, donde el alumnado decide de forma consciente cómo distribuir los objetos, qué elementos destacar, qué jerarquías establecer y cómo lograr un resultado visualmente atractivo y con sentido. Se trata de un ejercicio de pensamiento visual, donde el estudiante se convierte en diseñador y comunicador, articulando su mensaje a través de formas, colores, volúmenes y texturas.

La composición, lejos de ser una cuestión simplemente estética, es una herramienta de comunicación visual, que permite dar orden al caos de las ideas y plasmar de forma clara y simbólica la emoción elegida. Esta actividad también desarrolla habilidades espaciales, toma de decisiones en grupo y respeto por las aportaciones del resto de compañeros.

La percepción visual

Uno de los aprendizajes con más fuerza en esta unidad didáctica, es el desarrollo de la percepción visual crítica y reflexiva. Los estudiantes comprenden que la forma en que vemos una obra no es neutra ni universal, sino intersubjetiva, al estar condicionada por nuestras propias experiencias. Por esto, el alumnado entiende que una misma emoción puede representarse de formas muy diferentes según la persona que la interpreta.

Figura 4. Peso visual: Aislamiento



Fuente: <https://acortar.link/tkkxXR>

Al observar las obras de los demás, no solo aprenden técnicas o ideas nuevas, sino que reconocen la pluralidad de significados posibles y aprenden a mirar con más profundidad. Ya que, para comprender una obra de arte, el alumnado debe saber cómo está construida, identificando los elementos formales de la composición y los aspectos conceptuales, en relación con el mensaje que se pretende transmitir y la intención comunicativa.

La percepción visual también se entrena a través de dinámicas como el *Visual Thinking*, el análisis de imágenes, la comparación de composiciones y la observación activa durante la exposición final. Todo ello fortalece el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la sensibilidad artística del alumnado.

4.5. Metodología docente

La propuesta educativa se fundamenta en una serie de principios pedagógicos y teóricos que sustentan su diseño y desarrollo. Estos principios responden a la necesidad de fomentar el trabajo colaborativo, la alfabetización visual y el pensamiento crítico del alumnado de 1.º de ESO.

Como base teórica principal, la unidad didáctica se apoya en el constructivismo, enfoque que concibe el aprendizaje como un proceso activo en el que el alumnado construye sus propios conocimientos a partir de la experiencia. Tal como explica Schunk, “las explicaciones constructivistas del aprendizaje y el desarrollo destacan las contribuciones de las personas a lo que se aprende. Los modelos constructivistas sociales resaltan además la importancia de las interacciones sociales en la adquisición de las habilidades y el conocimiento” (Schunk, 2012, p. 230). Desde esta perspectiva, la propuesta incentiva la manipulación activa de contenidos, la experimentación con elementos visuales y el intercambio comunicativo en el aula, tomando como punto de partida los enfoques particulares de cada estudiante.

El enfoque constructivista también tiene implicaciones en el ámbito motivacional. Schunk señala que “los constructivistas sostienen que los aprendices construyen sus creencias motivacionales de la misma forma que construyen sus creencias acerca del aprendizaje” (Schunk, 2012, p. 276). Por ello, al proporcionar contextos donde el estudiantado puede expresarse mediante formas, colores y composiciones, se incrementa su compromiso con la actividad y su autonomía.

En segundo lugar, la unidad didáctica se centra en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología activa que fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. La versatilidad del ABP y sus posibilidades para dar respuesta a un aprendizaje competencial han sido ampliamente estudiadas: “Podemos destacar, por ejemplo, trabajos que, a través de una mirada generalista, han pretendido dar a conocer las potencialidades formativas de un método que, centrado en el discente, se sirve de la investigación para aumentar la motivación, la autoestima o habilidades de orden superior como el pensamiento crítico” (Salido López, 2020, p. 123).

Asimismo, “el ABP no solamente genera un aprendizaje por descubrimiento, sino que además es una estrategia que permite desarrollar al alumno el razonamiento y el juicio crítico mientras fomenta la adquisición de conocimientos, valores, actitudes, habilidades, con base en problemas reales, el desarrollo de la capacidad para aprender por cuenta propia y la capacidad de identificar y resolver problemas” (Molina Montoya, 2013, p. 56).

Además, este enfoque está alineado con los principios de la normativa vigente, que valoran tanto el proceso como el resultado final. El ABP plantea al alumnado un reto: identificar las emociones presentes en diferentes temas propuestos relacionados con las redes sociales, y representarlas a través del arte, culminando en una instalación colectiva en la que participarán todos los grupos de 1.º de ESO de la asignatura EPVA. De esta forma, el proceso de diseño y creación del proyecto no solo va a trabajar las competencias artísticas presentes en la unidad didáctica, sino que también va a fomentar la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico del alumnado.

Es por ello que a través del ABP, el alumnado conseguirá participar activamente en la creación de un producto final con el fin de resolver un problema presente hoy en día en la comunidad, como es la necesidad del compañerismo y el respeto. Además, la exposición final, no solo va a dar visibilidad de la producción artística, sino que va a generar un espacio donde se produzca un diálogo en la comunidad educativa.

Dado el contexto inicial de falta de compañerismo y trabajo en equipo en el alumnado, el ABP se presenta como una estrategia para despertar su interés y potenciar sus habilidades sociales, logrando un aprendizaje significativo.

4.6. Temporalización (Secuenciación y cronograma)

La presente propuesta se desarrollará a lo largo del tercer trimestre del curso escolar, concretamente durante los meses de abril y mayo (visible en la Figura 5). Para su realización, se han planificado siete sesiones, cada una con una duración de 50 minutos, lo que supone un total de 5h y 50 minutos de trabajo.

Figura 5. Distribución mensual del proyecto

ABRIL 2025							MAYO 2025						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30					26	27	28	29	30	31	

Fuente: Elaboración propia

A continuación, en la Tabla 2, se detallan los aspectos relacionados con la organización temporal de esta propuesta didáctica:

Tabla 2. Secuenciación de la propuesta

SESIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDAD
1ª – Día 22 de abril de 13:10 – 14:00 h.	B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	- Explicación del proyecto colaborativo - Explicación teórica sobre el lenguaje visual y sus funciones en la comunicación. - Actividad: <i>Visual Thinking</i> grupal a partir del visionado de imágenes de Instagram relacionadas con 4 temas específicos - Formación de grupos: Dinámica “Encuéntrame”
2ª – Día 28 de abril de 11:05 – 11:55 h.	B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C.2 Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. C.5 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	- Explicación de las instalaciones artísticas + ensamblaje + arte povera - Reparto de emociones por sorteo a través de un sobre. - Actividad: dinámica con bocetos rápidos iniciales para representar emociones. - Autoevaluación: “Semillas de reflexión”

3ª – Día 29 de abril de 13:10 – 14:00 h.	C.2 Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. B.4 La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	- Explicación de los objetivos de la sesión. - Exploración de equilibrio, ritmo y proporción en la organización de elementos visuales. - Análisis de los objetos recolectados - Actividad: Representar la emoción a través del arte utilizando los materiales recolectados dentro de una caja de verduras de madera.
4ª – Día 30 de abril de 11:05 – 11:55 h.	B.3 Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C.5 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.	- Explicación teórica sobre el color en la historia del arte. - Pegado de los materiales elegidos en la caja y elección del color. - Autoevaluación: “El semáforo de la creatividad”
5ª – Día 5 de mayo de 11:05 – 11:55 h.	C.5 Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones.	- Acabado de la caja final aplicando pintura en spray. - Coevaluación: “Los críticos de arte”
6ª – Día 6 de mayo de 13:10 – 14:00 h.	D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Contextos y funciones.	- Toma de decisión sobre la composición del montaje. - Montaje de la instalación final con todas las cajas en conjunto. - Evaluación docente: “Ticket de salida”
7ª – Día 7 de mayo de 11:05 – 11:55 h.	B.1 El lenguaje visual como forma de comunicación. D.1 El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	- La percepción visual + reflexión sobre el proceso y resultado. - Evaluación externa: “Los Premios del Arte”

Fuente: Elaboración propia

4.7. Situación de Aprendizaje: Actividades

La unidad didáctica se organiza en distintas fases de trabajo, a partir de las cuales se han diseñado diversas actividades que se detallan a lo largo del documento. Previo al desarrollo del proyecto, se llevó a cabo una encuesta anónima dirigida a todo el alumnado, con el objetivo de identificar qué tema resultaba más significativo para cada clase. A partir de los datos obtenidos, se elaboró la Tabla 3, que transformó los resultados en porcentajes, permitiendo seleccionar de forma objetiva el contenido que cada clase representaría posteriormente en su obra.

Esta temporalización se ha diseñado con el objetivo de que el alumnado vaya adquiriendo de forma progresiva los contenidos teóricos, incorporando nuevos aprendizajes en cada sesión y aplicándolos mediante pequeñas tareas. Todas las dinámicas y actividades están orientadas a facilitar que el estudiantado adquiriera los conocimientos necesarios para la elaboración del proyecto final, la instalación artística.

Tabla 3. Asignación de los temas por clases

Clase	Bullying	Igualdad	Autoestima	Amistad
1A	10,53	14,47	38,16	27,63
1B	20,31	15,63	50,00	25,00
1C	12,50	25,00	45,83	16,67
1D + PAI	20,83	10,42	41,67	27,08

Fuente: Elaboración propia

Con el fin de ofrecer una visión global del desarrollo del proyecto, se ha elaborado un esquema visual que sintetiza las fases de la situación de aprendizaje. Esta representación gráfica, recogida en la Figura 6, permite comprender de un solo vistazo la progresión didáctica del alumnado.

Figura 6. Fases de la Situación de Aprendizaje



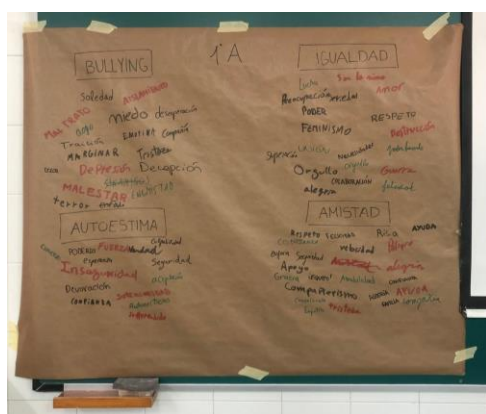
Fuente: Elaboración propia

Fase 1: Presentación del proyecto y exploración del lenguaje visual

Se introduce la Unidad Didáctica 9 sobre el lenguaje visual y sus funciones (informativa, descriptiva, estética, expresiva, persuasiva y recreativa). Mediante dinámicas activas y trabajo en equipo, el alumnado practica la observación crítica de imágenes y se organizan grupos de 3-4 personas para el proyecto.

En la Sesión 1, se analizan imágenes relacionadas con temas como el bullying, la amistad, la autoestima y la igualdad. A partir de estas imágenes, se elabora un mapa visual (Figura 7), que servirá como punto de partida para la asignación de los conceptos abstractos que cada grupo representará posteriormente. A continuación, con la dinámica “Encuétrame” (Figura 8), se forman los grupos mediante un juego de puzles.

Figura 8. Mapa visual



Fuente: Elaboración propia

Figura 7. Dinámica "Encuétrame"



Fuente: Elaboración propia

Fase 2: Aproximación al arte contemporáneo y generación de ideas

En esta fase se introducen referentes del arte contemporáneo relacionados con el arte povera, las instalaciones y el ensamblaje. Cada grupo recibe de forma aleatoria uno de los conceptos abstractos extraídos del mapa visual de la fase anterior.

Durante la Sesión 2, se lleva a cabo una dinámica de bocetaje rápido por roles, en la que cada estudiante asume una función (líder creativo, dibujante con los ojos cerrados, pintor y moderador del tiempo). Este ejercicio tiene como finalidad romper el miedo al error y generar primeras aproximaciones visuales a la emoción asignada (Figura 9).

La actividad finaliza con una reflexión individual escrita en notas adhesivas, denominada “Semillas de reflexión” (Figura 10).

Figura 9. Dinámica de bocetaje por roles



Fuente: Elaboración propia

Figura 10. Autoevaluación "Semillas de reflexión"



Fuente: Elaboración propia

Fase 3: Desarrollo conceptual y selección de materiales

Los grupos (de 3-4 personas) comienzan la construcción de su obra con materiales reciclados previamente recolectados, trabajando sobre una caja de madera como soporte tridimensional. Se introducen nociones formales de la composición visual (ritmo, equilibrio, peso visual y proporción) para estructurar la expresión visual de la emoción asignada mediante ensamblaje.

En la Sesión 3, se utiliza una presentación (véase Anexo VII) para explicar los principios de la composición visual. El alumnado recibe una ficha de planificación

Figura 11. Composición en la caja de madera



Fuente: Elaboración propia

(*Nuestro diseño de interiores*, véase en Anexo VI) con preguntas guía que les apoyan en el diseño y distribución de los objetos reciclados, además, les sirve como memoria final como justificación de la obra. La sesión fomenta la experimentación activa y el trabajo en aula-taller (Figura 11).

Fase 4: Aplicación técnica y desarrollo formal del proyecto

Esta fase está centrada en la resolución técnica de la obra y el uso consciente del color como recurso expresivo (más allá del mero valor estético), además de incorporar procesos de autoevaluación y coevaluación.

Durante la Sesión 4, los grupos completan la estructura con silicona caliente (Figura 12), y se introduce el uso del color mediante referentes artísticos. Se entrega la ficha de autoevaluación “Semáforo de la creatividad” (Anexo VI), donde el alumnado valora su proceso de trabajo. Asimismo, comunican al docente el color de spray elegido,

Figura 13. Ensamblaje de los materiales con silicona



Fuente: Elaboración propia

para su aplicación en la siguiente sesión. En la Sesión 5, se aplican los colores elegidos en un espacio exterior (Figura 13). Cada grupo presenta brevemente su obra y evalúa las de sus compañeros mediante la ficha “Los críticos del arte” (Anexo VI), lo que da paso a una reflexión colectiva sobre el proceso creativo (Figura 14).

Figura 14. Aplicación de pintura en spray



Fuente: Elaboración propia

Figura 12. Reflexión grupal



Fuente: Elaboración propia

Fase 5: Diseño del montaje colectivo y valoración final del proceso

En la última fase, todas las obras individuales se integran en una instalación colectiva en un espacio expositivo del centro. En la Sesión 6, cada clase monta sus obras por temáticas, hasta completar el conjunto (Figura 15). Se entrega y recoge la ficha resumen del proyecto (ver Anexo VI), y se invita al alumnado a responder una encuesta final mediante Google Forms

La Sesión 7 culmina con una visita activa a la exposición. Mediante una dinámica de votación simbólica (“Premios del arte”), los estudiantes reconocen las cualidades destacadas de las obras de sus compañeros/as, reflexionando sobre la percepción visual y el valor de la expresión artística en comunidad (Figura 16).

Figura 15. Montaje de temas autoestima y bullying



Fuente: Elaboración propia

Figura 16. Resultado "Los premios del arte"



Fuente: Elaboración propia

4.8. Criterios e instrumentos de evaluación y calificación

Esta evaluación tiene como objetivo principal comprobar hasta qué punto el alumnado ha conseguido desarrollar las competencias clave y específicas previstas en esta unidad didáctica, así como los saberes básicos. Para ello se tendrán en cuenta dos aspectos importantes: por un lado, los criterios de evaluación, que indican qué es lo que se va a evaluar en la unidad, y por otro lado los instrumentos de evaluación, es decir, el cómo se va a evaluar.

Los criterios de evaluación corresponden a los elementos asociados a cada competencia específica de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA). En el caso de la unidad didáctica 9: *El lenguaje visual*, se trabajarán las competencias específicas referenciadas en el Anexo IV. Por lo tanto, los criterios de evaluación que se considerarán son los siguientes:

- EV 2.1: Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.
- EV 2.2. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

- EV 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
- EV 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.
- EV 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
- EV 8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.
- EV 8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

Los instrumentos de evaluación son las herramientas pedagógicas que sirven para detectar el grado de adquisición de los objetivos y las competencias por parte del alumnado. Los instrumentos de evaluación implementados son:

Rúbrica general del proyecto colaborativo (80% de la calificación total):

Esta rúbrica tiene como objetivo evaluar el desarrollo individual y grupal del alumnado a lo largo del proyecto, de forma coherente con los criterios de evaluación establecidos en el currículo de EPVA. Además, se dispone de una hoja de cálculo que permite una evaluación más detallada y exhaustiva (ver Anexo VIII).

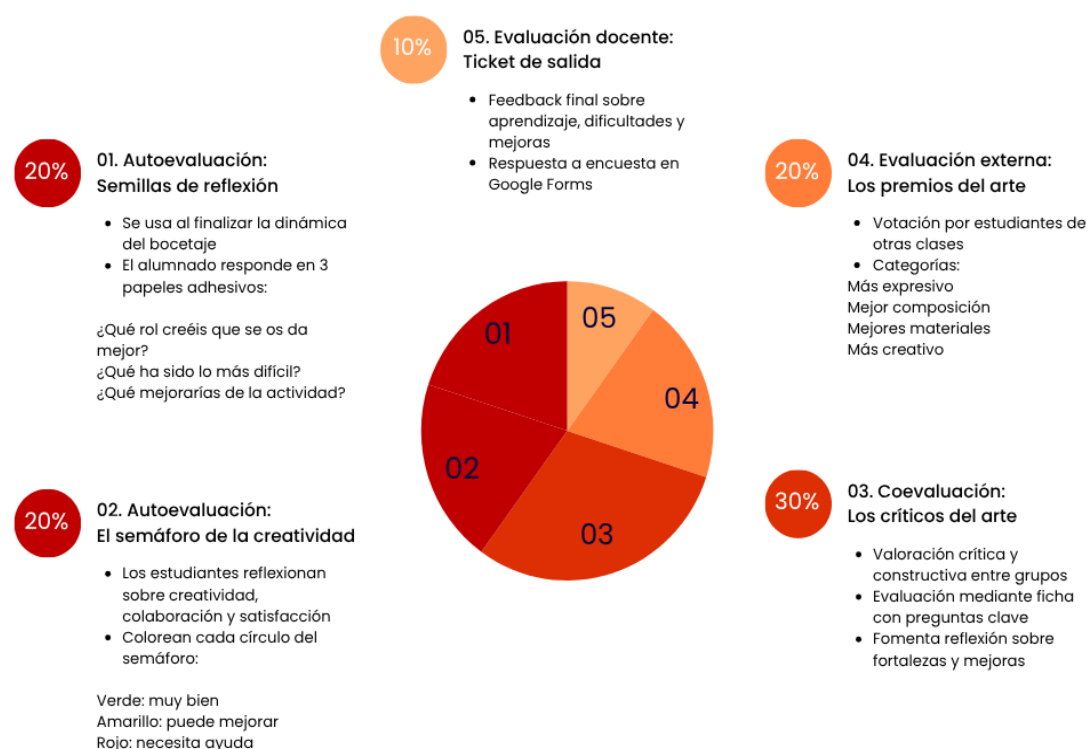
Tabla 4. Rubrica de evaluación del proyecto colaborativo

Aspecto evaluado	4 pts	3 pts	2 pts	1 pt	0 pts	Criterio de EV
Atención en clase	Atención constante y comprensión plena	Atención frecuente y comprensión general	Atención intermitente.	Escucha ocasional	No presta atención o muestra desinterés.	EV 2.1, 5.1
Materiales traídos	Siempre trae todo el material necesario.	Trae casi todo.	Trae parte del material.	Trae algo, pero insuficiente.	No trae ningún material.	EV 5.2, 8.2
Participación en el equipo	Participa activamente y propone ideas útiles.	Participa con frecuencia.	Participa de forma puntual.	Participa mínimamente.	No participa ni colabora.	EV 5.2, 8.2
Propuestas creativas	Propone soluciones originales y eficaces.	Propone ideas útiles.	Propone algunas ideas.	Propone pocas ideas relevantes.	No propone nada.	EV 5.1, 5.2
Respeto al grupo	Escucha y respeta siempre.	Respeto casi siempre.	Respeto de forma ocasional.	Tiene dificultades para respetar.	No respeta ni escucha.	EV 2.1, 8.3
Desempeño de roles	Cumple el rol eficazmente y con compromiso.	Lo cumple adecuadamente.	Lo cumple parcialmente .	Se muestra poco implicado.	No cumple el rol.	EV 8.2, 5.2
Acuerdos en grupo	Consensua y escucha todas las opiniones.	Aporta con actitud abierta.	Participa con dificultad.	Participa poco y con resistencia.	Impone su opinión o no participa.	EV 8.2, 2.1
Composición final	Muy estética, coherente y cuidada.	Cuidada y con intención.	Aceptable pero mejorable.	Poco clara o desordenada.	Desorganizada, sin sentido.	EV 5.1, 8.3
Pintura final	Aplicación limpia y estética.	Correcta, con errores menores.	Irregular, con errores visibles.	Muy descuidada.	No aplica pintura.	EV 5.1, 5.2
Reflexión crítica	Profunda y argumentada .	Clara, con ideas relevantes.	Superficial, poco analítica.	Reflexión mínima.	No realiza ninguna reflexión.	EV 2.2, 8.3

Fuente: Elaboración propia

Juegos de evaluación (20% de la calificación total): Para evaluar el proyecto de forma completa, se ha diseñado un sistema diverso de instrumentos que recoge diferentes perspectivas: la del propio alumnado (autoevaluación), la de sus compañeros (coevaluación), la de otros grupos (evaluación externa) y la del profesorado (evaluación docente). Este enfoque múltiple favorece la reflexión crítica, la toma de conciencia sobre el proceso creativo y el desarrollo de la autonomía. Cada “juego” asigna una puntuación que contribuye a la calificación final del proyecto (ver Figura 17).

Figura 17. Dinámicas de evaluación



Fuente: Elaboración propia

Cuaderno de observación:

Se utilizará para que el docente realice anotaciones diarias sobre el estudiantado, con el fin de proporcionar información para poder calificar posteriormente la rúbrica del proyecto. En este caso, el profesorado deberá prestar atención no solo a las habilidades y destrezas artísticas sino también a la participación, recolección de materiales reciclados, cooperación grupal y respeto con el resto de compañeros/as y personal docente.

4.9. Recursos: didácticos, espaciales y materiales

La correcta implementación de esta propuesta didáctica, requiere una planificación de los espacios de trabajo y una selección específica de materiales y recursos que faciliten el desarrollo de las actividades programadas.

Recursos didácticos:

- Presentaciones PowerPoint para las sesiones teóricas: El lenguaje visual; Instalaciones artísticas, ensamblaje y Arte Povera; La composición; El color en el arte (ver Anexo VII).
- Ficha: “Nuestro diseño de interiores” (ver Anexo VI)
- Ficha “El semáforo de la creatividad” (ver Anexo VI)
- Ficha “Críticos del arte” (ver Anexo VI)
- Tarjetas “Premios del arte” (ver Anexo VI)

Espacios para el desarrollo de la Unidad Didáctica:

- Espacio exterior:

En el patio del instituto, se llevará a cabo la aplicación del color con pintura en spray en la composición final de cada grupo.

- Espacio interior:

La actividad se desarrolla principalmente en el aula de plástica, un espacio equipado con mesas amplias de trabajo, pizarra, ordenador, proyector y dos fregaderos. La disposición del mobiliario en filas horizontales, combinada con la amplitud del espacio, facilita la alternancia entre actividades teóricas y prácticas, favoreciendo el trabajo colaborativo.

La instalación artística resultante se exhibirá en el hall del instituto IES Tiempos Modernos. La inauguración tendrá lugar el 9 de mayo a las 10:10h, permaneciendo accesible para su visita por parte de familiares, alumnado, profesorado y público interesado.

La exposición final se concibe así como una oportunidad para abrir el proceso educativo al entorno, promoviendo la participación y el reconocimiento del esfuerzo creativo desarrollado durante la unidad.

Materiales:

- Materiales de corte y unión: Cúter, tijeras, bases de corte, cinta de carroceros, cinta adhesiva, bridas, pistola y silicona caliente y taladro.
- Materiales para dibujo y color: Rotuladores negros, lápices de colores, pintura en spray (1 bote por cada caja).
- Soportes y materiales base: Cajas de madera recicladas (1 por grupo), papel kraft (1,5 m por clase), folios DIN A3 (1 por grupo), DIN A4 (varios).
- Materiales especiales o complementarios: Lana e hilos, objetos reciclados aportados por el docente, antifaces (1 por grupo).

Material a aportar por el alumnado:

- Objetos reciclados diversos: pelotas, envases de leche (brik), botellas de agua, CDs, tapones de botellas, juguetes en desuso, etc.

4.10. Atención a la diversidad

De detectarse algún caso de alumnos con necesidades educativas especiales, se realizarán las adaptaciones individualizadas pertinentes conforme al Plan de Atención a la Diversidad establecido en el Proyecto Curricular del centro.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1.º de ESO del IES Tiempos Modernos no hay alumnos identificados con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE). Las explicaciones tanto teóricas como prácticas se realizarán de manera clara y accesible para que todos los estudiantes comprendan la actividad. Además, se proporcionará atención individualizada a aquellos alumnos que lo necesiten para garantizar su adecuada participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La normativa vigente relacionada con la atención a la diversidad, la inclusión y la convivencia escolar, se incluye en el Anexo XIV.

En todo momento, se prioriza la inclusión educativa, garantizando que cada estudiante reciba el apoyo necesario para desarrollarse plenamente dentro del aula. Así, se fomenta un entorno de aprendizaje accesible y equitativo para todo el estudiantado.

4.11. Resultados

La implementación de este proyecto de innovación ha permitido comprobar que los objetivos didácticos planteados y los aprendizajes adquiridos por el alumnado han estado alineados y cohesionados. A través de la observación directa en el aula y de la evaluación continua realizada durante toda la unidad didáctica, se han constatado avances significativos en el desarrollo de las competencias del grupo.

En cuanto a la alfabetización visual, el análisis crítico de las imágenes extraídas de Instagram generó reflexiones relevantes sobre el consumo de imágenes artificiales y su impacto emocional. Muchos estudiantes, por primera vez, lograron expresar conceptos abstractos mediante composiciones visuales, superando la concepción limitada del dibujo bidimensional. La restricción en el uso de materiales (trabajando exclusivamente con elementos reciclados) potenció la creatividad como una habilidad esencial en el proceso artístico. Como reflejan las valoraciones recogidas (ver Anexo IX), el alumnado percibió que este proyecto favoreció su capacidad creativa.

Asimismo, el contacto con referentes como el arte povera, el ensamblaje y la instalación artística amplió el repertorio expresivo del alumnado, ayudándoles a comprender que el arte no se limita a la representación estética tradicional (ver Anexo XIII). El enfoque colaborativo de la propuesta favoreció la creación de vínculos dentro del grupo-clase. A través de procesos de autoevaluación y coevaluación, los estudiantes desarrollaron una conciencia compartida del proceso creativo, poniendo en práctica la escucha activa, el respeto y la negociación de ideas.

Los resultados obtenidos, recogidos mediante fichas de evaluación y productos finales, se presentan en el Anexo IX. En ellos se observa un alto nivel de participación, la calidad en la elaboración de las obras y una integración significativa del lenguaje visual en las producciones del alumnado.

Finalmente, resulta especialmente interesante la comparación entre los conceptos abstractos representados inicialmente mediante bocetos y las composiciones finales. Es relevante señalar que el alumnado no trató de replicar literalmente lo bocetado, ya que no disponía de dichos esquemas durante la fase de creación con materiales reciclados (ver Anexo IX). Esto demuestra que, de forma inconsciente, los alumnos y alumnas integraron visualmente lo que habían percibido y conceptualizado durante las fases previas, traduciendo los conceptos abstractos de forma coherente en la instalación.

05 _CONCLUSIONES, REFLEXIÓN PERSONAL Y

PROPUESTAS DE FUTURO

A continuación, se presentan las conclusiones generales del proyecto, una reflexión personal como docente en formación y las posibilidades de implementación futura en otros centros y contextos educativos.

Realizar este proyecto de innovación no solo ha supuesto un reto académico para el Máster, sino también una experiencia transformadora a nivel personal y profesional. A lo largo del diseño, desarrollo y análisis de la propuesta, he podido comprobar cómo la educación artística, vinculada a la experiencia, cooperación y contemporaneidad, se convierte en una herramienta significativa para el alumnado, de acuerdo con los objetivos de etapa de la ESO recogidos en la LOMLOE.

La experiencia me permitió identificar un vacío en la consideración del diseño como herramienta educativa. Esta toma de conciencia ha sido fundamental para desarrollar una visión más amplia del arte en la educación. A diferencia de mis compañeras del máster, provenientes de ramas más plásticas, yo, especializada en diseño de interiores, me percaté de que pocas veces el diseño es considerado arte. Esto me llevó a comprender que la educación artística debe enseñarse no solo desde el punto de vista visual, sino también como medio para sentir, emocionar, provocar y reivindicarse.

Una vez definidos los valores que deseaba transmitir al alumnado, comencé a diseñar una propuesta que les ayudase a aprender a ver, pensar y expresarse a través del arte. A partir de las observaciones realizadas durante el Prácticum I, planteé una actividad en la que cada estudiante pudiera diseñar una composición propia y colaborar con los demás mediante el lenguaje visual.

Esta unidad didáctica ha demostrado ser coherente con los principios y fundamentos en los que se basa, especialmente en relación con la necesidad de romper con las dinámicas individuales en el aula y con el objetivo de construir un proyecto colaborativo. Desde el primer momento, se fomentó la participación activa del alumnado en todas las fases del proceso: desde la selección de los conceptos abstractos a representar, pasando por la reflexión crítica sobre las imágenes de redes sociales, hasta la creación colectiva de una instalación artística con materiales reciclados. Se evidencia que el alumnado se implica de forma más activa cuando las propuestas se vinculan a su contexto

y se articulan como experiencias significativas, ya que para la mayoría esta actividad les pareció “original, divertida y útil” (ver Anexo XIII). Además, las dinámicas de evaluación formativa fomentaron la autonomía y la responsabilidad individual y colectiva.

Este proyecto puede adaptarse a cualquier curso de la ESO o de Bachillerato, ya que se vincula con múltiples competencias específicas de diversas materias, como Expresión Artística en 4.º de ESO, Volumen en 1.º de Bachillerato o Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas en 2.º de Bachillerato. Además, podría integrarse de forma transversal con asignaturas como Lengua Castellana y Literatura o Educación en Valores Cívicos y Éticos (ver Anexo X).

Para su implementación en otros niveles educativos o contextos escolares, bastaría con ajustar las imágenes de referencia y los contenidos teóricos a la edad y características del alumnado. Las actividades prácticas pueden mantenerse tal como están diseñadas, gracias a su carácter abierto y flexible. La evaluación también es adaptable, pudiéndose modificar ligeramente el formato de las actividades más lúdicas o visuales. Por ejemplo, el “semáforo de la creatividad” podría convertirse en una encuesta digital para favorecer la integración de herramientas TIC y mejorar la accesibilidad en cursos superiores. Una posible versión adaptada de este instrumento consistiría en el uso de la herramienta Mentimeter, con un formulario que permita al alumnado seleccionar uno de tres colores (verde, amarillo o rojo) al final de cada sesión, reflejando su grado de implicación, satisfacción y creatividad percibida.

En definitiva, este proyecto de innovación ha permitido que el alumnado comprenda que el lenguaje visual va más allá de una mera representación estética. El uso del reciclaje no fue solo una decisión técnica o ecológica, sino un recurso expresivo con el que los y las estudiantes construyeron colectivamente un mensaje artístico con sentido y emoción.

Con ello, se evidencia el potencial del arte y el diseño como vehículos educativos capaces de generar experiencias significativas, promover la expresión personal y fomentar una participación activa en el aula.

06 _REFERENCIAS

- Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós.
- Arnheim, R. (1954). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza.
- Bisquerra, R. (2014). *Viajar al universo de las emociones* [Ponencia]. Grupo de Investigación en Orientación Psicopedagógica, Universidad de Barcelona. <https://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2014/03/Ponencia-Universo-de-emociones-texto-RB.pdf>
- Bourriaud, N. (1998). *Estética relacional*. Les Presses du Réel.
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., Reyes, M. R., & Salovey, P. (2012). Mejorar el rendimiento académico y la competencia social y emocional con el currículo de palabras de sentimiento RULER. *Aprendizaje y Diferencias Individuales*, 22(2), 218–224.
- Consejería de Educación y Empleo de Extremadura. (s. f.). *Red de Escuelas de Inteligencia Emocional*. <https://www.educarex.es/redes-escuelas/red-de-escuelas-de-inteligencia-emocional.html>
- Efland, A. D. (2004). *Arte y cognición: La integración de las artes visuales en el currículum*. Prentice Hall.
- Eisner, E. W. (2020). *El arte y la creación de la mente: El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós Educación.
- Feilitzen, C. V. (2002). Aprender haciendo: Reflexiones sobre la educación y los medios de comunicación. *Comunicar*, (18), 21–26.
- Fernández, P., & Cabello, R. (2020). La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional. *Revista Iberoamericana de Educación Emocional y Bienestar*, (1), 1-12.
- Fiotto, B. (2017, noviembre 19). La postfotografía: Cambios conceptuales en torno a la imagen. *Las Nuevas Musas*. <https://www.lasnuevemusas.com/la-postfotografia-cambios-conceptuales-torno-la-imagen/>
- Frescara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.

- Goleman, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Editorial Kairós.
- Marina, J. A., & Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Ariel.
- McKenzie, J. (2021). *El Anatsui: Art and life – Book review*. Studio International.
<https://www.studiointernational.com/el-anatsui-art-and-life-by-susan-mullin-vogel-book-review-prestel-munich>
- Molina Montoya, N. (2013). El aprendizaje basado en problemas (ABP) como estrategia didáctica. *Revista Academia y Virtualidad*, 6(1), 53–61.
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación*, 11(15), 103–124.
- Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje basado en proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 24(2), 327-346.
<https://www.redalyc.org/pdf/1342/134213131007.pdf>
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa* (6ª ed.). Pearson Educación.
- UNESCO. (2017). *Educación para los objetivos de desarrollo sostenible: Objetivos de aprendizaje*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444>
- Vega Cedeño, B. (2012). *Lenguaje visual publicitario como sistema de comunicación en el street art: Creación y difusión* [Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Barcelona.



Universidad
Zaragoza

Anexos

Proyecto colaborativo:

Diseño de cajas-emoción. Mejoras del aprendizaje y de la integración a través del arte

Collaborative project:

Emotion Box Design. Improving learning and integration through art.

Autora

Marina Conte Muñío

Directora

Taciana Laredo Torres

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel
2025



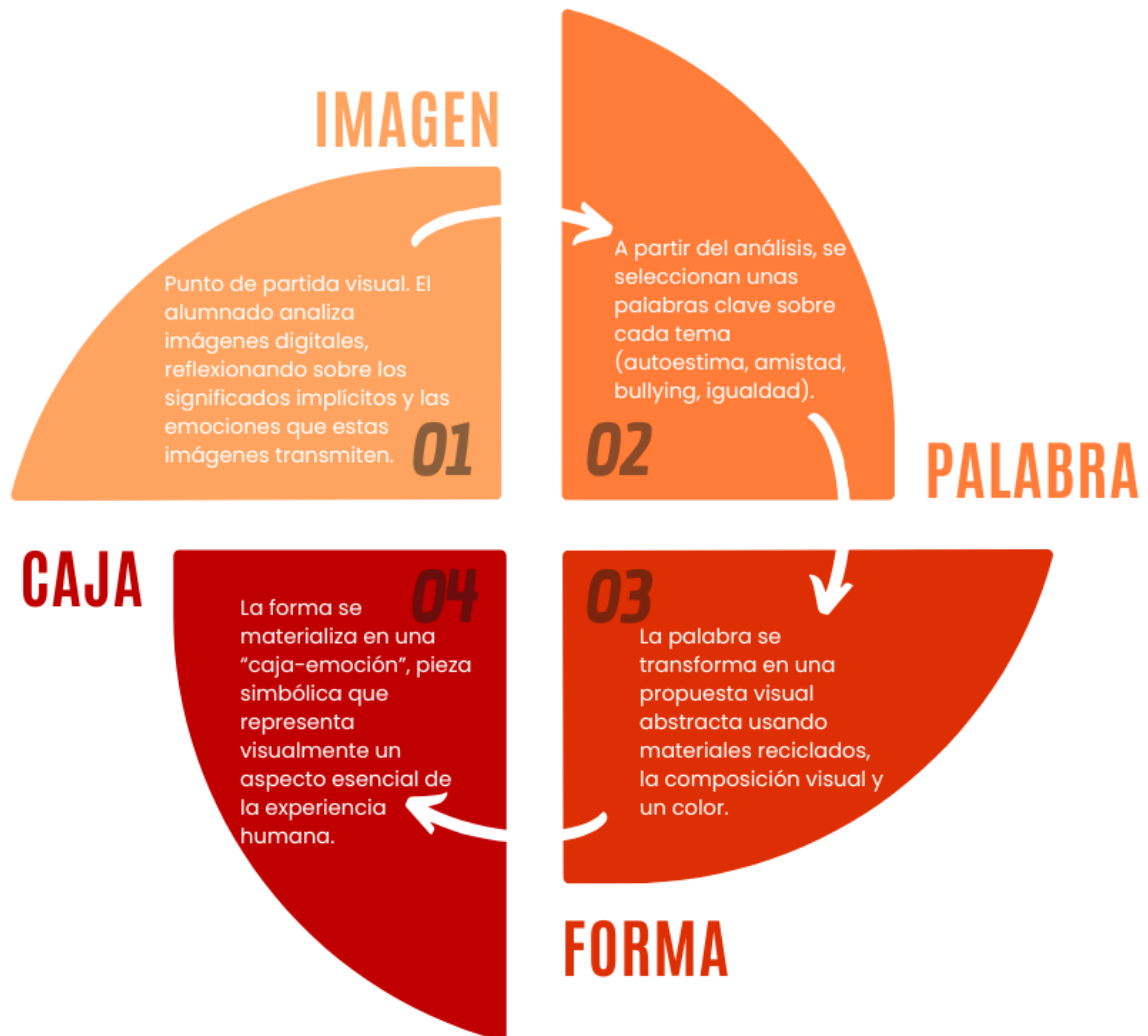
Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

ÍNDICE

ANEXO I_ Diagrama de la construcción simbólica colectiva	1
ANEXO II_ Organigrama del centro educativo	2
ANEXO III_ Contribución de la unidad didáctica a los objetivos generales de la ESO..	3
ANEXO IV_ Descriptores operativos de la ESO relacionados con las competencias específicas de EPVA	4
ANEXO V_ Esquema del proyecto de innovación	7
ANEXO VI_ Recursos didácticos: Fichas.....	8
ANEXO VII_ Recursos didácticos: Presentaciones	10
ANEXO VIII_ Evaluación de la actividad	19
ANEXO IX_ Resultados	20
ANEXO X_ Aplicación en otros contextos.....	32
ANEXO XI_ Registro fotográfico de la SA	35
ANEXO XII_ Programación anual EPVA.....	39
ANEXO XIII_ Valoraciones del alumnado	40
ANEXO XIV_ Normativa de atención a la diversidad	47

ANEXO I_ Diagrama de la construcción simbólica colectiva

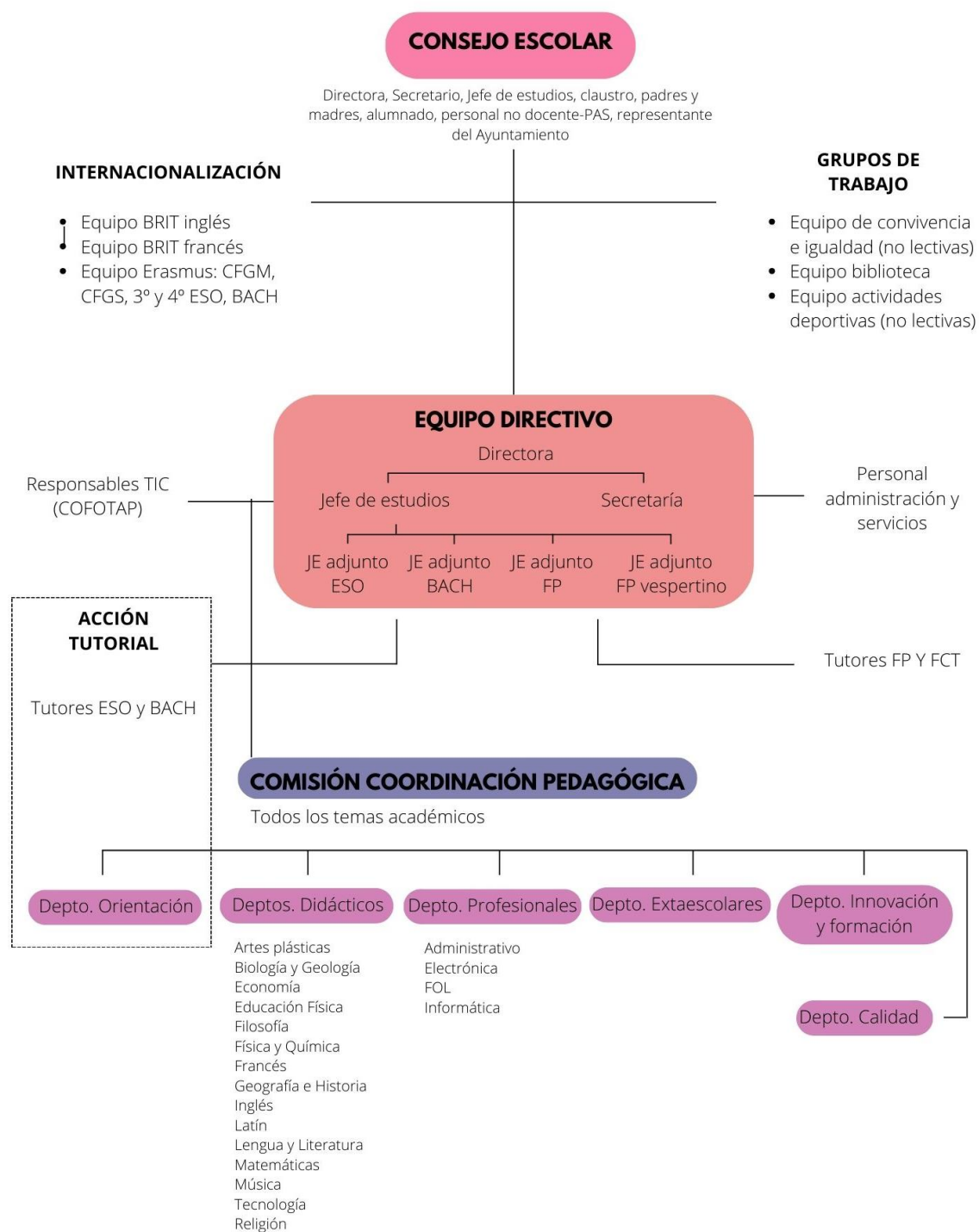
Figura A1. Secuencia simbólica del proceso creativo: de la imagen a la caja-emoción



Fuente: Elaboración propia

ANEXO II_Organigrama del centro educativo

Figura A2. Organigrama del IES Tiempos Modernos



Fuente: Elaboración propia

ANEXO III_ Contribución de la unidad didáctica a los objetivos generales de la ESO

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- d) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismos, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- k) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- m) Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad.
- o) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

ANEXO IV_Descriptores operativos de la ESO relacionados con las competencias específicas de EPVA

Tabla A1. Descriptores operativos ESO con CE

Competencia específica	Descriptores operativos al finalizar la ESO
CE.EPVA.2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. CPSAA1: Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CC1: Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto. CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CCEC1: Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CE.EPVA.5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	CCL2: Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento. CPSAA1: Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos. CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA4: Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes. CC3: Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia. CCEC3: Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa. CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.
CE.EPVA.8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	CCL1: Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales. STEM3: Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

	CD3: Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. CPSAA3: Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas. CPSAA5: Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento. CE3: Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. CCEC4: Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.
--	--

Fuente: Elaboración propia

ANEXO V_Esquema del proyecto de innovación

Tabla A2. Esquema de la SA

Título de la SA	El lenguaje visual: emociones, imágenes y convivencia
Etapas / Nivel	Educación Secundaria Obligatoria – 1.º de ESO
Asignatura	Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA)
Duración	7 sesiones lectivas de 50 min (3 semanas aprox.)
Producto final	Instalación artística colaborativa con materiales reciclados
Metodología	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), trabajo cooperativo, evaluación formativa
Objetivos clave	Educación emocional, alfabetización visual, cohesión grupal, pensamiento crítico y sostenibilidad
Competencias específicas	CE2, CE5, CE8 (según currículo de EPVA)
Técnicas y enfoques artísticos	Instalación, ensamblaje, arte povera
Evaluación	Autoevaluación, coevaluación, rúbricas, observación docente y producto final
Elementos transversales	ODS (ODS 4 y 13) y uso crítico de redes sociales (Instagram)

Fuente: Elaboración propia

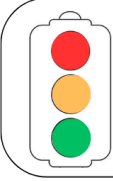
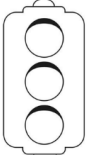
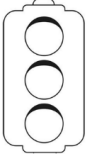
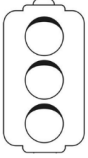
ANEXO VI Recursos didácticos: Fichas

Ficha de planificación y justificación: *Nuestro diseño de interiores*

Nuestro diseño de interiores	
	Nombre : _____ Alumnos : _____ Emoción : _____ Curso : _____
1. Materiales reciclados utilizados: _____ _____	
2. Equilibrio y peso visual: ¿Qué tipo de equilibrio habéis creado? ☐ Simétrico ☐ Asimétrico ☐ Radial ☐ Libre / experimental (explica por qué) ¿Dónde se concentra el peso visual en la caja? ¿Qué elemento domina la atención? ¿Por qué creéis que ocurre? ¿Cómo habéis equilibrado ese peso con otros objetos?	
2. Ritmo visual ¿Qué elementos se repiten en tu composición? ¿Qué tipo de ritmo generan? ¿Cómo se mueve la mirada dentro de la caja? ¿Va de un punto a otro? ¿Se detiene en algún lugar?	
3. Proporción entre elementos ¿Hay un objeto protagonista por su tamaño? ¿Por qué lo elegisteis así? ¿Hay elementos muy pequeños? ¿Qué función tienen? ¿Cómo es la obra? Explicad por qué ☐ Proporcionada ☐ Desproporcionada	
 Justificación de la obra Escribid un pequeño texto explicando cómo habéis hecho la composición y qué queráis transmitir. Podéis hablar de: - La emoción o idea que representa la caja. - El uso del equilibrio, el ritmo y la proporción en el diseño. - Alguna decisión importante que tomasteis al colocar los objetos. - La decisión del color final y por qué _____ _____ _____ _____ _____ _____	

Ficha de autoevaluación: *Semáforo de la creatividad*

Nombre: _____ Clase: _____

 Necesito más ayuda Podría mejorar Muy bien	 1. ¿Me esforcé en mi creatividad?  Colorea la luz del semáforo:
 2. ¿Colaboré bien con mi equipo?  Colorea la luz del semáforo:	 3. ¿Estoy satisfecho/a con mi resultado final?  Colorea la luz del semáforo:

4. Si volvieras a empezar ... ¿Qué cambiarías? ¿Qué te gustaría hacer mejor la próxima vez?

Ficha de coevaluación: Los críticos del arte

LOS CRÍTICOS DEL ARTE

Grupo evaluador N°: _____
(vosotros/as)

Grupo evaluado N°: _____

Criterio	1	2	3	4	5
Originalidad del concepto	☐	☐	☐	☐	☐
Claridad en la expresión emocional	☐	☐	☐	☐	☐
Creatividad en el uso de materiales reciclados	☐	☐	☐	☐	☐
Cuidado de la composición visual	☐	☐	☐	☐	☐
Trabajo colaborativo del grupo	☐	☐	☐	☐	☐
Relación forma-color-emoción	☐	☐	☐	☐	☐

Elige una palabra que resuma o represente la obra del grupo evaluado:

 "....."

(Ej.: "Impactante", "Armónica", "Provocadora", "Caótica", "Poética", "Ruidosa", "Sutil"...)

Tarjetas de evaluación externa: Los premios del arte

MEJORES MATERIALES	MÁS EXPRESIVO
MÁS CREATIVO	MEJOR COMPOSICIÓN

ANEXO VII Recursos didácticos: Presentaciones

Presentación Sesión 1:

PROYECTO COLABORATIVO

-DISEÑO DE INTERIORES-

Diseño de interiores de las personas

Emoción

CÓMO COMUNICAR DE FORMA NO VERBAL

TÉCNICAS Y MATERIALES

CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA

EVALUACIÓN

Rúbrica 80%

Alumno/a:	0	0,5	1
Escucha activamente, sigue las instrucciones del profesorado y respeta los tiempos establecidos.			
Trae de casa los materiales requeridos			
Muestra una actitud positiva, trata con respeto al profesorado y a sus compañeros.			
Participa activamente en el grupo, colabora y mantiene un clima de trabajo adecuado.			
Se compromete con su rol y contribuye de forma regular al avance del proyecto.			
La construcción es firme, bien organizada y resiste sin desmontarse.			
Cuida la presentación final: uso adecuado del color, sin manchas ni acabados descuidados.			
Los elementos están bien distribuidos, hay armonía y dinamismo visual.			
Utiliza materiales de forma creativa y con intencionalidad estética.			
La obra transmite una idea o concepto claro, que se entiende visivamente.			

EVALUACIÓN

Dinámicas 20%

Semillas de reflexión → Autoevaluación escrita sobre roles, dificultades y mejoras

Semáforo de la creatividad → Evalúas tu esfuerzo, colaboración y satisfacción

Críticos de arte → Coevaluación anónima entre grupos

Premios del arte → Otras clases votan en categorías

Ticket de salida → Encuesta de Google Forms

EL LENGUAJE VISUAL

El lenguaje visual emplea la imagen para comunicarse

PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

INFORMATIVA



PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

DESCRIPTIVA



PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

EXPRESIVA



PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

ESTÉTICA



PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

PERSUASIVA



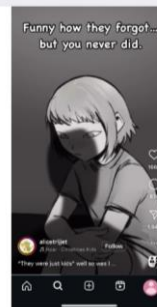
PRINCIPALES FUNCIONES DE LA IMAGEN

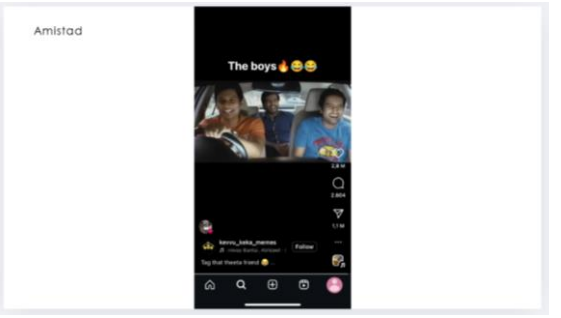
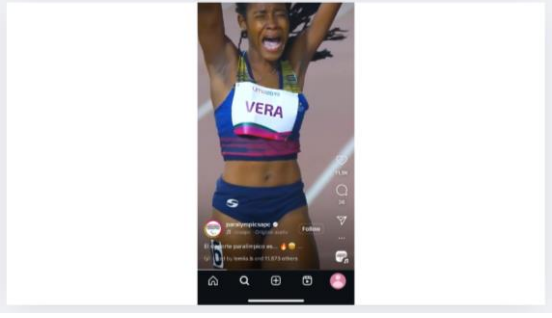
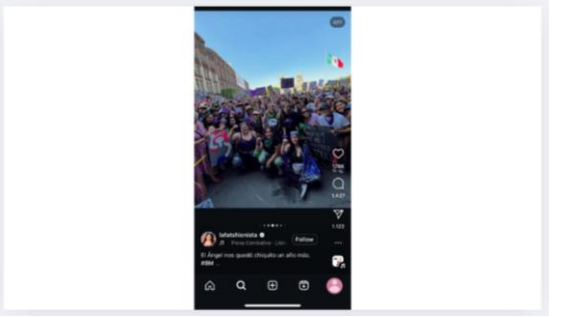
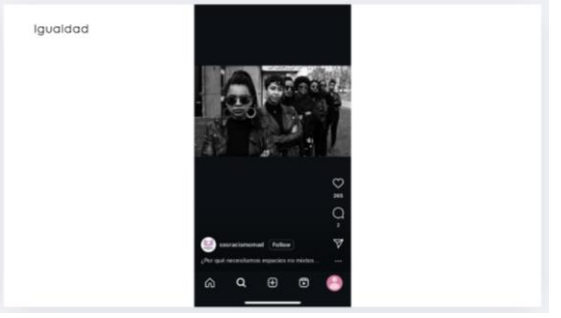
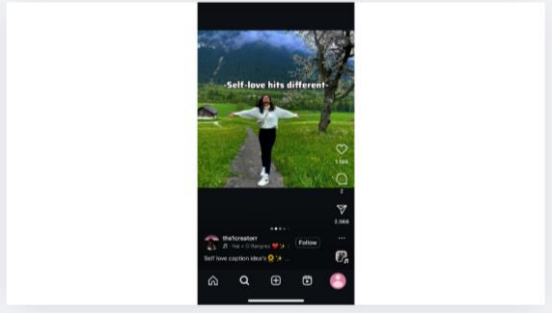
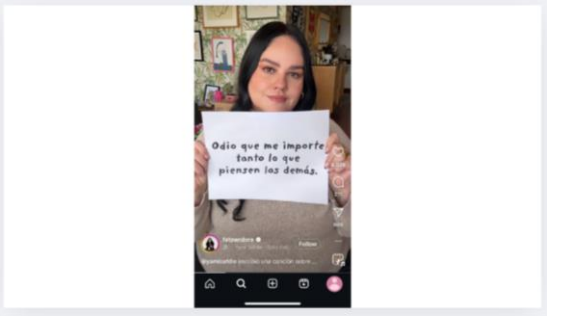
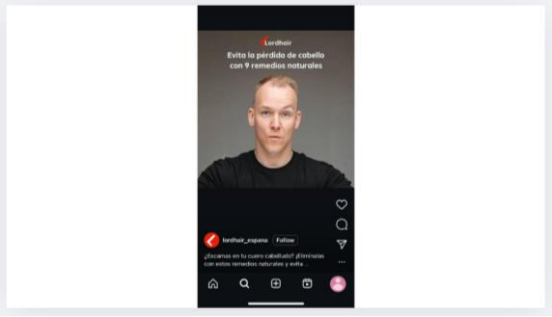
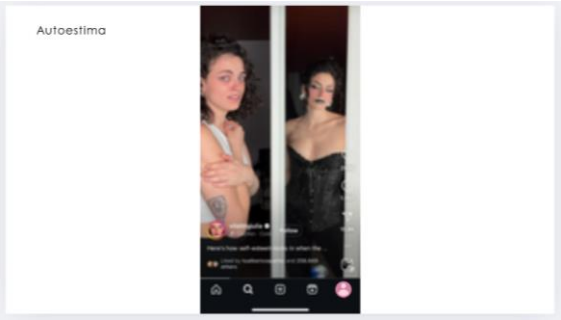
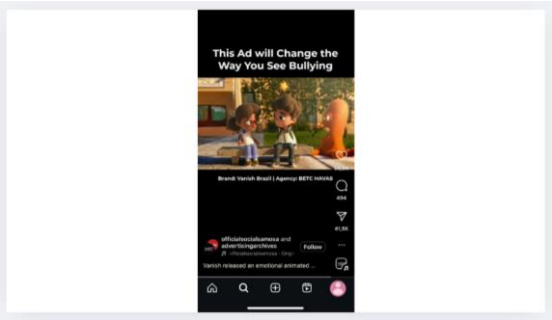
RECREATIVA

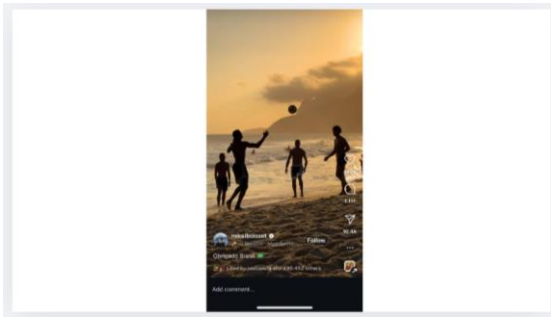
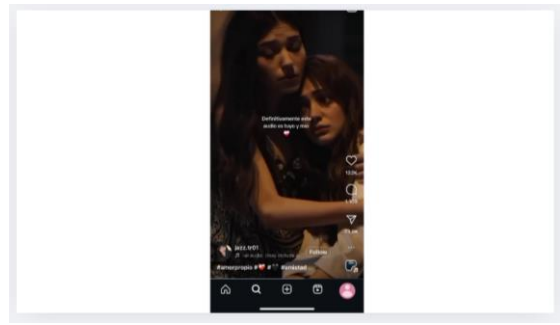
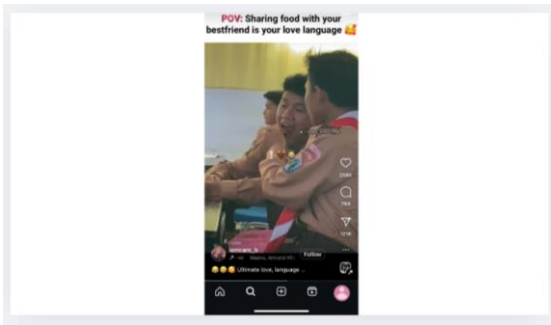


EL LENGUAJE VISUAL EN INSTAGRAM

Bullying







DINÁMICA: ENCUÉNTRAME

Presentación Sesión 2:



¿QUÉ ES UNA INSTALACIÓN ARTÍSTICA?

¿QUÉ ES UNA INSTALACIÓN ARTÍSTICA?

Organización de un espacio o conjunto de objetos con fines artísticos.



MÁS EJEMPLOS



Aqua Fossil / Amarist



Trans Layer / Sakir-Gökcebag

ENSAMBLAJE



La guitarra / Pablo Picasso



Mirror-Shadow / Louise Nevelson

ARTE POVERA



Venus de los trapos / Michelangelo Pistoletto

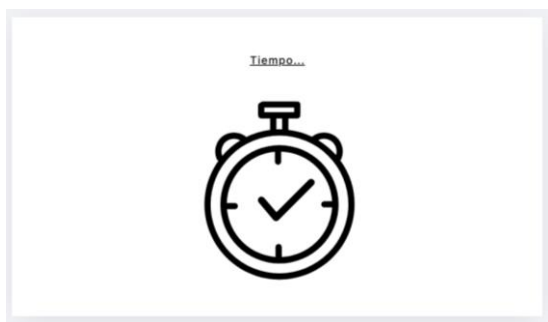


Gravity and Grace / El Anatsui

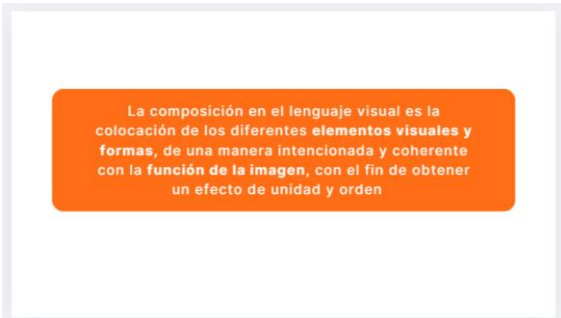
INSTALACIÓN ARTÍSTICA

ENSAMBLAJE

ARTE POVERA



Presentación Sesión 3:



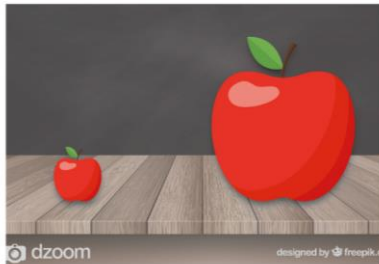
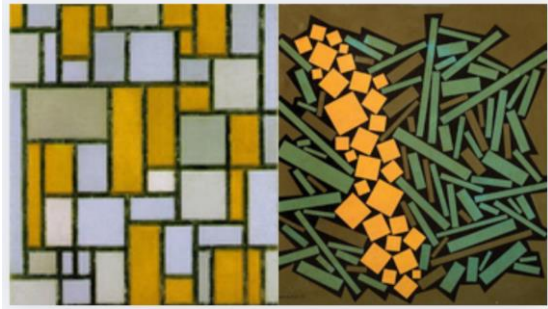
1. EQUILIBRIO Y PESO VISUAL

Algo está en equilibrio cuando está estabilizado, cuando no se "cae".

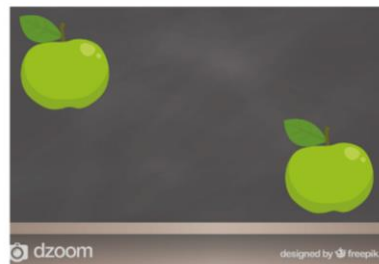
¿Cómo conseguimos el equilibrio a nivel visual?

A través de la relación de los elementos y de su **peso visual**.

El peso visual es la capacidad que tiene un elemento visual para captar la atención del espectador.



TAMAÑO



POSICIÓN



DISTRIBUCIÓN



TEXTURA



LA FORMA



EL COLOR



EL COLOR



EL COLOR



EL CONTRASTE

2. PROPORCIÓN

La **proporción** es la relación de tamaño o cantidad entre las partes de un conjunto. Cuando la relación de proporcionalidad es equilibrada se dice que algo está **proporcionado**, y cuando el tamaño o cantidad de alguno de los elementos descompensa el equilibrio del conjunto se dice que está **desproporcionado**.

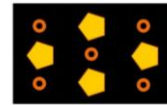


3. RITMO

Ritmo visual es una secuencia (repetición ordenada) de figuras o formas. Dicha secuencia puede seguir distinto **orden o regla**, y es así que se diferencia cada ritmo.



RITMO UNIFORME



RITMO ALTERNO



RITMO CRECIENTE O DECRECIENTE



RITMO RADIAL

Presentación Sesión 4:



¿QUÉ PUEDE COMUNICAR EL COLOR SIN DECIR UNA PALABRA?





I hope - Chiharu Shiota



Almendro en flor- Vincent van Gogh



Life - Olafur Eliasson



Sin título 2012 - Etel Adnan



La ciudad dorada - Teresa Ramón



Estatua de la libertad - Frédéric Auguste Bartholdi



Augmented Shadow - Joon Moon

El **color** puede ser tu lenguaje para
emocionar. No lo elijas por estética, elígelo
por **intención**

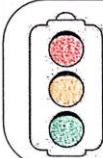
ANEXO VIII Evaluación de la actividad

EVALUACIÓN PROYECTO COLABORATIVO																					
1ºA																					
ÍTEM	A CALIFICAR 80%															4	3	2	1	0	
1	Presta atención en clase																				
2	Trae de casa los materiales requeridos																				
3	Participa activamente y propone ideas útiles.																				
4	Propone soluciones originales y eficaces.																				
5	Escucha y respeta siempre.																				
6	Cumple el rol eficazmente y con compromiso.																				
7	Consensua y escucha todas las opiniones.																				
8	Composición final																				
9	Pintura final																				
10	Reflexión crítica																				
ÍTEM	A CALIFICAR 20%																				
1	Semillas de reflexión (2pt)																				
2	El semáforo de la creatividad (2pt)																				
3	Los críticos del arte (3pt)																				
4	Los premios del arte (2pt)																				
5	Ticket de salida (1pt)																				
Alumnos/as	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL	TOTAL	80%	1	2	3	4	5	TOTAL	20%	NOTA
MARINA	3	0	4	2	4	4	4	4	2	3	30	7.5	6	2	2	2	2	1	9	1.8	7.8
LUAN	3	4	4	4	4	4	1	3	2	0	29	7.25	5.8	2	2	2	2	1	9	1.8	7.6
ADRIAN	0	0	2	0	0	3	2	4	4	1	16	4	3.2	0	2	1	2	1	6	1.2	4.4
INICO	0	4	2	0	0	4	1	2	4	3	20	5	4	2	2	1	2	1	8	1.6	5.6
ALEJANDRO	4	0	4	4	4	3	4	4	2	0	29	7.25	5.8	1	2	2	1	1	7	1.4	7.2
IRIBE	3	0	2	2	4	0	4	3	4	3	25	6.25	5	2	2	3	1	1	9	1.8	6.8
UGO	0	0	4	0	0	4	1	4	2	0	15	3.75	3	1	1.5	2	1	1	6.5	1.3	4.3
LARA	2	4	4	2	4	2	3	4	4	1	30	7.5	6	2	2	3	2	1	10	2	8.0
JORGE-ÁNGEL	2	4	4	4	1	2	4	3	4	1	29	7.25	5.8	1	2	3	1	1	8	1.6	7.4
BEGONIA	3	4	4	4	2	0	1	4	4	1	27	6.75	5.4	2	2	3	2	1	10	2	7.4
MIKAILA	4	4	4	4	2	4	4	3	2	0	31	7.75	6.2	2	2	2	2	1	9	1.8	8.0
JER	4	2	4	2	4	4	4	4	2	0	30	7.5	6	2	2	2	1	1	8	1.6	7.6
ELIHA	3	4	0	2	2	0	4	0	4	3	22	5.5	4.4	1	2	3	1	1	8	1.6	6.0
DOS	4	0	2	2	4	0	4	4	4	3	27	6.75	5.4	2	2	3	1	1	9	1.8	7.2
MAISO	3	4	0	0	3	0	3	4	4	1	22	5.5	4.4	1.5	0	3	2	1	7.5	1.5	5.9
ELIOT	3	4	4	4	4	4	3	4	2	0	32	8	6.4	1	2	2	1	1	7	1.4	7.8
EMMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	9.25	7.4	2	2	1	1	1	7	1.4	8.6
LUCA	4	0	4	4	4	4	4	4	4	3	35	8.75	7	2	2	1	1	1	7	1.4	8.4
JOHN-JOAN	0	0	2	0	0	0	1	4	4	3	14	3.5	2.8	1	1	3	1	1	7	1.4	4.2

ANEXO IX Resultados

Resultados de *El semáforo de la creatividad*:

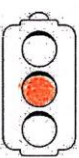
Nombre: Adrián Galindo Clase: 3º B 9312



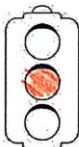
Necesito más ayuda

Podría mejorar

Muy bien



1. ¿Me esforcé en mi creatividad?
Colorea la luz del semáforo:



2. ¿Colaboré bien con mi equipo?
Colorea la luz del semáforo:



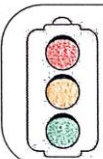
3. ¿Estoy satisfecho/a con mi resultado final?
Colorea la luz del semáforo:

4. Si volvieras a empezar ... ¿Qué cambiarías? ¿Qué te gustaría hacer mejor la próxima vez?

De preguntar más y se haría auda mejor

Te animo a que lo hagas. :)

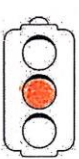
Nombre: Adrián Galindo Clase: 3º B 9312



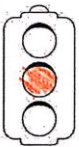
Necesito más ayuda

Podría mejorar

Muy bien



1. ¿Me esforcé en mi creatividad?
Colorea la luz del semáforo:



2. ¿Colaboré bien con mi equipo?
Colorea la luz del semáforo:



3. ¿Estoy satisfecho/a con mi resultado final?
Colorea la luz del semáforo:

4. Si volvieras a empezar ... ¿Qué cambiarías? ¿Qué te gustaría hacer mejor la próxima vez?

De preguntar más y se haría auda mejor

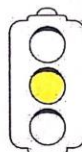
Te animo a que lo hagas. :)

Nombre: Leyre Castilla

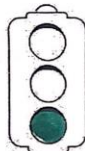
Clase: 1º B

1512

Necesito más ayuda
Podría mejorar
Muy bien



1. ¿Me esforcé en mi creatividad?
Colorea la luz del semáforo:



2. ¿Colaboré bien con mi equipo?
Colorea la luz del semáforo:



3. ¿Estoy satisfecho/a con mi resultado final?
Colorea la luz del semáforo:

4. Si volvieras a empezar ... ¿Qué cambiarías? ¿Qué te gustaría hacer mejor la próxima vez?

Me gustaría que hubiéramos puesto las rampas más en
el medio. También que Juan hubiera trabajado un
poco más.

Scanned with CamScanner

Nombre: Maria Berro

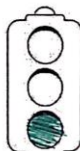
Clase: 4º B

212

Necesito más ayuda
Podría mejorar
Muy bien



1. ¿Me esforcé en mi creatividad?
Colorea la luz del semáforo:



2. ¿Colaboré bien con mi equipo?
Colorea la luz del semáforo:



3. ¿Estoy satisfecho/a con mi resultado final?
Colorea la luz del semáforo:

(Super)

4. Si volvieras a empezar ... ¿Qué cambiarías? ¿Qué te gustaría hacer mejor la próxima vez?

Yo creo que los materiales pero nada más, el equipo muy bien

Nuestro diseño de interiores



Nombre: Los españoles
Alumnos: Alicia, Hugo, Valentina, Adrián G.
Emoción: Vergüenza
Curso: 1º B

1. Materiales reciclados utilizados:

✓ Hueveras, poliespán, botella de agua, balsa de plástico.

2. Equilibrio y peso visual:

- ¿Qué tipo de equilibrio habéis creado?
 - ☒ Simétrico
 - ☐ Asimétrico
 - ☐ Radial
 - ☒ Libre / experimental (explica por qué)

- ¿Dónde se concentra el peso visual en la caja?

✓ En la huevera encerrada en la botella

- ¿Qué elemento domina la atención? ¿Por qué creéis que ocurre?

✓ En la huevera encerrada en la botella porque está

- ¿Cómo habéis equilibrado ese peso con otros objetos? aislada.

Están en desequilibrio porque uno está más elevado que los demás. ✓ Pero el peso visual está equilibrado, es decir, no "se cae" la composición.

2. Ritmo visual

- ¿Qué elementos se repiten en tu composición?

Los hueveras. ✓

- ¿Qué tipo de ritmo generan?

Alternos. ✓

- ¿Cómo se mueve la mirada dentro de la caja? ¿Va de un punto a otro? ¿Se detiene en algún lugar?

✓ La mirada va desde el punto central que es la huevera encerrada en la botella hasta el ritmo alternos de los otros hueveras. Se detiene en la huevera aislada.

3. Proporción entre elementos

- ¿Hay un objeto protagonista por su tamaño? ¿Por qué lo elegisteis así?

✓ Sí, la huevera aislada porque da la impresión de que está sintiendo vergüenza.

- ¿Hay elementos muy pequeños? ¿Qué función tienen?

✓ Sí, las bolitas de plástico. Dan la impresión de un público de diferentes alturas.

- ☒ Proporcionada
- ☐ Desproporcionada

✓✓ Los objetos están equilibrados en relación con su tamaño y cantidad *muy buena respuesta*

Justificación de la obra

Escribid un pequeño texto explicando cómo habéis hecho la composición y qué queráis transmitir. Podéis hablar de:

- La emoción o idea que representa la caja.
- El uso del equilibrio, el ritmo y la proporción en el diseño.
- Alguna decisión importante que tomasteis al colocar los objetos.
- La decisión del color final y por qué

Esta caja representa la vergüenza que se siente al exponerse a los demás. La huevera aislada representa a una persona en una situación sintiendo vergüenza y sintiéndose encerrada por la situación.

Escogimos el color rosa porque cuando estamos avergonzados, las mejillas se ponen de ese color.

Muy buen trabajo

En general todos habéis trabajado bien y a equipo, aunque alguno podría haberse esforzado mucho más. Tenéis que estar contentos con el resultado :)

Nuestro diseño de interiores



Nombre: CONFUSION

Alumnos: Maria, Inés Chenxi y Sara Corado

Emoción: Confianza

Curso: 1ºB

1. Materiales reciclados utilizados:

✓ Cartón, bolas de plástico, tapas de plástico, plástico y celofán

2. Equilibrio y peso visual:

- ¿Qué tipo de equilibrio habéis creado?
 - ☐ Simétrico
 - ✓ ☒ Asimétrico
 - ☐ Radial
 - ☐ Libre / experimental (explica por qué)

- ¿Dónde se concentra el peso visual en la caja?

✓ En la casa que está en el centro.

- ¿Qué elemento domina la atención? ¿Por qué creéis que ocurre?

✓ La casa porque es el elemento más grande y está en el centro.

- ¿Cómo habéis equilibrado ese peso con otros objetos?

✓ Después de la casa, también hay otros elementos que llaman la atención. árboles, tapas etc.

2. Ritmo visual

- ¿Qué elementos se repiten en tu composición?

✓ Las bolas de plástico que representan personas.

- ¿Qué tipo de ritmo generan?

No hay ritmo alterno con las bolas

- ¿Cómo se mueve la mirada dentro de la caja? ¿Va de un punto a otro? ¿Se detiene en algún lugar?

✓ Primero, la mirada se dirige a la casa y después al camino. Más tarde, a todos los elementos alrededor.

3. Proporción entre elementos

- ¿Hay un objeto protagonista por su tamaño? ¿Por qué lo elegisteis así?

Sí, la casa la elegimos porque es la parte más importante. ✓

- ¿Hay elementos muy pequeños? ¿Qué función tienen?

Sí, representan a diferentes personas. ✓

- ¿Cómo es la obra? Explicad por qué

- ☒ Proporcionada
- ☐ Desproporcionada

Porque representa un paisaje realista por los árboles, la casa, el camino, el agua. ✓

Justificación de la obra

Escribid un pequeño texto explicando cómo habéis hecho la composición y qué queráis transmitir. Podéis hablar de:

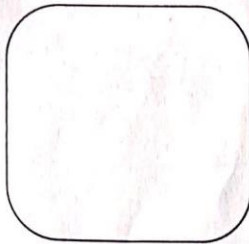
- La emoción o idea que representa la caja.
- El uso del equilibrio, el ritmo y la proporción en el diseño.
- Alguna decisión importante que tomasteis al colocar los objetos.
- La decisión del color final y por qué

La idea que la caja representa es la confianza. Representa una gran casa a la que puede entrar todo el mundo (por eso hay un camino y puertas que se abren) y con elementos bonitos alrededor (como los árboles o el agua). No hay ritmo porque queremos que casi toda la atención vaya a la casa. Escogimos el color amarillo porque representa la seguridad y la alegría, que para nosotros estén relacionadas con la confianza.

MUY BUEN TRABAJO CHICAS

Creo que habéis plasmado vuestra idea de forma muy creativa. Seguid así de creativas :)

Nuestro diseño de interiores



Nombre: Los majetes

Alumnos: Nico, Lucía, Adrián, Ema

Emoción: Confianza

Curso: 1ºA

1. Materiales reciclados utilizados:

✓ Estropajo, pelota de espuma, caja de huevos y

2. Equilibrio y peso visual:

- ¿Qué tipo de equilibrio habéis creado?
 - ✓ ☒ Simétrico
 - ✓ ☐ Asimétrico
 - ✓ ☒ Radial
 - ☐ Libre / experimental (explica por qué)

- ¿Dónde se concentra el peso visual en la caja?

✓ En el centro que es un nido.

- ¿Qué elemento domina la atención? ¿Por qué creéis que ocurre?

✓ En el nido del centro porque es lo más grande y lo que se ve antes.

- ¿Cómo habéis equilibrado ese peso con otros objetos?

✓ Poniendo cartón de huevos y bolitas a los alrededores.

2. Ritmo visual

- ¿Qué elementos se repiten en tu composición?

✓ El bu cartón y las bolas de plástico

- ¿Qué tipo de ritmo generan?

✓ Ritmo uniforme y radial. ✓

- ¿Cómo se mueve la mirada dentro de la caja? ¿Va de un punto a otro? ¿Se detiene en algún lugar?

✓ Puede ir de un lado a otro siguiendo las ondas o se puede centrar en el centro de la caja.

3. Proporción entre elementos

- ¿Hay un objeto protagonista por su tamaño? ¿Por qué lo elegisteis así?

✓ El nido del centro. Para crear un nido de confianza.

- ¿Hay elementos muy pequeños? ¿Qué función tienen?

✓ Sí que hay. Están para hacer unas ondas.

- ¿Cómo es la obra? Explicad por qué

- ☒ Proporcionada
- ☐ Desproporcionada

✓ Porque no hay cosas ni muy pequeñas ni muy grandes.



Justificación de la obra

Escribid un pequeño texto explicando cómo habéis hecho la composición y qué queráis transmitir. Podéis hablar de:

- La emoción o idea que representa la caja.
- El uso del equilibrio, el ritmo y la proporción en el diseño.
- Alguna decisión importante que tomasteis al colocar los objetos.
- La decisión del color final y por qué

Nuestra caja representa la confianza. Tiene buen equilibrio porque no parece que se caiga. Está todo alrededor de un nido, ya que el nido representa un nido de confianza. Tomamos la decisión de poner el nido en medio para que llame la atención y poner alrededor objetos más pequeños formando ondas. Porque el color morado nos muestra confianza a todos.

Muy buen trabajo!

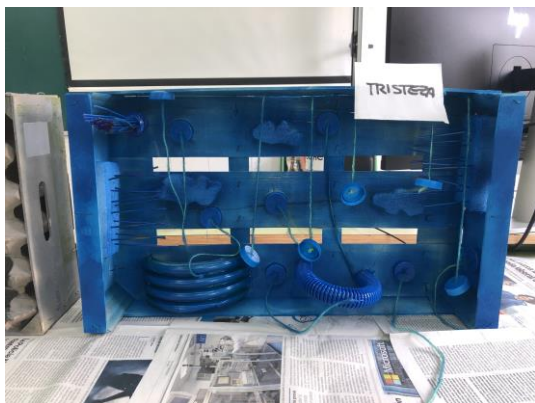
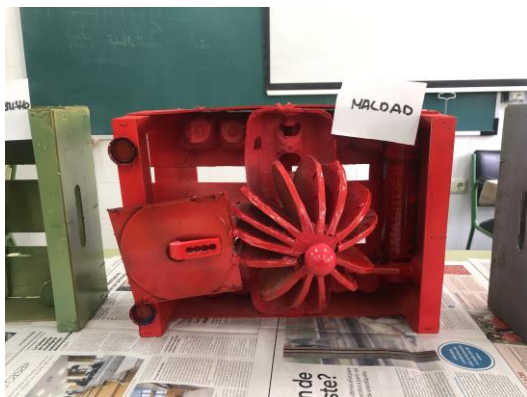
Con pocas materiales habéis conseguido representar muy bien vuestra emoción!

¡¡¡¡¡

Resultados de cajas-emoción:



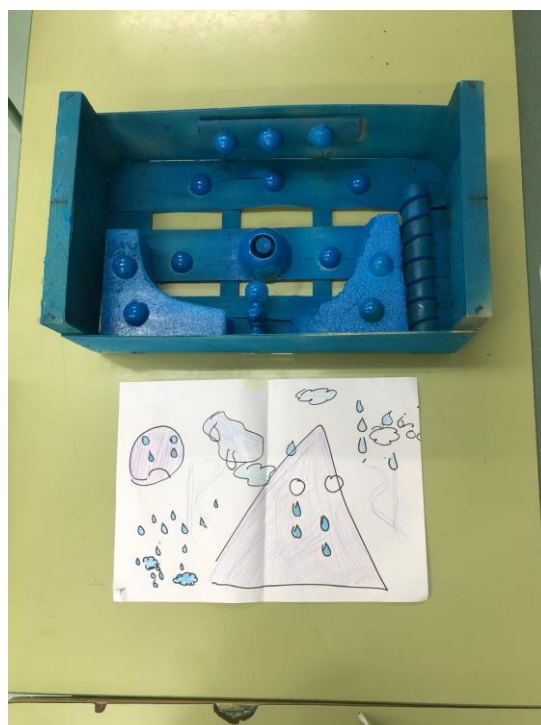
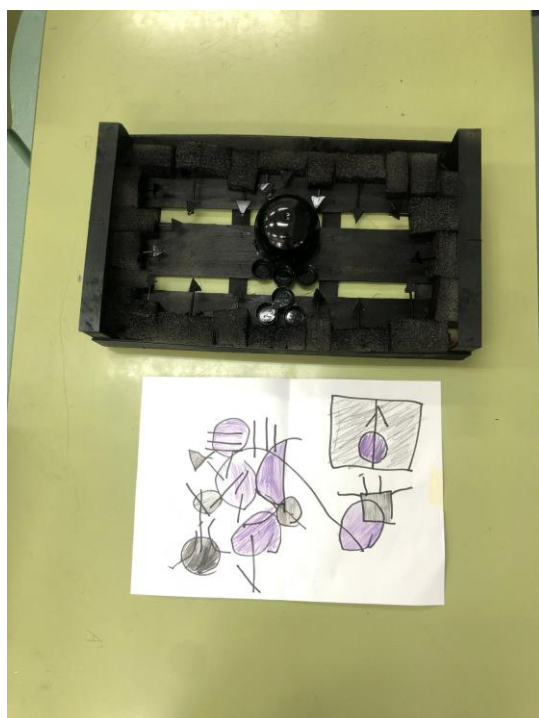




Resultado final de la instalación artística:



Comparación de boceto con composición:



ANEXO X_Aplicación en otros contextos

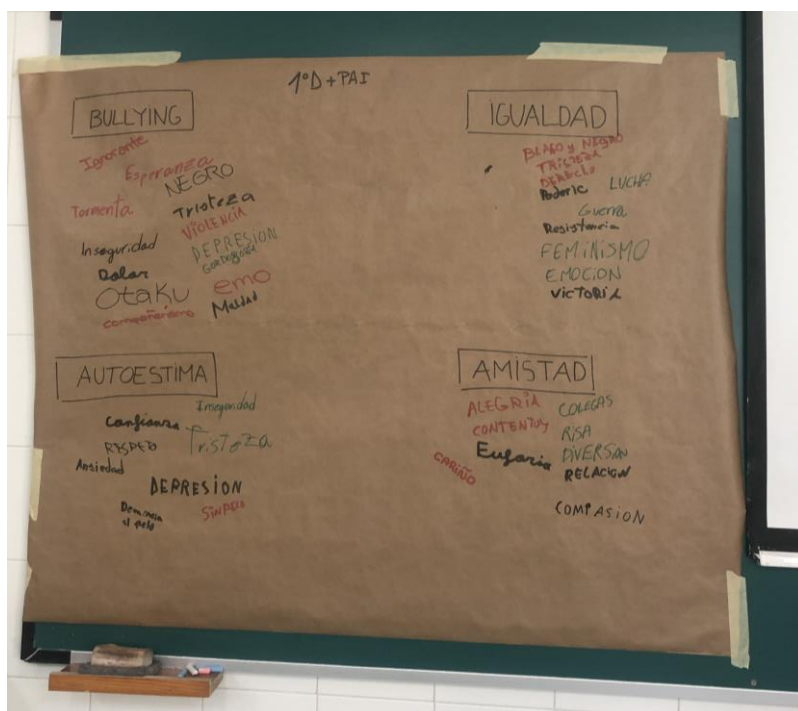
Etapas educativa	Materia	Contenidos	Adaptación del proyecto
4º de ESO	Expresión Artística	- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. - Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	- El alumnado desarrolla volúmenes a través del uso de materiales reciclados, conectando con el arte povera y técnicas de instalación. - Se trabajan técnicas mixtas para expresar ideas y sentimientos de forma libre y contemporánea. - Se promueve la reflexión sobre sostenibilidad y consumo responsable mediante el uso exclusivo de materiales reciclados.
1º de Bachillerato	Volumen	- Materiales y herramientas de configuración tridimensional. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Características técnicas, comunicativas, funcionales y expresivas. Terminología específica. - Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa...), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (moldeado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D). - Las formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles), concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color. - Aplicación de los recursos básicos del lenguaje espacial: formas abiertas y cerradas; el vacío como elemento formal; la modulación del espacio: dinamismo/quietud, cierre/expansión, orden/desorden, unión/fragmentación, tensión/distensión.	- Creación de instalaciones volumétricas donde los estudiantes aplican técnicas aditivas, de ensamblaje y composición simbólica. - Se investiga cómo el lenguaje tridimensional puede transmitir conceptos abstractos como el dolor, la confianza o el compañerismo. - Se diseñan estructuras que representan colectivamente emociones, trabajando la modulación del espacio y el ritmo visual. - Se conecta el trabajo plástico con una lectura crítica del entorno y con dinámicas de trabajo colaborativo.

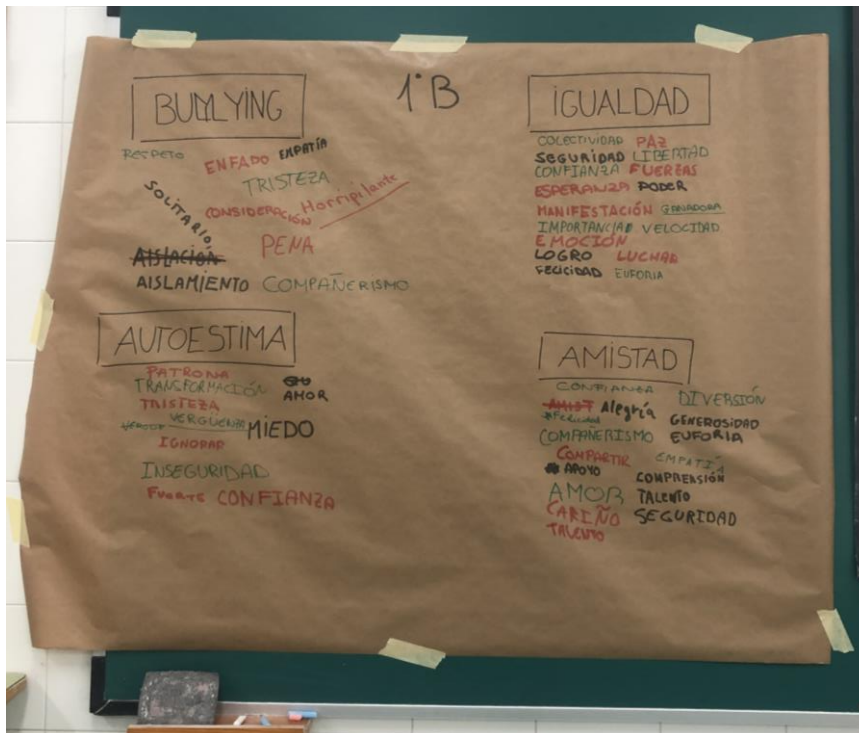
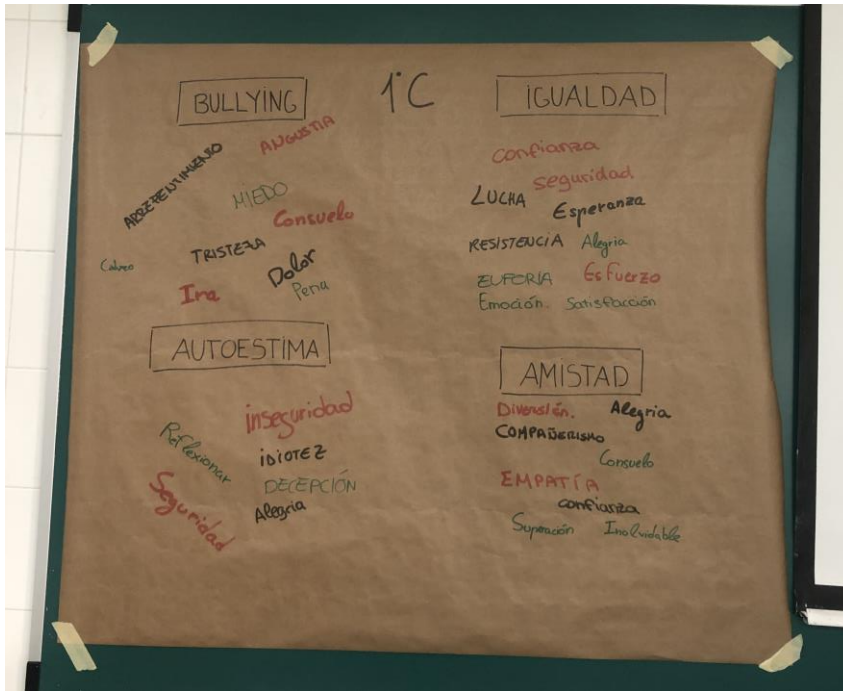
		- Relación entre forma y estructura. La forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas. - Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos. - Las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original. - Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétricas. - Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación y ritmo en el espacio.	
2º de Bachillerato	Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas	- El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica. - Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea.	- El proyecto se adapta para trabajar la creación de una instalación gráfica basada en la interpretación simbólica de conceptos mediante técnicas contemporáneas (collage, ensamblaje, arte povera). - Se reflexiona sobre la evolución del lenguaje gráfico y la expresividad personal a través de procesos experimentales y el uso no convencional de materiales.
ESO	Lengua Castellana y Literatura	- Comprensión y análisis de textos literarios y no literarios. - Producción de textos escritos que expresen ideas y emociones. - Reflexión sobre el uso del lenguaje como herramienta de comunicación y expresión personal.	- El alumnado redacta textos explicativos y reflexivos que acompañan la instalación artística. - Se trabaja la conexión entre imagen y palabra, desarrollando capacidades narrativas visuales y verbales. - Los escritos sirven para documentar y dar sentido al proceso artístico colectivo, fortaleciendo la expresión escrita como herramienta de introspección y comunicación.

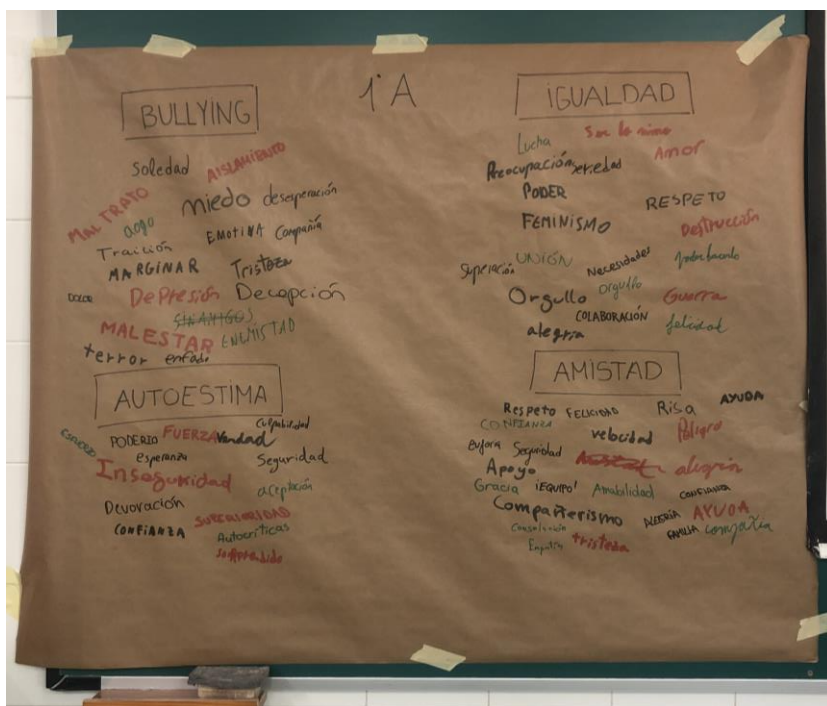
ESO	Educación en Valores Cívicos y Éticos	- La educación de las emociones y los sentimientos. La autoestima personal. La igualdad y el respeto mutuo en las relaciones con otras personas. - El problema de la desinformación. La protección de datos y el derecho a la intimidad. El ciberacoso y las situaciones de violencia en las redes. Las conductas adictivas. - Las virtudes del diálogo y las normas de argumentación. La resolución pacífica de conflictos. La empatía con los demás.	- El análisis crítico de imágenes de Instagram introduce debates sobre identidad, estereotipos y presión social. - El trabajo colaborativo fortalece el respeto, la empatía y la toma de decisiones compartidas. - Se plantean dinámicas que promueven el diálogo y la reflexión sobre la convivencia en el aula. - Se aborda la construcción simbólica colectiva como espacio para representar emociones, ideas y experiencias compartidas de forma respetuosa y significativa.
-----	---------------------------------------	--	---

ANEXO XI_Registro fotográfico de la SA

A continuación, se incluyen fotografías del proceso de la Situación de Aprendizaje en orden cronológico de realización de las fases.









ANEXO XII Programación anual EPVA

La presente tabla muestra la programación didáctica anual del curso 2024-2025 de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA), diseñada por el departamento de Artes Plásticas del IES Tiempos Modernos.

Evaluación	Unidad Didáctica (UD)	Título de la UD	Nº sesiones	Saberes básicos principales
1ª Evaluación	UD 1	Introducción a la geometría	4	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión artístico-gráfico-plástica
	UD 2	Formas geométricas planas	8	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión artístico-gráfico-plástica
	UD 3	Formas simétricas y composición modular	8	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión artístico-gráfico-plástica
2ª Evaluación	UD 4	Contextualización / patrimonio	4	A. Patrimonio artístico y cultural
	UD 5	Punto, línea y plano	9	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión artístico-gráfico-plástica
	UD 6	Leyes de la Gestalt	7	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual D. Imagen y comunicación visual
	UD 7	Equilibrio, proporción y ritmo	8	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión gráfico-plástica
3ª Evaluación	UD 8	Técnicas escultóricas	12	C. Expresión gráfico-plástica A. Patrimonio artístico y cultural
	UD 9	El lenguaje visual	7	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual C. Expresión artístico-gráfico-plástica D. Imagen y comunicación visual y audiovisual
	UD 10	El color	12	C. Expresión gráfico-plástica B. Elementos formales del lenguaje visual
	UD 11	Lenguajes y medios artísticos	10	A. Patrimonio artístico y cultural D. Imagen y comunicación visual y audiovisual
	UD 12	Creación de un Stop Motion	18	D. Imagen y comunicación visual y audiovisual B. Elementos visuales
Total anual			107	

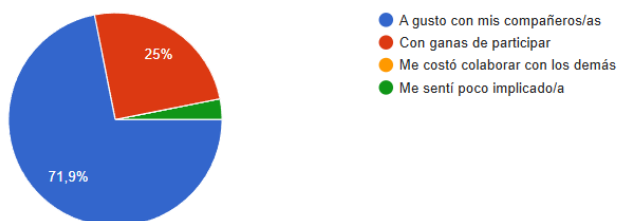
ANEXO XIII_Valoraciones del alumnado

La siguiente encuesta valora el proyecto de innovación. Sus respuestas son anónimas.

¿Cómo te sentiste trabajando en grupo durante el proyecto?

[Copiar gráfico](#)

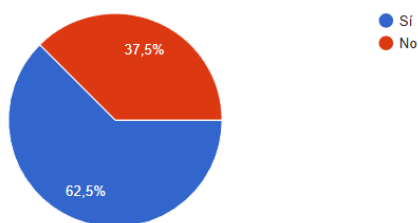
32 respuestas



¿Te resultó fácil expresar la emoción a través del arte?

[Copiar gráfico](#)

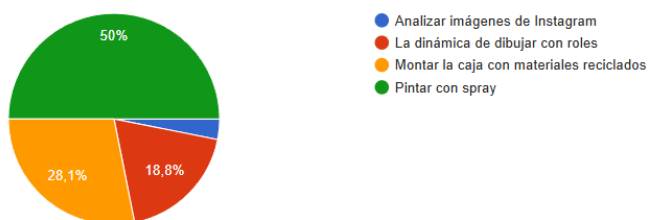
32 respuestas



¿Qué parte del proyecto te gustó más?

[Copiar gráfico](#)

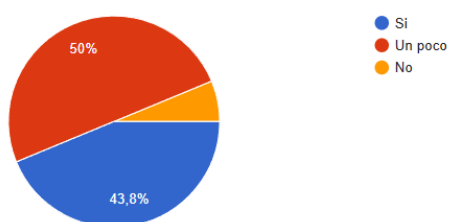
32 respuestas



¿Has aprendido a interpretar mejor las imágenes que ves en redes sociales o en tu día a día?

[Copiar gráfico](#)

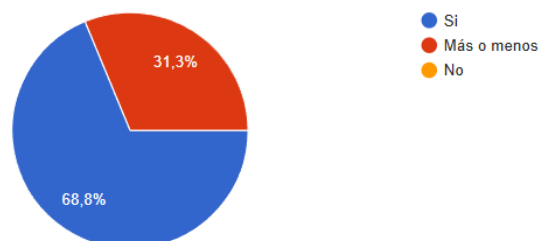
32 respuestas



¿Conoces ahora mejor qué es el lenguaje visual?

[Copiar gráfico](#)

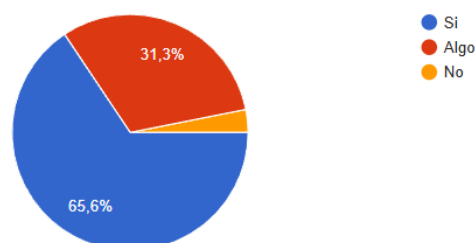
32 respuestas



¿Sientes que este proyecto te ha ayudado a expresarte de forma creativa?

[Copiar gráfico](#)

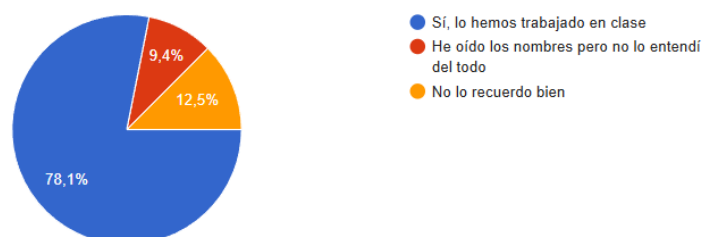
32 respuestas



¿Has entendido qué es una instalación artística, el ensamblaje y el arte povera gracias a este proyecto?

[Copiar gráfico](#)

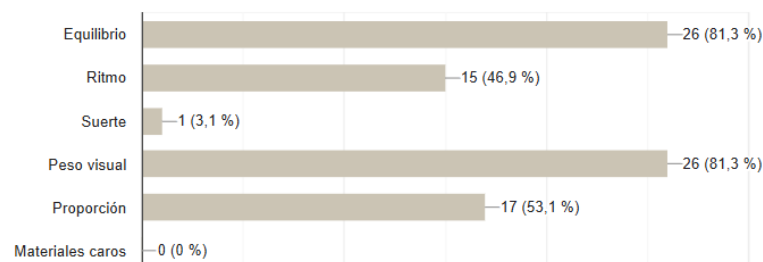
32 respuestas



¿Qué elementos crees que hay que tener en cuenta al hacer una buena composición visual?

[Copiar gráfico](#)

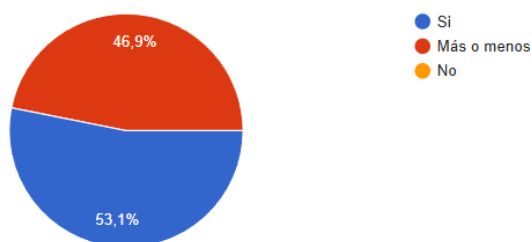
32 respuestas



Después de este proyecto ¿Te sientes más capaz de crear una obra artística que tenga una intención y transmita un mensaje?

 Copiar gráfico

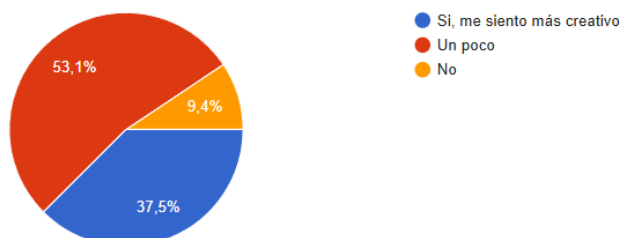
32 respuestas



¿Crees que tu creatividad ha mejorado con este proyecto?

 Copiar gráfico

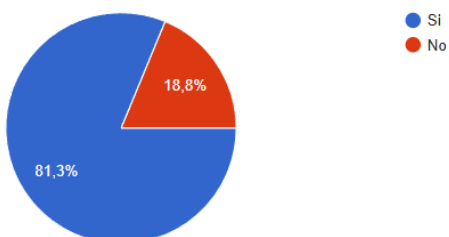
32 respuestas



¿Te ha hecho reflexionar este proyecto sobre cómo nos sentimos las personas en diferentes temas del día a día?

 Copiar gráfico

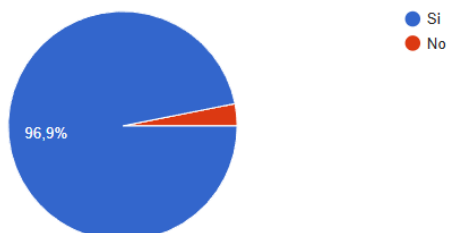
32 respuestas



¿Te gustaría hacer más proyectos así en otras asignaturas?

 Copiar gráfico

32 respuestas



¿Qué mejorarías si hiciéramos el proyecto otra vez?

32 respuestas

Nada porque ya está muy bien ya que practicas la imaginación y el compañerismo.

Poder pintar con mas de un color

Nada

La caja, porque estaba rara

me hubiera gustado otra emoción, también que hubiéramos calculado mejor de como poníamos las cosas y que un compañero hubiera trabajado

Los grupos más compensados

Elegir nosotros los grupos

tener un poco mas de tiempo

no se

¿Qué mejorarías si hiciéramos el proyecto otra vez?

32 respuestas

Usar cola blanca o silicona líquida, porque he tenido una quemadura de la pistola. Aunque, usar la pistola podemos tener un tiempo más rápido, así que usaría pistola de silicona, pero poco.

Poder utilizar 2 o 3 colores y algún elemento más figurativo.

Hacer nosotros los equipos y que se pueda pintar con más colores

Poder estar en clase y no de viaje y dar mi opinión

Permitir a los alumnos escoger los grupos.

Tener más tiempo para hacerlos

la emoción

Que participen todos los miembros del grupo, ya que en mi grupo hubo personas que no hicieron nada.

¿Qué mejorarías si hiciéramos el proyecto otra vez?

32 respuestas

Que se pudiera pintar con varios colores

Individuales

Tal vez elegir los grupos nosotros, aunque no han estado mal porque hablas con otras personas que no lo haces de normal.

Yo no mejoraría nada ya que ha sido una actividad diferente y entretenida.

Nada.

nada

No mejoraría nada porque me ha parecido divertida

No mejoraría nada, todo me ha encantado y ha sido muy divertido

Creo que no mejoraría nada.

¿Cuál es tu valoración general sobre el proyecto? Te escucho :)

32 respuestas

me ha ayudado a ser más creativa

10

Yo creo que estaba muy bien preparada esta actividad ya que todo ha sido muy bien explicado y era una actividad diferente que nos hace reflexionar. Ha estado muy bien.

Me ha gustado mucho

Me parece muy divertido y entretenido

Muy guay y entretenida

Estuvo bien

Me gustó hacerlo

me ha gustado mucho trabajar con mis compañeros por que no lo tenía muy claro pero al final han sido

¿Cuál es tu valoración general sobre el proyecto? Te escucho :)

32 respuestas

Me ha gustado y ha sido divertido

Me ha gustado mucho, sobre todo pintar con spray

me ha gustado

Me ha gustado mucho.

Es un proyecto muy divertido que no solo nos ayuda a tener más creatividad, también saber expresar emociones y sentimientos de ti mismo.

Me ha gustado mucho la idea y Marina lo ha explicado todo muy bien.

Me ha gustado pero preferiría haber estado con mis amigos y amigas

Me gustó, lo único que no me gustó fue que mis compañeros no estaban de acuerdo con nada de lo que propuse.

¿Cuál es tu valoración general sobre el proyecto? Te escucho :)

32 respuestas

Antes de hacer esta actividad, yo veía cuadros abstractos y no los entendía, veía formas y rallas aleatorias sin encontrarles sentido. Yo pensaba "eso lo puede hacer cualquiera", pero ahora comprendo lo que es hacer algo con una intención artística, y al ponerlo en práctica, me dado cuenta de que es algo muy divertido y que nos hace reflexionar sobre lo que sentimos nosotros y las personas a nuestro alrededor.

Muy bien Marina, excelente

Me ha gustado y ha sido algo nuevo

positiva

El proyecto en sí está muy bien, lo único malo es que había personas que no hacían nada

La verdad es que sí me ha gustado bastante el proyecto 😊. Me lo he pasado bien haciéndolo y he aprendido cosas nuevas.

Me ha parecido muy divertido, porque a veces cambiar la dinámica, y hacer trabajos en grupo es muy chulo ❤️

¿Cuál es tu valoración general sobre el proyecto? Te escucho :)

32 respuestas

Me ha gustado mucho y ha sido muy chulo poder participar en todo momento al podernos expresar como queramos.

Que es muy chula y es perfecta para aprender a trabajar en grupo y en tener más creatividad.

Es un proyecto creativo que ayuda a mejorar nuestra 'conexión' con nuestros compañeros/as de clase. Me ha gustado bastante.

el proyecto a estado muy bien

Me ha parecido muy divertido y así ves que puedes hacer cosas con materiales que sueles tirar a la basura

Me ha encantado todo, tanto el resultado como el proceso, porque además de aprender cosas que no sabíamos y que han sido curiosas me lo he pasado muy bien haciendo las actividades con mi grupo y diseñando nuestro propio trabajo. Me ha encantado.

Ha sido un trabajo muy bien organizado, ha sido divertido y nos ha ayudado a ser más creativos y a trabajar el arte de una forma diferente.

ANEXO XIV_Normativa de atención a la diversidad

- Gobierno de Aragón. (2017). *Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia en los centros educativos de la Comunidad Autónoma de Aragón*. Boletín Oficial de Aragón, 233, 30 de noviembre de 2017.
- Gobierno de Aragón. (2022). *Decreto 164/2022, de 16 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta educativa inclusiva y la convivencia*. Boletín Oficial de Aragón, 226, 21 de noviembre de 2022.
- Gobierno de Aragón. (2018a). *Orden ECD/1005/2018, de 7 de junio, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva en la Comunidad Autónoma de Aragón*. Boletín Oficial de Aragón, 115, 15 de junio de 2018.
- Gobierno de Aragón. (2018b). *Orden ECD/1003/2018, de 7 de junio, por la que se determinan las actuaciones que contribuyen a promover la convivencia, la igualdad y la lucha contra el acoso escolar en los centros educativos aragoneses*. Boletín Oficial de Aragón, 115, 15 de junio de 2018.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. Boletín Oficial del Estado, 340, 30 de diciembre de 2020.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. Boletín Oficial del Estado, 76, 30 de marzo de 2022.
- Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2013). *Real Decreto Legislativo 1/2013, de 29 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley General de derechos de las personas con discapacidad y de su inclusión social*. Boletín Oficial del Estado, 289, 3 de diciembre de 2013.
- EducaDUA. (s.f.). *Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. Recuperado el 8 de junio de 2025, de https://educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_principios.html

Además, se consideran las orientaciones establecidas en la Resolución de 21 de noviembre de 2017, del Director General de Innovación, Equidad y Participación, para el desarrollo de la competencia socioemocional en los centros educativos de Aragón, en línea con el enfoque integral del currículo actual.