



**Universidad
Zaragoza**

Trabajo Fin de Máster

Proyecto de innovación: Huesca, territorio y hogar. Elaboración de materiales pedagógicos para un recorrido por la provincia, un proyecto interdisciplinar.

Innovation project: Huesca, territory, and home.
Development of educational materials for a tour of the province,
an interdisciplinary project.

Autora

Paola Piniés Martínez

Directora

Taciana Laredo Torres

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel
2025



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

RESUMEN

El patrimonio constituye la herencia material e inmaterial que integra la identidad de un lugar. Este Trabajo de Fin de Máster presenta un proyecto de innovación educativa interdisciplinar entre las asignaturas de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Geografía e Historia, enfocado en el patrimonio de Huesca. Su propósito fundamental es incentivar el conocimiento de lenguajes visuales y técnicas plásticas, además de promover una conciencia crítica sobre el patrimonio cultural y natural de Huesca. Se alinea con los principios educativos que define la normativa vigente, así como con los objetivos y competencias fijados en el currículo de Aragón.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio, innovación, metodologías activas, arte, gamificación, proyecto interdisciplinar.

ABSTRACT

Heritage constitutes the tangible and intangible legacy that forms the identity of a place. This Master's Thesis presents an interdisciplinary educational innovation project combining the subjects of Visual and Audiovisual Arts Education and Geography and History, focused on the heritage of Huesca. Its primary aim is to encourage the understanding of visual languages and artistic techniques, as well as to promote critical awareness of Huesca's cultural and natural heritage. The project aligns with the educational principles established by current regulations, as well as with the objectives and competencies outlined in the Aragón curriculum.

KEY WORDS

Heritage, innovation, active methodologies, art, gamification, interdisciplinary project.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. REFERENTES PEDAGÓGICOS.....	5
2.2. REFERENTES METODOLÓGICOS.....	6
2.3. REFERENTES ARTÍSTICOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	9
3.1. LÍNEA DEL TFM.....	9
3.2. POR QUÉ EL PATRIMONIO DE FORMA INTERDISCIPLINAR.....	9
3.2.1. Innovación.....	10
3.2.2. Metodologías.....	11
3.2.3. Relación con los contenidos del máster.....	12
4. PROYECTO DE INNOVACIÓN: HUESCA, TERRITORIO Y HOGAR. MATERIALES PEDAGÓGICOS PARA UN RECORRIDO POR EL PATRIMONIO DE LA PROVINCIA. UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR.....	13
4.1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	13
4.1.1. Legislación.....	14
4.1.2. Centro.....	14
4.1.3. Programación de la asignatura.....	16
4.1.4. Grupos.....	16
4.2. CONTENIDO TEÓRICO.....	17
4.3. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	18
4.3.1. Objetivos.....	18
4.3.2. Competencias clave y descriptores operativos.....	19
4.3.3. Competencias específicas.....	21
4.3.4. Conocimientos, destrezas y actitudes.....	21
4.3.5. Criterios de evaluación.....	22
4.3.6. Instrumentos de evaluación.....	23
4.3.7. Metodologías.....	24
A. Aprendizaje Basado en Proyectos.....	24
B. Enfoque Experiencial.....	24
C. Gamificación.....	24
4.3.8. Atención a la diversidad.....	25
4.4. FASES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	26
4.5. ANÁLISIS DEL PROCESO Y DE LOS RESULTADOS.....	28
4.6. EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA.....	31
5. CONCLUSIONES.....	32
5.1. REFLEXIÓN CRÍTICA.....	32
5.2. PROPUESTAS DE FUTURO.....	34
REFERENCIAS.....	36
REFERENCIAS DE LOS ANEXOS.....	37

ANEXOS.....	DOCUMENTO ADJUNTO
--------------------	--------------------------

ÍNDICE DE FIGURAS.

FIGURA 1. Niveles de concreción curricular.....	3
FIGURA 2. Esquema de los objetivos.....	4
FIGURA 3. Núcleo de trabajo MUS-E.....	8
FIGURA 4. Cartas de Familias de 7 países.....	10
FIGURA 5. Juego del Memory.....	11
FIGURA 6. Contenido teórico del proyecto de innovación.....	17
FIGURA 7. Previo a la realización del proyecto. Círculo de Newton: Colores luz.....	29
FIGURA 8. Bocetos.....	29
FIGURA 9. Pruebas de color.....	30

ÍNDICE DE TABLAS.

TABLA 1. Relación del proyecto con las asignaturas del máster.....	12
TABLA 2. Actividad y porcentaje a aplicar para la calificación.....	23
TABLA 3. Medidas de atención a la diversidad previstas.....	26
TABLA 4. Actividades por situación de aprendizaje.....	26
TABLA 5. Evaluación de los materiales.....	31
TABLA 6. Checklist que evaluará el desarrollo de cada una de las actividades.....	31

1. INTRODUCCIÓN.

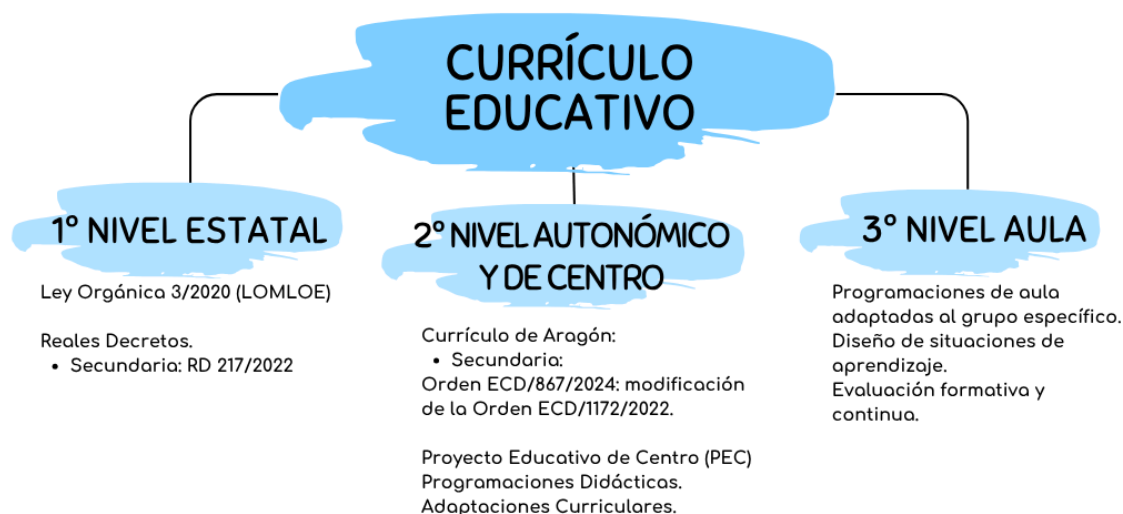
Este proyecto de innovación se encuentra dentro del tercer trimestre, titulado *Huesca, territorio y hogar* está elaborado para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el nivel de 1º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Se incluye dentro de la programación didáctica del Departamento de Artes Plásticas y Visuales, y está en concordancia con los principios educativos que establece la normativa actual, además de los objetivos y competencias establecidos en el currículo de Aragón.

La importancia de este proyecto en el currículo se centra en los siguientes objetivos: potenciar el conocimiento de los lenguajes visuales y las técnicas plásticas básicas y promover en los estudiantes una conciencia crítica y sensible hacia el patrimonio cultural y natural de su entorno. Se considera que el conocimiento y apreciación del patrimonio local no solo contribuyen a formar la identidad individual y social, sino que también fortalece la unión de la comunidad y la responsabilidad ciudadana.

Desde una perspectiva metodológica, se emplean metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aprendizaje experiencial, fomentando de esta manera la participación activa de los estudiantes en su propio proceso formativo. En el proyecto de innovación se elaborará un juego de cartas sobre el patrimonio de Huesca, trabajando de forma conjunta con la asignatura de Geografía e Historia. Los estudiantes no solo pondrán en práctica contenidos técnicos vinculados con la teoría del color y el uso de la témpera, sino que también desarrollarán competencias en comunicación visual, trabajo cooperativo, creatividad y pensamiento crítico.

El proyecto se ubica en el segundo nivel de concreción curricular (Figura 1), adaptándose a las particularidades del entorno educativo del Colegio San José de Calasanz (Escolapios) de Barbastro (Huesca). Este centro se distingue por su compromiso con la inclusión, la innovación educativa y la atención a la diversidad. En este contexto, la propuesta didáctica incorpora medidas de adaptación metodológica para atender a la diversidad del alumnado, asegurando así una educación equitativa y de calidad para todos.

Figura 1. Niveles de concreción curricular.



Fuente. Elaboración propia a partir de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE).

Finalmente, el proyecto de innovación *Huesca, territorio y hogar* establece vínculos interdisciplinares con la asignatura de Geografía e Historia, mediante el estudio del patrimonio, haciendo uso de metodologías activas. Todo esto establece un proyecto enfocado en el aprendizaje integral, significativo y comprometido con el ambiente y la sociedad.

1.1. OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.

OBJETIVO GENERAL.

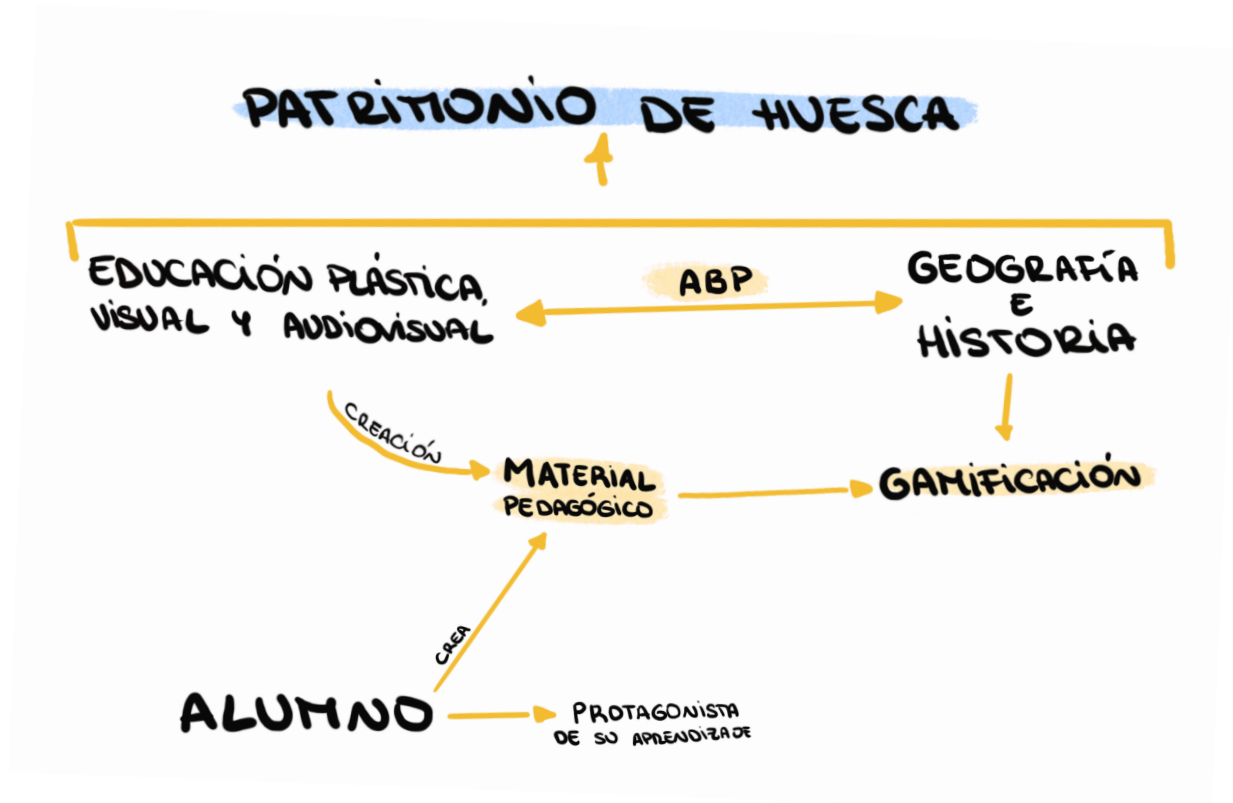
Elaborar un juego de cartas educativo que represente de forma visual y atractiva parte del patrimonio oscense.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Transformar el rol del alumnado, pasando de un modelo de aprendizaje pasivo a uno activo. (Los estudiantes se convierten en creadores de contenido y protagonistas de su propio aprendizaje).
- Fomentar el aprendizaje basado en proyectos (ABP), implementando una metodología innovadora que potencia el aprendizaje experiencial y significativo.

- Incorporar estrategias de gamificación, introducir dinámicas lúdicas en el proceso educativo para aumentar la motivación y la retención de conocimientos en la asignatura de Geografía e Historia.
- Impulsar una enseñanza contextualizada que acerque a los estudiantes a la historia y el patrimonio de Huesca, reforzando su identidad cultural y su sentido de pertenencia.

Figura 2. Esquema de los objetivos.



Fuente: elaboración propia.

2. MARCO TEÓRICO.

El presente trabajo se apoya en diversos referentes que comparten una versión integradora, significativa y competencial del aprendizaje. Este marco teórico y práctico sustenta la propuesta didáctica desde un enfoque interdisciplinar que promueve la conexión entre saberes y la aplicación creativa del conocimiento.

El marco teórico se divide en tres bloques: pedagógico, metodológico y artístico.

2.1. REFERENTES PEDAGÓGICOS.

El proyecto de innovación presentado como *Huesca, territorio y hogar*, se fundamenta en un conjunto de referentes pedagógicos que sustentan su enfoque interdisciplinar y su planteamiento metodológico centrado en el desarrollo de competencias clave y en la contextualización del aprendizaje.

Uno de los principales referentes es el Proyecto Atlántida, una red de centros educativos y docentes que promueve el currículum integrado, inclusivo y significativo, donde el aprendizaje se articula de forma coordinada entre distintas áreas. Este enfoque se traduce en situaciones de aprendizaje compartidas que permiten al alumnado transferir conocimientos entre disciplinas y dar sentido a lo aprendido. En particular, la propuesta *¡A no fumar, yo me apunto!*, desarrollada desde la asignatura de Biología y Geología, trabaja en conjunto con Lengua y Literatura en una sesión de pautas para la exposición oral y desde Educación Plástica, Visual y Audiovisual para la creación de un panfleto digital. “Esta situación de aprendizaje plantea la elaboración y realización de una campaña de prevención contra el tabaco por parte de los alumnos de 3º de la ESO para llevarla a cabo en las aulas de 1º de la ESO” (Soriano, 2023, pg 3). De forma similar, en *Huesca, territorio y hogar*, el alumno realiza un proyecto visual (un juego de cartas sobre el patrimonio oscense) a partir de aprendizajes históricos y culturales, lo que refuerza la conexión entre saberes y potencia la motivación.

En el plano teórico, la propuesta se apoya en los planteamientos de César Coll (catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación en la Universidad de Barcelona), especialmente en su concepción del aprendizaje significativo y del currículo por competencias. Coll destaca la necesidad de integrar conocimientos y habilidades mediante proyectos reales que exijan la aplicación coordinada de saberes procedentes de distintas áreas. “A partir de los 10 años, los alumnos sienten una pérdida de sentido de lo que aprenden en la escuela, respecto a su vida fuera de la escuela.” (Coll, 2021, 3:20). Esta afirmación,

pone en manifiesto cómo de necesario es que los alumnos vean sentido a lo que están aprendiendo, ya siendo con esos ejercicios que propone Coll en la Tekman Talks dónde el alumno usa los conocimientos adquiridos en problemas que puede tener fuera del centro educativo. Este marco se materializa en la unidad mediante la adopción de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje experiencial y la gamificación, que permiten al alumnado enfrentarse a retos contextualizados y desarrollar competencias como la autonomía o el pensamiento crítico.

En conjunto, estos referentes pedagógicos refuerzan el carácter interdisciplinar, inclusivo y competencial de la unidad didáctica, alineándose con los principios del currículo de Aragón y con las líneas de innovación educativa del centro.

2.2. REFERENTES METODOLÓGICOS.

El diseño metodológico del proyecto de innovación se apoya en los principios que fomentan una enseñanza activa, significativa y experiencial. En coherencia con el currículo por competencias y el enfoque interdisciplinar que respalda esta propuesta, se han seleccionado tres referentes clave: Erik Klopfer, David Ausubel y David Kolb. Aportando cada uno, desde una perspectiva complementaria, potenciar las prácticas educativas aplicadas en el proyecto, enfocadas en el aprendizaje autónomo, la motivación del alumnado y la transmisión de saberes.

En primer lugar, el trabajo de Eric Klopfer, investigador del MIT, defiende el uso de materiales manipulativos como herramientas que estimulan la participación, el pensamiento crítico y la toma de decisiones en entornos educativos activos; integrando la gamificación como estrategia didáctica. “Gran parte de la investigación de Klopfer se ha centrado en videojuegos y simulaciones para fomentar la comprensión de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas” (Massachusetts Institute of Technology, s.f.) En este proyecto, su influencia se percibe en la creación de un juego de cartas sobre el patrimonio de Huesca, que no solo tiene un valor lúdico, sino que sirve como medio para consolidar aprendizajes de forma interactiva.

Por otro lado, se toma la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, esencial para garantizar que los nuevos conocimientos no se obtengan de forma mecánica, sino que se incorporen en la estructura cognitiva del alumnado. “Aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que crea un nuevo significado” (Torres, 2016). En el

marco de este proyecto, se convierte en el estudio visual de los componentes patrimoniales conocidos por el alumnado, que facilitan activar conocimientos anteriores y construir conexiones con los nuevos contenidos artísticos e históricos que se trabajarán en el juego.

Por último, la propuesta también se sustenta en la teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb, quien plantea que el conocimiento se construye a partir de la experiencia directa, la reflexión crítica sobre la misma y su aplicación en nuevas situaciones. “Esta teoría sostiene que el aprendizaje es un proceso dinámico y continuo, basado en un ciclo de cuatro etapas interconectadas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experiencia activa” (Villar, s.f.). En *Huesca, territorio y hogar*, los estudiantes participan activamente en la creación visual de las cartas, lo cual implica investigar, experimentar con técnicas plásticas, resolver problemas estéticos y comunicar significados. Esta evidencia no solo tiene un componente artístico, sino que también implica procesos cognitivos que potencian la comprensión profunda y la retención del aprendizaje.

Las aportaciones de Klopfer, Ausubel y Kolb ofrecen un marco metodológico coherente con los objetivos de esta unidad didáctica. Su integración garantiza una propuesta innovadora y contextualizada.

2.3. REFERENTES ARTÍSTICOS.

El proyecto de innovación *Huesca, territorio y hogar* se fundamenta en una visión amplia y contemporánea de la educación artística, que considera el arte no sólo como un campo técnico, sino como un medio expresivo, crítico y cultural.

La teoría de Elliot Eisner (2002) es fundamental para justificar la función del arte en el currículo escolar como una forma de conocimiento en sí misma. Desde su teoría de las múltiples formas de representación, Eisner sostiene que los alumnos deben tener acceso a lenguajes variados. En este contexto, la creación de cartas ilustradas que fusionan datos patrimoniales e interpretación artística posibilita que los estudiantes transmitan pensamientos y sentimientos acerca de su ambiente desde un lenguaje visual propio, superando la función meramente decorativa del arte en el centro. Esta visión subraya la importancia de que la educación artística sea un lugar para explorar y construir significados individuales y grupales.

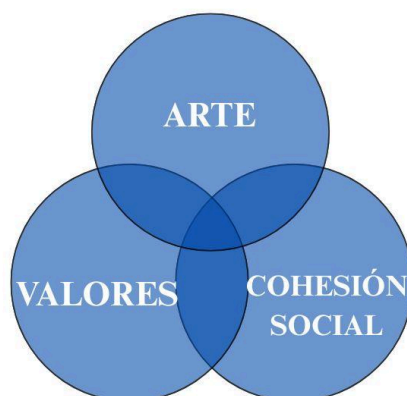
Por su parte, Fernando Hernández Hernández (2007) aporta una mirada crítica y social al papel del arte en la educación. Su perspectiva de la cultura visual promueve una educación artística que va más allá de enseñar técnicas o estilos, fomentando que los estudiantes comprendan el mundo que los rodea mediante imágenes, símbolos y elementos

culturales. En este proyecto, esta perspectiva se encuentra presente en las actividades en las que los estudiantes exploran el patrimonio visual de su provincia, piensan sobre su identidad cultural y crean obras visuales que enlazan lo que han aprendido en Educación Plástica y en Geografía e Historia. De este modo, el alumno se transforma en un agente activo, capaz de crear narrativas visuales que interactúan con su entorno.

El Proyecto de Innovación +ARTE, en colaboración con el IAACC Pablo Serrano y diversos centros educativos de Aragón. Es un proyecto colaborativo entre un museo y un colegio, su enfoque interdisciplinar promueve la colaboración entre diferentes materias y el uso del arte como medio para investigar y comprender la realidad, lo cual encaja con el proyecto propuesto en esta unidad. Según M^a José Marco del CEIP José Camón Aznar de Zaragoza, el objetivo del proyecto era promover la producción artística como medio para manifestar las emociones; destacando la labor de las mujeres en el campo del arte y educar en igualdad, distanciándose de los estereotipos y prejuicios de género tan comunes en el ámbito de la danza y la música. Además, el proyecto +ARTE se basa en las metodologías activas como el aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en el pensamiento crítico y creativo y el método científico.

Finalmente, la inspiración del Proyecto MUS-E, impulsado por la Fundación Yehudi Menuhin y llevado a cabo en distintos centros escolares de España, ayuda a consolidar una perspectiva inclusiva, participativa y transversal del arte en la educación. Esta propuesta incorpora artistas en el aula para promover la expresión individual y grupal, colaborando con la diversidad del alumnado. Siguiendo el modelo, el proyecto integra dinámicas que fomentan la colaboración, la creatividad conjunta y el respeto por la diversidad, mediante experiencias artísticas accesibles para todos los perfiles del grupo.

Figura 3. Núcleo de trabajo MUS-E.



Fuente: Imagen tomada de MUS-E (2013).

<https://goo.su/ub1UTL7>

3. JUSTIFICACIÓN.

En este apartado se justifica la elección de la línea del Trabajo de Fin de Máster así como del proyecto de innovación y su realización en el Practicum II.

3.1. LÍNEA DEL TFM.

La decisión de crear un proyecto de innovación para el Trabajo Fin de Máster responde a la necesidad de conectar la formación teórica obtenida durante el Máster con su implementación en el aula. Este enfoque permite profundizar en el diseño curricular, además de reflexionar sobre la propia práctica docente; reconocer las fortalezas y debilidades de uno mismo. Mediante el desarrollo de este proyecto, se incorporan elementos clave del proceso de enseñanza, tales como la planificación, la metodología, la atención a la diversidad y la evaluación en un entorno específico. En este contexto, la propuesta actual no solo busca alcanzar los objetivos académicos del TFM, sino también proporcionar una experiencia rigurosa y aplicable al entorno educativo real.

3.2. POR QUÉ EL PATRIMONIO DE FORMA INTERDISCIPLINAR.

El proyecto muestra su innovación tanto en el plano metodológico como en el enfoque de los contenidos. La combinación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en dos asignaturas diferentes, permite al alumnado convertirse en protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo el andamiaje de conocimientos.

Desde la experiencia previa ante como se abordaba el patrimonio en el aula, nace la necesidad de replantear la enseñanza de ese patrimonio cultural y natural de la provincia desde una perspectiva más activa, creativa y significativa para el alumnado. En lugar de limitarse a una transmisión de contenidos de forma unidireccional en la asignatura de Geografía e Historia, se decide crear una unidad didáctica en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual con la que se pueda trabajar de forma conjunta. A través de un ABP donde ambas asignaturas trabajen en consonancia en la creación de un juego de cartas sobre el patrimonio y finalizando la unidad didáctica con la exposición y la gamificación. Favorece el desarrollo de competencias clave, además de permitir integrar los objetivos y contenidos de las áreas en las que se trabajara. Se da un enfoque participativo en el que los estudiantes diseñan y elaboran el recurso didáctico, promoviendo el aprendizaje basado en la creación y la investigación.

3.2.1. Innovación.

Este proyecto ofrece una perspectiva sobre la enseñanza del patrimonio cultural y natural de la provincia de Huesca. Serán los propios alumnos quienes diseñen y elaboren el material pedagógico, que podrán usar ellos y futuros estudiantes. Este enfoque permite integrar objetivos de distintas asignaturas, especialmente de Geografía e Historia, donde se vincula con el saber básico C. Compromiso cívico local y global, concretamente con el C8. “Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural por su importancia en la memoria de la Historia y la configuración de las identidades, a través del caso de Aragón” que aparecen en el Anexo II Currículo de las materias de la ESO, de la Orden ECD/867/2024, de 25 de julio.

En términos generales, la propuesta plantea dos innovaciones principales: por un lado, la creación del material en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y por otro, su aplicación en la asignatura de Geografía e Historia mediante la metodología activa de la gamificación. Se propone así una alternativa al aprendizaje convencional mediante el diseño de un juego de cartas que combina elementos del Juego de las Familias (figura 4) y el Memory (figura 5).

Figura 4. Cartas de Familias de 7 países.



Fuente: Silvia. (2014). Familias de 7 países.

Figura 5. Juego del Memory.



Fuente: Imágenes de Memory Game - Descarga gratuita en Freepik.

Esta iniciativa incide en la motivación del alumnado, al demostrar que un proyecto desarrollado en Educación Plástica, Visual y Audiovisual, puede convertirse en una herramienta para el aprendizaje en Geografía e Historia.

3.2.2. Metodologías.

La innovación se fundamenta en la creación de material pedagógico en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, utilizando la metodología activa de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). A través de ella, el alumnado investiga, diseña los bocetos y desarrolla de forma plástica la obra final.

Paralelamente, se implementa la gamificación en la asignatura de Geografía e Historia. Esta estrategia metodológica consiste en incorporar elementos propios del juego en contextos educativos, con el objetivo de aumentar la motivación, la participación y el compromiso del alumnado con su proceso de aprendizaje. “La gamificación está teniendo un enorme éxito en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, ya que además de incrementar la motivación, facilita la interiorización de conceptos” (Malvido, 2019).

En este contexto, los estudiantes diseñarán y utilizarán un material didáctico centrado en el patrimonio cultural y natural de la provincia de Huesca.

3.2.3. Relación con los contenidos del máster.

En la tabla 1, se muestra la conexión de las asignaturas que han ayudado en la creación del proyecto de innovación presente en este Trabajo Fin de Máster.

Tabla 1. Relación del proyecto con las asignaturas del máster.

ASIGNATURAS	RELACIÓN
Atención al alumnado con necesidades educativas específicas.	De carácter optativo, en esta asignatura se dieron los contenidos sobre el DUA, para la integración de todos alumnos en el aula como sitio físico, para la adaptación de las actividades y hacerlas accesibles a todos los alumnos.
Diseño de actividades de aprendizaje de dibujo, imagen y artes plásticas.	La concreción de las metodologías activas que podían usarse en clase salieron de aquí. En especial para este proyecto de innovación el ABP y la gamificación,
Diseño curricular e instruccional de dibujo, imagen y artes plásticas.	Esta asignatura ayudó a la creación de programaciones didácticas haciendo uso de las competencias clave, las competencias específicas, saberes básicos y criterios de evaluación.
Innovación e investigación educativa en dibujo, imagen y artes plásticas.	Enseñó los pasos para la creación de una innovación educativa y guió el proceso de creación de la innovación.
Procesos y contextos educativos.	De las asignaturas dadas el primer cuatrimestre, fue la primera en la que se introdujo la legislación vigente en España y Aragón.

Fuente: elaboración propia.

4. PROYECTO DE INNOVACIÓN: HUESCA, TERRITORIO Y HOGAR. MATERIALES PEDAGÓGICOS PARA UN RECORRIDO POR EL PATRIMONIO DE LA PROVINCIA. UN PROYECTO INTERDISCIPLINAR.

4.1. CONTEXTUALIZACIÓN.

Este proyecto de innovación presenta una visión nueva de la enseñanza del patrimonio cultural y natural de la provincia de Huesca. Los alumnos crearán el material pedagógico en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que terminarán usando en la asignatura de Geografía e Historia para asentar los conocimientos dados en el aula. Este recurso reúne objetivos de diferentes asignaturas.

En cuanto a la asignatura de Geografía e Historia, en 1º de la ESO según el Anexo II Currículo de las materias de la ESO, de la ORDEN ECD/867/2024, de 25 de julio se trabajan tres saberes básicos:

- A. Retos del mundo actual.
- B. Sociedades y territorios.
- C. Compromiso cívico local y global.

El proyecto trabajará con el saber básico C. Compromiso cívico local y global. Al ser un bloque que en la ley se trata como transversal, a trabajar de forma paralela con los otros dos saberes básicos, se considera que se pueden destinar al menos dos sesiones para trabajar de forma interdisciplinar esos contenidos con la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

De los 14 conocimientos, destrezas y actitudes, existentes en este saber básico, el proyecto de innovación trabajaría con el C8. “Conservación y defensa del patrimonio histórico, artístico y cultural por su importancia en la memoria de la Historia y la configuración de las identidades, a través del caso de Aragón.”

Este iría directamente relacionado con el saber básico A de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual denominado Patrimonio artístico y cultural. Con el que se trabajará el A.2. “Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.”

4.1.1. Legislación.

En este apartado se recogen las principales normativas que afectan a la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), tanto a nivel estatal como autonómico. Estas disposiciones legales son fundamentales para comprender el contexto en el que se desarrolla la propuesta didáctica de este Trabajo de Fin de Máster, asegurando su adecuación a la ley y su viabilidad en el entorno escolar real.

Estatal.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE): Que modifica la LOE (Ley Orgánica 2/2006). Establece los principios generales de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y sus finalidades educativas. Introduce una estructura por competencias clave y saberes básicos.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: Por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Autonómica.

Orden ECD/867/2024, de 25 de julio: Por la que se modifica la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto, por la que se aprueba el currículo y las características de la evaluación de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4.1.2. Centro.

El Colegio San José de Calasanz (Escolapios) situado en Barbastro (Huesca). Es un centro concertado que ofrece tres etapas educativas: Educación Infantil, Primaria y Secundaria (ESO). Esto permite que el alumnado comience su escolarización a los 3 años y la finalice a los 16. Además, el centro imparte dos cursos del Ciclo Formativo de Grado Básico (CFGB) de Cocina y Restauración, cuyas aulas se encuentran en la localidad de Peralta de la Sal. Este ciclo surgió en el año 2007 como parte del Proyecto Eutopía, una iniciativa destinada a ofrecer formación socio-laboral a jóvenes en riesgo de exclusión social.

Desde el curso 2013-2014, el centro imparte enseñanza bilingüe en lengua inglesa en las etapas de Infantil y Primaria, extendiéndose a la ESO a partir del curso 2014-2015.

La oferta educativa del centro escolar es la siguiente:

- 1 vía de Educación Infantil.
- 1 vía de Educación Primaria.
- 2 vías de Educación Secundaria Obligatoria.
- 1 aula concertada de Educación Básica Obligatoria (EBO) para alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA).
- 2 cursos de Ciclo Formativo de Grado Básico de Cocina y Restauración.

La segunda vía en Educación Secundaria se incorporó en 2008, como resultado de un acuerdo con el Gobierno de Aragón tras el cierre del Colegio Diocesano La Inmaculada, que impartía ESO y Bachillerato. Desde el curso 2023-2024, el centro ha sido designado como Centro Preferente de Escolarización para alumnado con TEA.

El centro otorga gran importancia a la implicación de las familias en el proceso educativo, promoviendo la corresponsabilidad en la adquisición de actitudes y valores, en línea con los objetivos pedagógicos del centro. Considerando que las familias constituyen el primer agente educativo.

Infraestructuras y recursos.

El centro está ubicado en la Plaza de la Constitución de Barbastro, junto al Ayuntamiento. Además de las aulas convencionales, el centro dispone de los siguientes espacios:

- Aula de tecnología: habilitada para trabajos manuales de cualquier área o propios del área Artística y Tecnología. Equipada con herramientas accesibles para el alumnado. También se emplea como laboratorio de Ciencias Naturales y de Física y Química.
- Aula Infinita (TEA): espacio especialmente diseñado para el desarrollo de actividades adaptadas a las necesidades del alumnado con TEA.
- Recursos TICS: el centro dispone de carros portátiles con miniportátiles para el uso en las aulas. Todas las aulas están equipadas con pizarras digitales interactivas, proyectores y conexión a internet por cable. Todo el alumnado de la ESO dispone de un miniportátil individual, adquirido de forma progresiva durante los cuatro años. Este recurso sustituye al uso tradicional de libros de texto, ya que los contenidos y actividades están alojados en la plataforma educativa Microsoft Teams.

Otros espacios del centro incluyen: biblioteca, pistas deportivas, aula de psicomotricidad, salón multiusos, capilla, despachos de dirección, coordinación, orientación, administración, sala de profesores, AMPA, patio de recreo y zonas cubiertas.

4.1.3. Programación de la asignatura.

La programación anual de la tutora de prácticas se divide en tres unidades didácticas, una para cada trimestre.

En el Anexo 1 se encuentra la programación de todo el curso, realizada por la tutora de prácticas y profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, Ana Díaz. Se destaca la unidad 3: Entre tú y yo, que será dónde se trabajará este proyecto de innovación. En este anexo aparecen los criterios de evaluación, los indicadores correspondientes y los saberes básicos; marcando en azul los que se evaluarán en este proyecto.

4.1.4. Grupos.

El proyecto de innovación *Huesca, territorio y hogar*, se desarrollará en el aula de 1º de la ESO, que cuenta con dos grupos de 18 alumnos cada uno.

El grupo de 1º A está compuesto por 11 chicos y 7 chicas. En este grupo se encuentra un Alumno con Necesidad de Apoyo Educativo (ACNEAE) por incorporación tardía y desconocimiento del idioma, que requiere apoyo en algunas asignaturas. Además, hay cuatro alumnos con adaptaciones metodológicas en determinadas asignaturas, uno de ellos diagnosticado con TEA, quien precisa principalmente de un seguimiento a nivel de funciones ejecutivas.

El grupo de 1º B está formado por 13 chicos y 4 chicas. Tres alumnos han repetido curso, por lo que cuentan con un plan de seguimiento en algunas asignaturas. Asimismo, hay dos alumnas ACNEAE con adaptaciones curriculares significativas derivadas de situaciones de vulnerabilidad. También se identifican un alumno con dislexia y otro con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDHA). Además, cinco alumnos presentan adaptaciones curriculares no significativas, lo que implica que son evaluados atendiendo a los aprendizajes imprescindibles de algunas materias, y se les aplican adaptaciones metodológicas tanto en la realización de como en su participación diaria en el aula.

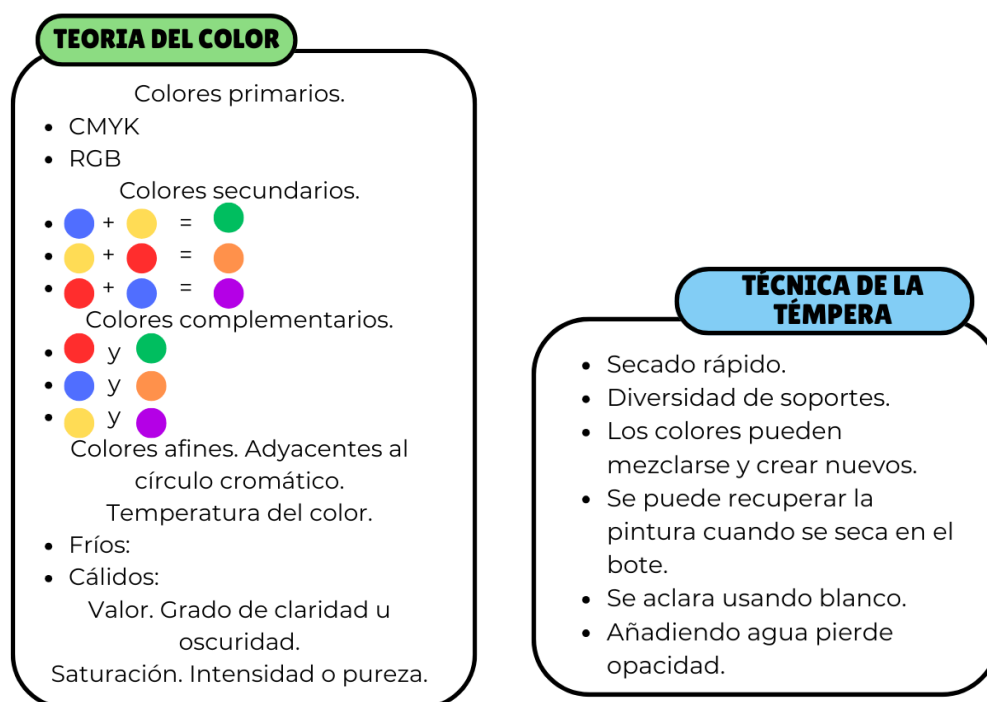
En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual; tras la evaluación inicial, no se ha considerado necesario aplicar adaptaciones curriculares ni establecer planes de seguimiento para ningún alumno.

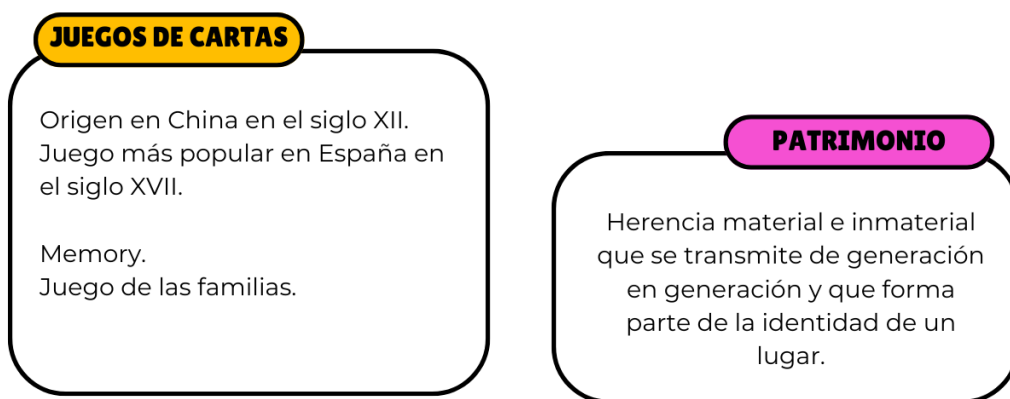
4.2. CONTENIDO TEÓRICO.

Este apartado proporciona la base teórica necesaria para comprender los elementos fundamentales que sustentan este proyecto de innovación. Se abordan conceptos clave como la teoría del color, la técnica pictórica de la témpera, los juegos de cartas y el patrimonio, adaptados al nivel educativo de 1º de la ESO. Esta teoría integra los saberes básicos que se trabajarán: el A. Patrimonio artístico y cultural, B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica, el C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos; y el D. Imagen y comunicación visual y audiovisual. Estos saberes básicos junto con los conocimientos, destrezas y actitudes que se trabajan se encuentran en el punto 4.3.4 de este Trabajo Fin de Máster.

En la figura 6 podemos ver un esquema de la teoría explicada a los alumnos, y en el Anexo 2 se presenta la teoría desarrollada y la presentación que se puso en el aula; se trataba de una presentación que buscaba la participación del alumnado, durante la cual se le iban lanzando preguntas sobre la teoría para ver qué sabían del tema.

Figura 6. Contenido teórico del proyecto de innovación.





Fuente: elaboración propia.

4.3. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.

Bajo el nombre *Huesca, territorio y hogar*, se trabaja el patrimonio, la teoría del color y la técnica pictórica de la témpera mediante un ABP, el proyecto a realizar se trata de dos juegos de cartas (Las Familias y el Memory) sobre el patrimonio cultural y natural existente en la provincia de Huesca, de forma interdisciplinar con la asignatura de Geografía e Historia. El proyecto de innovación centra sus objetivos en potenciar el conocimiento sobre el patrimonio de su provincia y el uso del color en composiciones propias.

4.3.1. Objetivos.

Objetivos generales de etapa.

En el Real Decreto 217/2022, de 29 de mayo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en el Artículo 7 se redactan unos objetivos que la ESO debería contribuir a que los alumnos desarrollen durante los cuatro años (Anexo 3). En este apartado aparecen cinco de los doce que se nombran en la ley, objetivos que se reformularán para poderlos trabajar en el proyecto.

- 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.
- Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.
- 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.
- 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.

- Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Se establecen las metas de aprendizaje que se espera alcanzar a través del desarrollo del contenido del proyecto. Los siguientes objetivos guían el proceso de enseñanza y ayudan a evaluar el progreso.

Objetivo general.

Potenciar el conocimiento y la valoración del patrimonio natural y cultural de la provincia de Huesca, haciendo uso de la representación plástica de los mismos, teniendo como producto final un juego de cartas que puedan usar en Geografía e Historia como material pedagógico.

Objetivos específicos.

- Promover el entendimiento de la importancia del patrimonio natural y cultural, valorar la relevancia de los recursos patrimoniales de la provincia.
- Fomentar capacidades de observación y experimentar con las diversas composiciones y muestras que se pueden realizar utilizando el color.
- Fomentar la creatividad y la expresión individual, cada alumno contribuirá con su estilo en la elaboración de la carta, lo que enriquecerá el resultado final.
- Manejar los métodos elementales de expresión gráfico-plástica, en este contexto, la utilización de la témpera.
- Investigar el proceso de creación a través de las etapas de un proyecto creativo, enfocándolo en la elaboración de bocetos y ensayos de color.

4.3.2. Competencias clave y descriptores operativos.

En este apartado se abordan las competencias clave que el alumnado debe desarrollar a lo largo del proyecto de innovación. Estas competencias, son fundamentales para garantizar una formación integral, permitiendo al estudiantado adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para su desarrollo académico, personal y social.

Hacen referencia al perfil de salida del alumnado al finalizar la etapa de Secundaria Obligatoria. Aunque su carácter es de aprendizaje permanente, este perfil remite a un momento concreto y delimitado del desarrollo formativo y vital del alumnado. La

consecución de los objetivos establecidos en la LOMLOE para las diferentes etapas educativas está estrechamente vinculada a la adquisición progresiva de estas competencias.

A continuación, se detallan únicamente aquellas competencias clave que se recogen en las competencias específicas trabajadas en esta unidad, en coherencia con la programación de la tutora del centro de prácticas, mencionada en el apartado 4.1.3.

- Competencia Digital (CD).

Implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Se promoverá el uso responsable y eficaz de herramientas digitales para buscar referencias visuales e información, que sirva de referencia para las ilustraciones de las cartas, fomentando así una actitud crítica y reflexiva ante los contenidos disponibles en internet.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

Implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un conocimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

La dinámica del juego de cartas favorece la interacción social y promueve el desarrollo de habilidades comunicativas y de trabajo en equipo.

- Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC).

Supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales.

El objetivo principal de este proyecto es acercar al alumnado a su identidad cultural local mediante la creación artística de un juego de cartas personalizado. Esta actividad no solo potencia su creatividad y expresión plástica, sino que también les permite representar y valorar el patrimonio cultural de su provincia, reforzando el sentido de pertenencia y el conocimiento de su entorno.

Estas competencias clave van ligadas a unos descriptores operativos que se trabajarán en la unidad didáctica, los cuales se encuentran en el Anexo 4.

4.3.3. Competencias específicas.

En este apartado se relacionan mediante una tabla las competencias específicas y los descriptores operativos vinculados con el perfil de salida (Anexo 5). Esta relación permite visualizar de manera clara cómo los aprendizajes propuestos contribuyen al desarrollo integral del alumnado, conforme a lo establecido en la normativa vigente.

4.3.4. Conocimientos, destrezas y actitudes.

Los saberes básicos (Anexo 6) tienen como finalidad contribuir al desarrollo integral del alumnado, fomentando su sensibilidad, experiencia estética y pensamiento creativo. En este proyecto de innovación, estos saberes se combinan de forma intencionada para enriquecer las actividades, siendo imprescindibles tanto a nivel técnico y procedimental como temático y expresivo.

Los conocimientos, destrezas y actitudes que el alumnado debe desarrollar se organizan según la normativa autonómica, como saberes básicos, tal y como se establece en los anexos de la Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto.

A. Patrimonio artístico y cultural.

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

A través del diseño del juego de cartas, el alumnado conocerá y representará elementos del patrimonio natural y cultural de la provincia de Huesca. Se incluirán festividades y platos típicos, lo que favorecerá una conexión más profunda con el entorno en el que viven, promoviendo su valoración y conservación.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

Mediante la creación de las cartas, el alumnado trabajará la composición visual, explorando el uso del color y la textura. Este ejercicio les permitirá comprender cómo se combinan estos elementos para lograr una comunicación visual eficaz.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Durante el desarrollo de la actividad, el alumnado aplicará técnicas gráfico-plásticas, especialmente el uso de la témpera como técnica húmeda. Esta experiencia les permitirá experimentar con la mezcla de colores, generando nuevos matices y explorando sus posibilidades expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

Las cartas diseñadas por el alumnado tendrán una función informativa como estética y expresiva. Además de su uso lúdico, podrán ser empleadas como recurso didáctico transversal, en materias como Geografía e Historia, reforzando la conexión entre distintas áreas de conocimiento.

En resumen, este proyecto de innovación integra el aprendizaje del patrimonio con la educación artística, fomentando una comprensión crítica y creativa del entorno y su representación visual.

4.3.5. Criterios de evaluación.

Son los aspectos o características que se utilizan para valorar el desempeño y los logros del alumnado en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Estos criterios definen lo que se espera que el alumnado logre en términos de conocimiento, habilidades y actitudes, y proporcionan un marco claro y coherente para medir el nivel de éxito alcanzado.

Los criterios de evaluación de esta unidad didáctica iban enlazados a los indicadores de evaluación concretados por la tutora del Practicum Ana Díaz (Anexo 7).

4.3.6. Instrumentos de evaluación.

Los instrumentos de evaluación son herramientas fundamentales que el profesorado utiliza para medir, durante el desarrollo de las actividades, el grado de adquisición de las competencias por parte del alumnado. Estos instrumentos surgen de la relación existente entre las competencias clave y los criterios de evaluación, y están cuidadosamente diseñados para proporcionar una visión integral, objetiva y formativa del progreso del estudiante.

Asimismo, permiten valorar el grado de cumplimiento de los objetivos didácticos, lo que contribuye a la mejora y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con el fin de garantizar una evaluación equitativa y rigurosa, se establece que cada actividad del proyecto cuente con su propia rúbrica específica (Anexo 8). Aunque algunos indicadores pueden coincidir entre ellas, se busca que cada tarea tenga una calificación independiente, de modo que la nota final resulte de la media ponderada de todas las actividades realizadas.

Tabla 2. Actividad y porcentaje a aplicar para la calificación.

ACTIVIDAD	PORCENTAJE (%)
CÍRCULO CROMÁTICO	20%
ESCALA LUMINOSIDAD	10%
ESCALA SATURACIÓN	10%
PRUEBA DE COLOR 1	25%
PRUEBA DE COLOR 2	25%
ACTITUD	10%
TOTAL	100%

Fuente: elaboración propia.

4.3.7. Metodologías.

Esta propuesta didáctica se sustenta en una combinación de enfoques metodológicos activos que tienen como objetivo fomentar un aprendizaje significativo, participativo y contextualizado. A continuación, se describen los principales enfoques aplicados, así como su concreción en el aula.

A. Aprendizaje Basado en Proyectos.

En esta metodología el alumnado se enfrenta a un problema que debe resolver de forma conjunta. Los alumnos se enfrentan a situaciones parecidas a las que pueden enfrentarse en un futuro profesional. En el ABP el alumnado se divide en grupos, en los que internamente deben organizarse para llevar a cabo el proyecto de forma conjunta.

“Esta metodología requiere de un acompañamiento continuado por parte del equipo docente. Esto significa estar atento a las dificultades que puedan surgir y ayudar a que sean los estudiantes los que las superen.” (García et al. 2022, p.12)

El ABP permite integrar diferentes áreas de conocimiento, haciendo que el alumnado no solo desarrolle habilidades en la asignatura en la que se plantea el proyecto, si no también en las asignaturas en las que también se trabaja. En este caso, Geografía e Historia.

En el aula el proyecto se lleva a cabo en conjunto con los dos grupos, no hay pequeños grupos sino un grupo grande. Para que el juego de cartas llegue a buen término es necesario que todo el alumnado trabaje.

B. Enfoque Experiencial.

Este modelo metodológico se centra en el aprendizaje a través de la experiencia directa, donde los estudiantes participan en actividades prácticas que les permiten reflexionar sobre lo que están haciendo. Al combinar la acción con la reflexión, se facilita la construcción de conocimientos significativos y duraderos.

En el proyecto, se centra en que el alumnado aprenda conforme va trabajando en las cartas, no solo aprende sobre el patrimonio sino también sobre la témpera y el uso del color.

C. Gamificación.

Implica la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al

integrar mecánicas de juego, se busca transformar actividades de aprendizaje en experiencias más atractivas y estimulantes.

Estos enfoques y principios metodológicos buscan fomentar un aprendizaje más activo, participativo y conectado con la realidad del estudiante, contribuyendo al desarrollo de competencias clave en el proceso educativo.

El juego se mostrará y probará en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, antes de llevarse a la asignatura de Geografía e Historia.

4.3.8. Atención a la diversidad.

Aunque las aulas en las que se desarrolla el proyecto presentan una gran diversidad, tras la evaluación inicial se concluyó que ningún alumno requiere adaptaciones curriculares significativas. No obstante, se identificaron diversos perfiles del alumnado que pueden precisar apoyo puntual, tales como estudiantes con TEA, en proceso de incorporación al sistema educativo y al idioma, alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo, dislexia o TDAH.

Por ello, se han previsto una serie de medidas de atención a la diversidad que permiten garantizar la equidad en el acceso y progreso del aprendizaje, adaptando la metodología, la evaluación y el acompañamiento docente según la necesidades observadas. Estas medidas no implican una modificación de los objetivos o contenidos, sino un ajuste en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Estas actuaciones (tabla 3) permiten atender a la diversidad del alumnado de manera inclusiva, promoviendo su participación, aprendizaje y desarrollo integral dentro del grupo clase. Se trata de una respuesta educativa flexible, adaptativa y comprometida con el principio de equidad, siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el proyecto de innovación, desde un principio ya está pensado para que todo el alumnado pueda llevar a cabo las actividades con éxito.

Tabla 3. Medidas de atención a la diversidad previstas.

Flexibilidad en los tiempos.	Se permite ampliar el tiempo de realización de las tareas o introducir pausas.
Adaptación de los instrumentos de evaluación.	Se prioriza la valoración del proceso de aprendizaje frente al producto final. Se observa: la implicación, el esfuerzo y la evolución del alumnado.
Reducción de la carga lingüística.	En las tareas de investigación, el alumnado con dislexia o en proceso de incorporación al idioma puede trabajar en parejas.
Apoyos visuales y accesibilidad.	Para el estudiante con TEA, se utilizan apoyos visuales claros, ejemplos prácticos y materiales simplificados.
Apoyo personalizado en el aula.	Supervisión cercana y continua a aquellos alumnos que presentan mayores dificultades. Esta medida fue necesaria durante el desarrollo de la unidad didáctica, concretándose en un seguimiento específico.

Fuente: elaboración propia.

4.4. FASES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.

Huesca: territorio y hogar, está formado por dos situaciones de aprendizaje.

Tabla 4. Actividades por situación de aprendizaje.

	SA.1: COLORES EN ACCIÓN: EXPLORANDO EL CÍRCULO CROMÁTICO Y SUS MATICES		SA.2: HUESCA EN COLORES: DESCUBRIENDO EL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LA TÉMPERA
ACT 1	Círculo cromático.	ACT 4	Investigación patrimonio.
ACT 2	Escala luminosidad.	ACT 5	Prueba de color. (1)
ACT 3	Escala saturación.	ACT 6	Prueba de color. (2)
		ACT 7	Exposición.
		ACT 8	Gamificación.

Fuente: elaboración propia.

Los cuadrantes que se marcan en verde son las dos actividades que se harían en el aula de Geografía e Historia.

SA.1: COLORES EN ACCIÓN: EXPLORANDO EL CÍRCULO CROMÁTICO Y SUS MATICES.

FASE I: Esta primera fase comprende la primera actividad, cuyo resultado final es la creación de un círculo cromático.

- Sesión 1: Explicación de la teoría del color, a través de los siguientes contenidos: colores primarios, secundarios, complementarios, fríos y cálidos. Esta teoría se explicará con ayuda de un círculo cromático. Tras la explicación empezarán a dibujar el círculo en la lámina y le harán 12 divisiones al círculo.
- Sesión 2: Destinada únicamente a pintar el círculo cromático.
- Sesión 3: Continuación de la anterior. Pintar el círculo cromático.

FASE II: En esta segunda fase estarían integradas las dos siguientes actividades de la situación de aprendizaje.

- Sesión 4: Explicación de las escalas de luminosidad y de saturación. En lo que resta de clase se dibujaran las escalas y se empezaran a pintar.
- Sesión 5: Destinada a pintar las escalas.
- Sesión 6: Destinada a pintar las escalas.

Mientras esta fase se lleva a cabo, en la asignatura de Geografía e Historia empezarán a hablar sobre el patrimonio de la provincia de Huesca. Harían el sorteo de los elementos patrimoniales (Anexo 9) y empezarían la investigación.

SA.2: HUESCA EN COLORES: DESCUBRIENDO EL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LA TÉMPERA.

FASE III: Introducción del proyecto del juego de cartas.

- Sesión 7: Buscando la participación del alumnado se les preguntará sobre el círculo cromático y lo aprendido en la primera sesión, también sobre el patrimonio a ver qué recuerdan. Además, se les mostrarán diferentes juegos de cartas y se les explicará la actividad a realizar mostrándoles ejemplos. Tras

esta breve explicación se terminarán las actividades del círculo cromático, y de luminosidad y saturación, en caso de que no las hayan entregado aún.

- Sesión 8: Tendrán que realizar los bocetos en dos A5. Haciendo dos dibujos idénticos. Se les dará la opción de poder calcarlo, ya que lo que interesa en este proyecto es el uso del color y de la témpera.

FASE IV: Comprende las dos últimas actividades a realizar en este proyecto. Se destinan dos sesiones por cada prueba de color, por ende, esta fase es la más extensa ocupando cuatro sesiones.

- Sesión 9, 10, 11 y 12: Pruebas de color. En esta actividad el alumnado tendrá que elegir una paleta de colores entre: complementarios, cálidos y fríos. La primera prueba de color será dirigida por el docente, la segunda será libre.

FASE V: Destinada a la exposición. No se coloca en ninguna sesión ya que ocupará una sesión de la asignatura de Geografía e Historia, pero, como también se evaluará en Educación Plástica, Visual y Audiovisual es necesario que el docente de la asignatura lo tenga en cuenta para asistir a esa sesión.

En el Anexo 10 se encuentran dos tablas en las cuales se muestran las situaciones de aprendizaje relacionadas con los saberes básicos, competencias específicas, criterios de evaluación, nivel de desempeño competencial, objetivos y las actividades.

4.5. ANÁLISIS DEL PROCESO Y DE LOS RESULTADOS.

Cuando se llevó el proyecto de innovación a la práctica, hubo que modificar algunas partes para encajar con lo que la tutora de prácticas quería dar. En concreto se redujeron las actividades haciendo solo la situación de aprendizaje 2: Huesca en colores: Descubriendo el patrimonio a través de la témpera (apartado 4.4). Y teniendo que suprimir la parte de interdisciplinariedad ya que la profesora de Geografía e Historia ya lo tenía todo programado y no se podía incluir de ninguna manera. Además, cuando se terminaron las prácticas los alumnos no habían terminado aún las actividades y tampoco se les pudo mostrar el resultado final de la actividad hasta principios de junio.

Las clases se sucedieron según lo marcado, se les explicó la teoría del color la parte de colores fríos y cálidos, ya que anterior a las prácticas se les había explicado los colores luz

y los complementarios. Se dio la teoría de la témpera, los juegos de cartas y el patrimonio, explicándoles la actividad. Tras la teoría empezaron con las fases del proyecto: investigación, bocetos y pruebas de color.

Figura 7. Previo a la realización del proyecto.

Círculo de Newton: Colores luz.



Fuente: Alumnos de 1º de la ESO.

Figura 8. Bocetos.



Fuente: Alumnos de 1º de la ESO.

Figura 9. Pruebas de color.



Fuente: Alumnos de 1º de la ESO.

Los resultados obtenidos se valoran en forma de tabla para que se pueda ver si todos los objetivos se han podido alcanzar, dicha tabla la podemos encontrar en el Anexo 11.

El montaje del diseño de las cartas se realizará fuera del centro cuando se puedan tener todos los resultados. Algunos ejemplos del diseño final se encuentran en el Anexo 12.

4.6. EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA.

Este apartado se dedica enteramente a la evaluación del proyecto de innovación y su puesta en práctica, para decidir si debe rediseñarse o mantenerse el próximo curso.

- Evaluación previa: Antes de empezar el proyecto se comprobará que esté todo preparado para poder iniciarla y ponerla en marcha. Se atenderá a una checklist para comprobar que esté todo listo.

Tabla 5. Evaluación de los materiales.

MATERIALES	HECHO
Presentación	
Ejemplos	
Aula disponible con proyector	
Taller disponible para las fechas necesarias	

Fuente: Creación propia.

- Evaluación procesual: Se hará al final de cada una de las actividades, se evaluará si se está haciendo todo en el tiempo estimado, si se van a necesitar más sesiones o si se terminará antes. También se evaluará si el alumnado está motivado con las actividades del proyecto de innovación. Se realizará mediante una checklist sencilla donde se marcará sí se ha cumplido o si no.

Tabla 6. Checklist que evaluará el desarrollo de cada una de las actividades.

¿La actividad ha requerido más tiempo del estimado?	
¿La actividad ha finalizado antes de lo previsto?	
¿Se requiere reorganizar o reprogramar los contenidos o la actividad?	
¿El alumnado muestra interés y entusiasmo con la actividad?	
¿La actividad ha generado un clima positivo en el aula?	
¿Se han realizado ajustes sobre la marcha en función de lo observado?	

Fuente: Creación propia.

- Evaluación final: La evaluación final también se hará a través de una checklist en la que se podrán escribir observaciones (Anexo 13).

5. CONCLUSIONES.

La actividad llevada a cabo demuestra el potencial de adoptar un enfoque interdisciplinar en el aula, especialmente al integrar el arte, la historia y el conocimiento del entorno. El juego de cartas no solo constituye una herramienta lúdica y motivadora para el alumnado, sino que también se convierte en una vía eficaz para acercarlos al patrimonio cultural y fortalecer su identidad local desde una perspectiva creativa y participativa.

Uno de los aspectos más destacables ha sido la capacidad de la actividad para despertar, en algunos alumnos, un mayor interés por su entorno, particularmente por la naturaleza y la gastronomía local. Este tipo de interés es clave para formar personas con conciencia crítica y sentido de pertenencia. Representar el patrimonio en un objeto tangible, como un juego, permite al alumnado apropiarse simbólicamente de él, generando un impacto emocional y educativo significativo.

La propuesta también fomenta la autonomía del alumnado y el trabajo colaborativo, ya que el éxito del proyecto depende de la implicación de todos los estudiantes. La necesidad de contar con todas las cartas para poder jugar ha promovido la corresponsabilidad y el apoyo mutuo para cumplir con los plazos establecidos.

Asimismo, el hecho de que el producto final pueda ser reutilizado en otras asignaturas del centro refuerza el proyecto de innovación, dotando de mayor sentido al trabajo realizado y evidenciando la aplicabilidad del aprendizaje más allá del área específica de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

En definitiva, se trata de un proyecto de innovación que no solo ha contribuido en el cumplimiento de los objetivos curriculares de la etapa, sino que ha ofrecido al alumnado una experiencia educativa enriquecedora, conectada con su realidad, y orientada hacia una educación más consciente, inclusiva y transformadora.

5.1. REFLEXIÓN CRÍTICA.

La reflexión sobre un proyecto implica analizar de forma crítica y personal lo que ocurrió durante su desarrollo, valorando tanto el aprendizaje del alumnado como el del propio docente, así como aquellos aspectos susceptibles de mejora.

El alumnado trabajó de forma individual en un proyecto común, ya que si alguien no terminaba su carta, el juego quedaba incompleto, imposibilitando así su uso en la posterior gamificación en la asignatura de Geografía e Historia.

Durante el desarrollo de las sesiones se observó una diferencia: En la parte teórica, el alumnado se mostró participativo y atento. Sin embargo, en las sesiones prácticas, algunos alumnos perdieron el interés, no tanto por la actividad en sí, sino por la dificultad de traer el material necesario, que en muchos casos olvidaban o no habían adquirido. Afortunadamente, esta situación no fue generalizada. Algunos alumnos compartieron sus materiales o se beneficiaron de los que la docente en prácticas aportó, y progresivamente fueron motivándose gracias al ejemplo de sus compañeros y al acompañamiento de los profesores en el aula.

El formato de juego resultó inicialmente motivador, aunque con el tiempo se perdió parte de ese entusiasmo al comprender que el proceso requería varias fases de trabajo antes de obtener el producto final. Esta pérdida de motivación no fue exclusiva de esta actividad, ya que se detectó una actitud similar en otras tareas observadas durante las prácticas. A pesar de ello, es destacable que algunos de los alumnos menos motivados fueron también los que terminaron primero, lo que invita a reflexionar sobre los distintos ritmos y formas de implicación del alumnado.

Desde una perspectiva personal, esta experiencia ha reforzado la convicción de que el arte puede actuar como un puente para reforzar los vínculos con el entorno y fomentar el pensamiento crítico. Poder transmitir conocimientos al alumnado de forma activa y participativa es una experiencia gratificante. Considero que el arte tiene ese componente transformador que, si se alinea con la motivación adecuada, puede conectar con los estudiantes. Aunque no todo el alumnado mostró el mismo nivel de implicación, me quedo con la motivación y la implicación de aquellos que sí conectaron con el proyecto. Esta experiencia me ha hecho comprender que la motivación del docente es el punto de partida esencial para poder transmitir ese entusiasmo y generar interés en el alumnado. Del mismo modo que los estudiantes se retroalimentan entre ellos en sus emociones, también responde al estado emocional del docente.

Hubiera sido interesante haber llevado a cabo todo el proyecto de innovación, no sólo en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, si no también en Geografía e Historia. Haber podido conectar las áreas y los contenidos para que coincidieran en el tiempo y que la actividad fuera de la mano en ambas asignaturas. Si que es verdad que la falta de tiempo fue notable para terminar la actividad, pero aun así no se hubiera podido llevar al aula en Geografía e Historia porque la profesora ya tenía todo programado y no lo podía incluir en ese momento. Considero que es una actividad que se hubiera tenido que planear desde septiembre para hacerlo coincidir en las dos materias.

5.2. PROPUESTAS DE FUTURO.

Tras la implementación en el aula llevada a cabo durante el Practicum II en el Colegio San José de Calasanz (Escolapios) de Barbastro (Huesca), se prevén diversas mejoras y propuestas para ampliar y adaptar la innovación.

En primer lugar, se considera fundamental revisar la temporalización de las actividades. La experiencia demuestra que no es viable implementar la propuesta en la segunda mitad del tercer trimestre, ya que en esa etapa del curso los alumnos están centrados en la recta final. Se sugiere trasladarla al segundo trimestre, momento más idóneo para trabajar de forma sostenida y significativa.

Asimismo, resulta imprescindible fomentar la comunicación entre los docentes de las distintas asignaturas implicadas, con el fin de garantizar una programación coordinada que facilite la integración real del proyecto. Esta innovación permite incluir múltiples materias: desde Geografía e Historia, encargadas de la investigación del patrimonio, hasta Educación Plástica, Visual y Audiovisual para el diseño de las cartas. Lengua Castellana y Literatura podría aportar en el desarrollo narrativo de los contenidos o incluso con la creación de textos poéticos inspirados en los elementos patrimoniales seleccionados.

Por otro lado, se propone integrar herramientas digitales como Canva, permitiendo que el alumnado se encargue de la maquetación de las cartas, desarrollando así su competencia digital. En relación con esto, se puede extender el proyecto hacia la asignatura de Digitalización, donde los estudiantes podrían diseñar o dibujar digitalmente las cartas, enriqueciendo su implicación y creatividad.

Con el objetivo de llevar esta innovación a otros centros o niveles, se plantea la adaptación del juego al contexto local, sustituyendo el patrimonio oscense por elementos propios de cualquier otra provincia, ciudad o incluso pueblo. Esta flexibilidad facilita su aplicación en entornos rurales, permitiendo poner en valor el patrimonio cercano de una manera lúdica y activa para el alumnado.

Además, se contempla convertir esta propuesta en una situación de aprendizaje accesible a cualquier docente, lo que contribuiría a su difusión e implementación en diversos centros educativos. La incorporación de nuevas asignaturas también permitiría ampliar el alcance interdisciplinar: por ejemplo, en 2º de ESO, donde se inicia la asignatura de Tecnología, los alumnos podrían encargarse del packaging de las cartas y convertirlo en un concurso. Esta dinámica fomentaría la participación, el trabajo cooperativo y la competencia

sana, incluso con la posibilidad de que alumnos de otros cursos actúen como jurado, generando conexiones interetapas.

Finalmente, se propone la colaboración con agentes externos como asociaciones culturales o ayuntamientos, quienes podrían organizar jornadas de presentación del juego. En este sentido, también se valora positivamente la implementación vertical, aún no desarrollada de forma práctica, como una vía para establecer líneas de trabajo comunes entre distintas etapas educativas, facilitando la transición del alumnado y fortaleciendo los vínculos entre ellos.

REFERENCIAS.

- Coll, C. (s.f.). *Personalización y aprendizaje por competencias*. Tekman Education.
<https://www.tekmaneducation.com/aprendizaje-competencias-cesar-coll/>
- Comunicación FYME. (2013) *MUS-E*. <https://goo.su/ub1UTL7>
- Editorial eLearning. (2022). *Aprendizaje experiencial: una herramienta clave para el desarrollo de habilidades*. <https://goo.su/JcX1k>
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press.
- García Martínez, S., Estrada Tejedor, R., Macarulla, A. M. (2022). *Aprendizaje Basado en Proyectos*. (Colección Cuadernos de pedagogía ignaciana universitaria). Universidad Pontificia Comillas.
- Hernández Hernández, F. (2007). *Espigador@s de la cultura visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales*. Barcelona: Octaedro.
- Malvido, A. (2019, 30 de julio). *Gamificación: una estrategia educativa*.
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marco, M^aJ. (2023, marzo 22). *Proyecto de Innovación +ARTE* [PDF].
<https://goo.su/7LZOyN>
- Massachusetts Institute of Technology. (s.f.). *Eric Klopfer. MIT Scheller Teacher Education Program*. https://education.mit.edu/person/eric_klopfer/
- Soriano, M. (2023). *SA: ¡A no fumar, yo me apunto! 3º ESO (castellano)*.
<https://goo.su/Ln3VW>
- Torres, A (2016). La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel.
<https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Universidad Europea. (2021, 21 septiembre). *Gamificación educativa: Qué es y cómo aplicarla en clase*. <https://universidadeuropea.com/blog/gamificacion-educativa/>
- Villar. (s.f.) *Teoría del aprendizaje experiencial de Kolb*. <https://goo.su/0rSzNh>

REFERENCIAS DE LOS ANEXOS.

Alcalá, C. (2023). *Así empezaron los juegos de naipes, el 'vicio' español del siglo XVII*. La Razón. <https://goo.su/ob4oIN>

Canson. (s.f.). *Las bases del color*. <https://goo.su/ZY1O>

Educación Plástica y Visual. (s.f.). *Témperas*. <https://goo.su/OjCY>

Goldsmith, I. (2025). *Teoría del color para artistas*. Blume.

La Casa del Recreador. (2024, 20 de abril). *Los naipes, un juego con mucha historia*. <https://lacasadelrecreador.com/es/blog/169-los-naipes-un-juego-con-mucha-historia>

Liceo Chaperó. *Guía Virtual 5 - ARTE - 2do Básico - 15-22 abril*. <https://goo.su/FUL2S>

Totenart. (s.f.). *¿Qué es la témpera o gouache?* <https://totenart.com/noticias/que-es-la-tempera-o-gouache/>



Universidad
Zaragoza

ANEXOS

Trabajo Fin de Máster

Proyecto de innovación: Huesca, territorio y hogar. Elaboración de materiales pedagógicos para un recorrido por la provincia, un proyecto interdisciplinar.

Innovation project: Huesca, territory, and home.
Development of educational materials for a tour of the province,
an interdisciplinary project.

Autora

Paola Piniés Martínez

Directora

Taciana Laredo Torres

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel
2025



Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel
Universidad Zaragoza

ÍNDICE

ANEXO 1. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA.....	1
ANEXO 2. CONTENIDO TEÓRICO.....	4
Teoría proporcionada en el aula.....	4
A. Teoría del color.....	4
B. Técnicas pictóricas: la témpera.....	5
C. Juegos de cartas.....	5
D. Patrimonio.....	6
Presentación expuesta en clase.....	7
ANEXO 3. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	15
ANEXO 4. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.....	17
ANEXO 5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	19
ANEXO 6. SABERES BÁSICOS.....	20
ANEXO 7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	21
ANEXO 8. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....	22
Rúbrica: Círculo cromático.....	22
Rúbrica: Escala de luminosidad y saturación.....	22
Rúbrica: Pruebas de color y tarjetas.....	23
Rúbrica: Actitud.....	23
Evaluación de la exposición.....	24
ANEXO 9. PATRIMONIO DE HUESCA.....	25
ANEXO 10. TABLAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	27
ANEXO 11. RESULTADOS.....	31
ANEXO 12. DISEÑO FINAL DE LAS CARTAS.....	32
ANEXO 13. EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA.....	36

ANEXO 1. PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA.

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL FUTURO NOS PERTENECE.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EPVA.2.1.	EPVA.2.1.2. Identifica y completa la simetría de figuras.	BLOQUE B.4. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. BLOQUE C.3. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. BLOQUE A.3. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico. BLOQUE B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas BLOQUE C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. BLOQUE C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. BLOQUE A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. BLOQUE B.1. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. BLOQUE B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.
EPVA.3.2.	EPVA.3.2.1. Utiliza los trazados geométricos básicos para resolver problemas.	
EPVA.4.2.	EPVA.4.2.1. Observa y reconoce las formas geométricas en diferentes manifestaciones culturales artísticas.	
EPVA.5.2.	EPVA.5.2.1. Realiza propuestas artísticas individuales.	
EPVA.7.1.	EPVA.7.1.1. Mantiene el material en perfecto estado, aportándolo en clase cuando se necesita para la realización de actividades.	
EPVA.7.1.	EPVA.7.1.2. Utiliza las técnicas y los soportes adecuados para diseñar propuestas creativas.	
EPVA.8.2.	EPVA.8.2.1. Comprende el punto como elemento del lenguaje visual y lo utiliza según sus recursos expresivos.	
EPVA.8.2.	EPVA.8.2.2. Comprende la línea como elemento del lenguaje visual y lo utiliza según sus recursos expresivos.	
EPVA.4.1.	EPVA.4.1.1. Realiza composiciones personales aplicando los trazados geométricos básicos.	
EPVA.5.1.	EPVA.5.1.2. Utiliza los elementos del lenguaje visual como medio de expresión de ideas y emociones.	

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ALZANDO EL VUELO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EPVA.1.1.	EPVA.1.1.1. Interpreta ilustraciones teniendo en cuenta el contexto en que se han producido.	BLOQUE A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. BLOQUE D.4. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. BLOQUE D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. BLOQUE D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. BLOQUE B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual. BLOQUE B.4. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. BLOQUE C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. BLOQUE B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura
EPVA.1.2.	EPVA.1.2.1. Reconoce la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico.	
EPVA.1.2.	EPVA.1.2.2. Valora la importancia de conservar el patrimonio cultural y artístico al realizar análisis guiados de obras de arte.	
EPVA.2.2.	EPVA.2.2.1. Identifica los elementos de la comunicación visual y entiende los diferentes tipos de significados para poder leer las imágenes	
EPVA.3.1.	EPVA.3.1.1. Realiza composiciones personales aplicando los distintos elementos del lenguaje visual.	
EPVA.3.2.	EPVA.3.2.2. Crea mensajes visuales a partir de estrategias propias de lenguajes visuales como la publicidad, el cómic y la fotografía, valorando las distintas fases del proceso creativo.	
EPVA.5.1.	EPVA.5.1.1. Utiliza los elementos del lenguaje visual como medio de comunicación	
EPVA.6.2.	EPVA.6.2.2. Crea ilustraciones teniendo en cuenta el contexto final	
EPVA.8.1.	EPVA.8.1.2. Identifica las etapas del proceso de desarrollo para crear producciones artísticas.	
EPVA.7.1.	EPVA.7.1.1. Mantiene el material en perfecto estado, aportándolo en clase cuando se necesita para la realización de actividades.	

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTRE TÚ Y YO.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
EPVA. 1.1	EPVA. 1.1.2. Reflexiona como actúa el color en una composición artística.	BLOQUE C.2. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. BLOQUE B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. BLOQUE A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. BLOQUE D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. BLOQUE C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. BLOQUE C.5. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. BLOQUE D.2. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. BLOQUE C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
EPVA. 2.1	EPVA.2.1.1. Ajusta de manera efectiva su proyecto artístico a los proyectos propuestos.	
EPVA. 2.2	EPVA. 2.2.2. Experimenta con materiales y técnicas para obtener distintos tipos de textura, aplicándolas con finalidades expresivas y con creatividad.	
EPVA. 3.1	EPVA. 3.1.2. Aplica las distintas fases del proceso creativo.	
EPVA. 4.1	EPVA. 4.1. 2. Explora las diferentes técnicas del diseño gráfico.	
EPVA. 4.2	EPVA. 4.2.2. Identifica los elementos que intervienen en el proceso de percepción desarrollando el hábito de percibir de manera reflexiva.	
EPVA. 5.2	EPVA. 5.2.2. Realiza propuestas artísticas colectivas.	
EPVA. 6.1	EPVA. 6.1.1. Reflexiona sobre como actúa el color en una composición artística.	
EPVA. 6.1	EPVA. 6.1.2. Elabora creaciones personales aplicando las gamas de color para expresar emociones.	
EPVA. 6.2	EPVA. 6.2.1. Reconoce la simbología del color.	
EPVA. 8.1	EPVA. 8.1.1. Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.	
EPVA. 8.3	EPVA. 6.3.1. Utiliza las gamas de colores con distintas finalidades expresivas.	
EPVA. 8.3	EPVA. 8.3.2. Realiza trabajos tridimensionales propuestos con distintos materiales y finalidades.	

ANEXO 2. CONTENIDO TEÓRICO.

Teoría proporcionada en el aula.

A. Teoría del color.

Colores primarios: Se denominan así porque no se pueden obtener mediante la mezclando otros colores. Existen dos sistemas.

- CMY (Cian - Magenta - Amarillo): Es el sistema más común en impresión. Añadiendo negro (K) se obtiene el modelo CMYK. También resulta efectivo en la pintura, aunque el naranja tiende a apagarse y pueden parecer marrones, esto ocurre porque el magenta es un rojo bastante frío y no está cerca del naranja en el espectro.
- RGB (Rojo - Verde - Azul): Conocidos como colores luz. La mezcla de los tres colores en la misma intensidad da blanco. Esto funciona en las pantallas, televisión, ordenadores...

Colores secundarios: Son los creados de la mezcla de dos colores primarios.

- Cian + amarillo = verde.
- Amarillo + magenta = naranja.
- Magenta + cian = violeta.

Colores complementarios: Son aquellos opuestos en el círculo cromático, compuestos por un color primario y uno secundario:

- Rojo y verde.
- Azul y naranja.
- Amarillo y violeta.

Temperatura del color: Se refiere a la percepción emocional que genera el color. En función de su temperatura, el círculo cromático se divide en:

- Cálidos: Aluden a los tonos que dan una sensación de calidez y corresponden en el círculo cromático a los comprendidos entre el amarillo y el morado.
- Fríos: Hacen referencia a los tonos que dan una sensación de frío y corresponden en el círculo cromático a los comprendidos entre el verde y el violeta.

Valor: Hace referencia al grado de claridad u oscuridad de un color. En pintura, permite generar volumen y profundidad. Puede modificarse de distintas maneras:

- Añadiendo un color adyacente: Esto cambia tanto el valor como el tono.
- Añadiendo gris: Modifica el valor y reduce la saturación.

- Añadir el color complementario: Es una opción más efectiva para ajustar el valor sin distorsionar demasiado el tono.

Saturación: Es la intensidad o pureza de un color. A mayor saturación, mayor viveza; a menor, más cercano al gris. Puede alterarse:

- Con blanco: Reduce la saturación, generando una gama más pálida.
- Con negro: Disminuye la luminosidad, alterando la percepción del color.

Información extraída del libro *Teoría del color para artistas*, Goldsmith, I. (2025). Y de las siguientes páginas web: Canson, *Las bases del color*. Y *Guía Virtual 5 - ARTE* de Liceo Chaperó.

B. Técnicas pictóricas: la témpera.

La témpera es una técnica pictórica al agua, compuesta por pigmentos y un aglutinante (generalmente goma arábiga) . Se caracteriza por su acabado opaco y su facilidad para superponer capas de color una vez secas.

Principales características:

- Es de secado rápido.
- Se puede usar en diversidad de soportes (las láminas / hojas, tienen que tener un gramaje superior a los 300 gramos para que el papel no se combe)
- Los colores se pueden mezclar sin ningún problema, creando mezclas homogéneas y nuevos colores.
- Tienen precios asequibles.
- Una vez que el bote se queda seco se puede volver a recuperar la pintura añadiendo la cantidad justa de agua y revolviendo.
- Para aclarar los colores, se puede usar el blanco, si se usa agua la témpera pierde la opacidad y se consiguen resultados parecidos a la acuarela.

Información extraída de Educación Plástica y Visual. *Témperas* y de Totenart. *¿Qué es la témpera o gouache?*

C. Juegos de cartas.

Los juegos de cartas tienen su origen en China en el siglo XII. Estos juegos viajaron por la Ruta de la Seda hasta Persia donde fueron reelaboradas. A Europa llegaron en torno a

finales del siglo XIII y principios del XIV por las rutas comerciales con Egipto y el Oriente Medio islámico.

En España, la primera baraja de cartas se imprimió en 1392, y en el siglo XVII se convirtió en el juego más popular del país.

Los juegos de cartas fueron evolucionando con los años, hasta que hoy en día hay infinidad de juegos e infinidad de tipos de barajas.

Memory: En este juego la dinámica es encontrar las parejas. Con todas las cartas boca abajo se van levantando de una en una, pero cada jugador solo puede levantar dos en su turno, para hacer la pareja, si no la hace, les vuelve a dar la vuelta y si coinciden se las lleva anotando un punto.

Juego de las familias: El original consta de 7 familias divididas en países. La dinámica del juego es completar la familia robando cartas al resto de jugadores. Las familias que componen el juego son esquimales, bantúes, mejicanos, indios, chinos, tirolese y árabes.

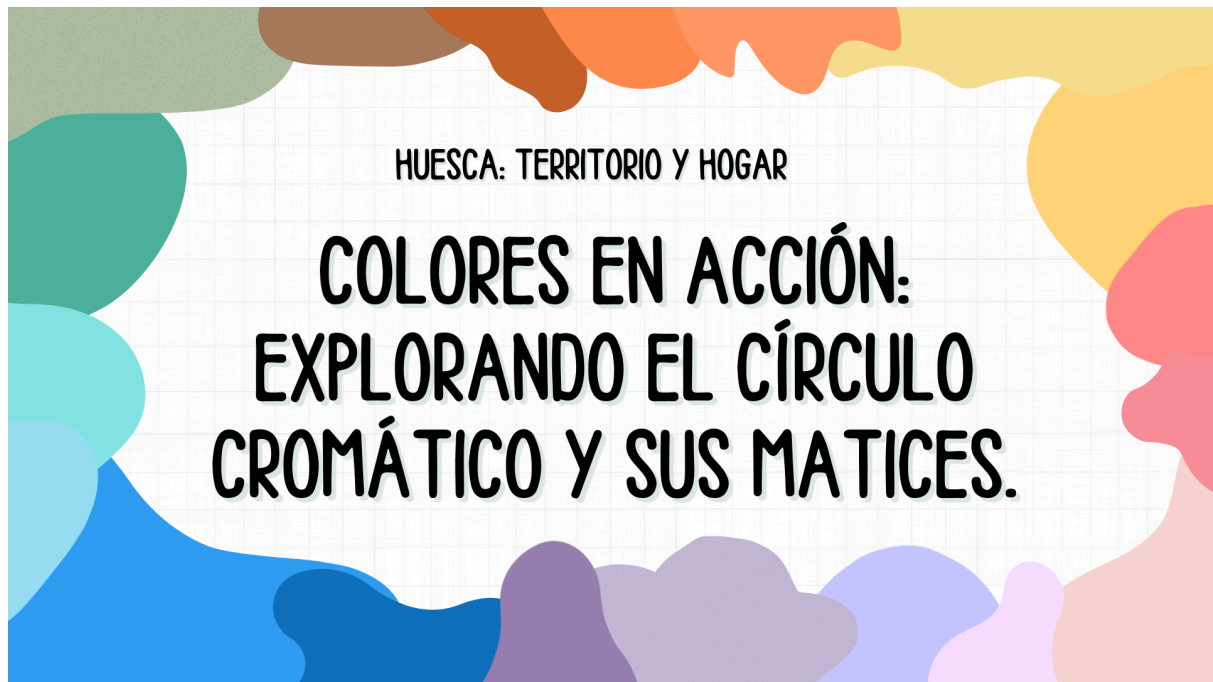
Información extraída de La Casa del Recreador. (2024, 20 de abril). *Los naipes, un juego con mucha historia*. Y de Alcalá, C. (2023). *Así empezaron los juegos de naipes, el 'vicio' español del siglo XVII*. La Razón.

D. Patrimonio.

Se lanzará la pregunta “¿Sabéis lo que es el patrimonio?” para ver si saben o han escuchado hablar alguna vez de él. Posteriormente, se les explicará que es la herencia material e inmaterial que se transmite de generación en generación y que forma parte de la identidad de un lugar.

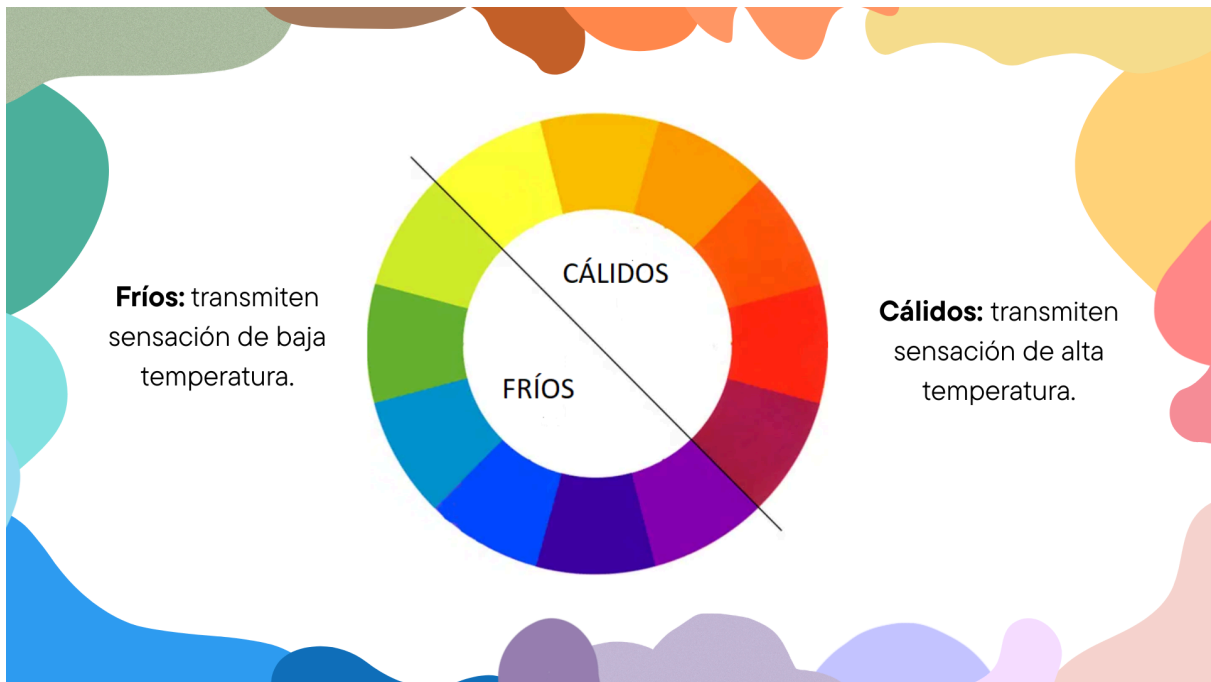
Se hablará de los patrimonios culturales y naturales de los que van a aprender en esta unidad didáctica: picos, cascadas e ibones, festividades, comidas típicas, pueblos y arquitectura.

Presentación expuesta en clase.



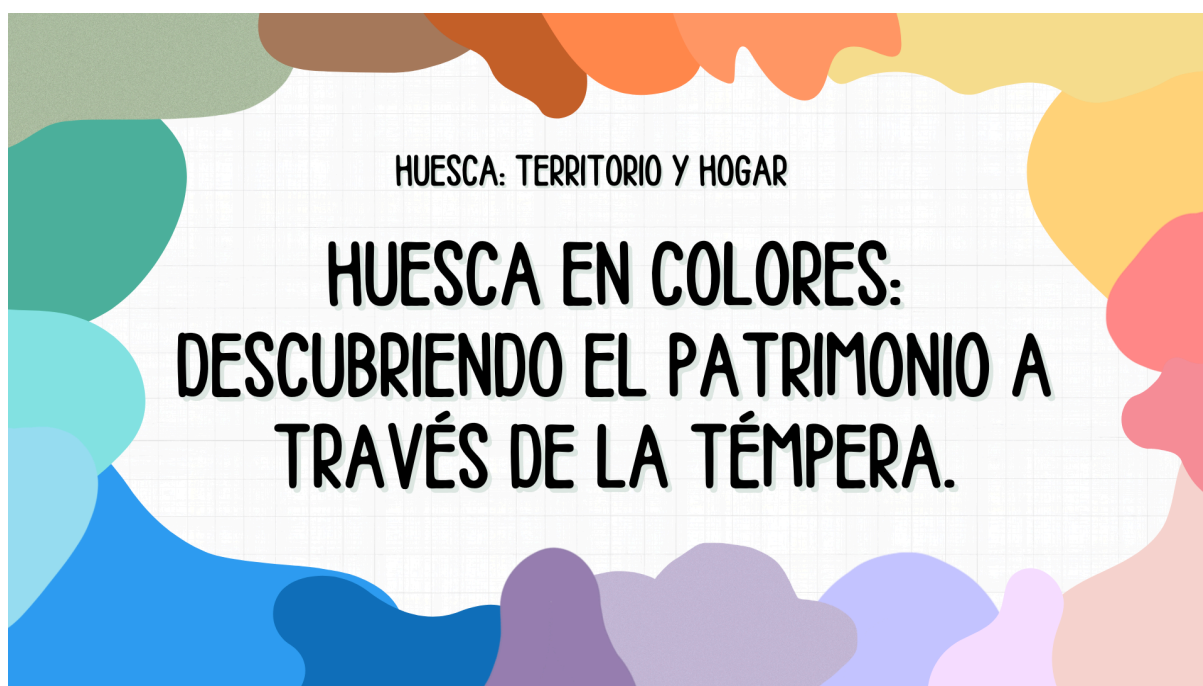


Colores complementarios:
Se encuentran en el lado
opuesto del círculo
cromático.



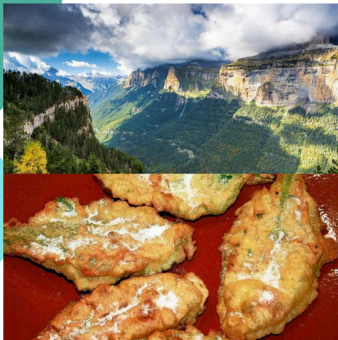
Fríos: transmiten
sensación de baja
temperatura.

Cálidos: transmiten
sensación de alta
temperatura.





PATRIMONIO NATURAL Y CULTURAL DE HUESCA



Es la herencia material e inmaterial que se transmite de generación en generación y que forma parte de la identidad de un lugar.

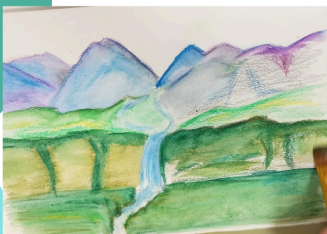




¿QUÉ DOS JUEGOS VAMOS A CREAR?



EJEMPLOS



¿QUÉ TENGO QUE TRAER MAÑANA?

INVESTIGACIÓN SOBRE EL PATRIMONIO QUE ME HA TOCADO
EN DOS O TRES LÍNEAS.

IMAGEN IMPRESA DEL PATRIMONIO QUE ME HA TOCADO.

PATRIMONIO 1ºA

PICOS

- TURBÓN
- LAS TRES MARÍAS
- COTIELLA

IBONES/CASCADAS

- IBÓN GRANDE DE BATISIELLES
- CASCADA DEL CINCA
- IBÓN DE MARBORÉ

PUEBLOS

- TRAMACASTILLA DE TENA
- ALQUÉZAR
- AÍNSA

FESTIVIDADES

- DESCENSO DE LAS NABATAS
- EL DANCE DEL PALOTIAU
- SAN RAMÓN, BARBASTRO

COMIDA

- CRESPILLOS
- QUESO DE RADQUERO
- TRENZA DE ALMUDÉVAR

ARQUITECTURA

- CIUADELA DE JACA
- CATEDRAL DE BARBASTRO
- CASTILLO DE LOARRE

PATRIMONIO 1ºB

PICOS

- ANETO
- PEÑA MONTAÑESA
- MALLOS DE RIGLOS

IBONES/CASCADAS

- IBÓN DE PLAN
- CASCADA DE SORROSAL
- COLA DE CABALLO

PUEBLOS

- TORLA
- BENASQUE
- ANSÓ

FESTIVIDADES

- CARNAVALES DE BIELSA
- FIESTAS DEL SOLSTICIO DE VERANO
- DÍA DE LA FALDETA, FRAGA

COMIDA

- PATATAS DE ALBALATE
- CHIRETAS
- VINO DEL SOMONTANO

ARQUITECTURA

- COLEGIATA DE ALQUÉZAR
- CASTILLO DE MONTEARAGÓN
- MONASTERIO DE EL PUEYO, BARBASTRO

ANEXO 3. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

Real Decreto 217/2022, de 29 de mayo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, en el Artículo 7.

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, 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) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y

valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

ANEXO 4. COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES OPERATIVOS.

COMPETENCIAS CLAVE		DESCRIPTORES OPERATIVOS
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	STEM 3. 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.
CD	Competencia Digital.	CD 1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
		CD 3. 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.
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CPSAA 1. 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.
		CPSAA 3. 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.

		CPSAA 4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
		CPSAA 5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
CCEC	Competencia en conciencia y expresiones culturales.	CCEC 1. 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.
		CCEC 2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
		CCEC 3. 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.
		CCEC 4. 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.

ANEXO 5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

Relación entre competencias específicas con los descriptores operativos mencionados en el Anexo 4 (el anterior).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS
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 cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio y las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	CPSAA1, CPSAA4, CCEC1, CCEC3
CE.EPVA.3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CD1, CPSAA4, CCEC2
CE.EPVA.6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CD1, CPSAA3, CCEC3
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.	STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CCEC4

ANEXO 6. SABERES BÁSICOS.

SABERES BÁSICOS	DESCRIPCIÓN	CONOCIMIENTOS, DESTREZAS Y ACTITUDES
A. Patrimonio artístico y cultural.	Vincular los elementos que configuran los procesos artísticos con las características de la cultura a la que perteneces. Evolución de las corrientes artísticas y la importancia representativa, expresiva y comunicativa que han desempeñado y desempeñan. Ser capaz de valorar y respetar los bienes y prácticas culturales propios y ajenos, así como las diversas identidades culturales.	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	Expresarse y comunicarse, utilizando los códigos artísticos con imaginación y creatividad, y el desarrollo de la percepción visual. Conseguir un alumnado consciente de que producir mensajes gráficamente es una manera más de expresión y comunicación y no solo al ámbito artístico.	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	Poner en juego habilidades de pensamiento divergente y convergente, para reelaborar ideas y sentimientos propios y ajenos; encontrar fuentes, formas y cauces de comprensión y expresión; así como planificar, evaluar y ajustar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados. Buscar y aplicar los recursos necesarios para, percibir, comprender y enriquecerse con diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura o, producirlas y posibilitar su propia expresión y comunicación.	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
		Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	Se pretende abordar la alfabetización visual, los alumnos o las alumnas no ven de manera crítica a menos que se les enseñe específicamente a hacerlo. Aprender a observar y a leer las imágenes de manera crítica, tomando conciencia y comprendiendo mejor el mundo que les rodea. Por otro lado, no podemos olvidar que, al igual que están expuestos a numerosas imágenes en todos sus entornos, los alumnos o las alumnas constituyen un grupo creador de miles de fotografías y videos mediante todo tipo de dispositivos sin saber por qué lo hacen o qué quieren contar a los demás. Se trabajan dos ámbitos, la lectura y la producción de mensajes.	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
		Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

ANEXO 7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE EVALUACIÓN
EPVA.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.	Ajusta de manera efectiva su proyecto artístico a los proyectos propuestos.
EPVA.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.	Experimenta con materiales y técnicas para obtener distintos tipos de textura, aplicándolas con finalidades expresivas y con creatividad.
EPVA.3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	Aplica las distintas fases del proyecto creativo.
EPVA.6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	Reflexiona sobre cómo actúa el color en una composición artística.
EPVA.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.	Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos.
EPVA.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.	Utiliza las gamas de colores con distintas finalidades expresivas.

ANEXO 8. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Rúbrica: Círculo cromático.

Criterios de evaluación.	Excelente (4)	Notable (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Precisión en la mezcla de colores.	Mezcla precisa y equilibrada, sin errores de tono.	Mezcla precisa y equilibrada, con ligeras imprecisiones en algunos colores.	Mezcla precisa y equilibrada, se notan errores en la mezcla de varios colores.	Mezcla imprecisa y desequilibrada en la mezcla de todos los colores.
Aplicación de la técnica.	Usa correctamente la técnica sin manchas ni irregularidades.	Usa correctamente la técnica, pero presenta pequeñas imprecisiones en la aplicación.	Usa incorrectamente la técnica, aplicación con irregularidades y manchas.	Usa incorrectamente la técnica, aplicación deficiente sin control del material.
Organización y presentación.	El trabajo está bien distribuido y ordenado.	El trabajo está bien ordenado, aunque hay un leve desorden en la distribución.	El trabajo presenta evidentes fallas en la organización.	El trabajo está mal distribuido y carece de estructura clara.

Rúbrica: Escala de luminosidad y saturación.

Criterios de evaluación.	Excelente (4)	Notable (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Gradación de valores.	Degradados bien logrados con transiciones suaves.	Degradados bien logrados con ligera falta de continuidad en algunos tonos.	Degradados mal logrados, transiciones abruptas o poco definidas.	Degradados mal logrados, transición inadecuada de tonos.
Aplicación de la técnica.	Usa correctamente la técnica sin manchas ni irregularidades.	Usa correctamente la técnica, pero presenta pequeñas imprecisiones en la aplicación.	Usa incorrectamente la técnica, aplicación con irregularidades y manchas.	Usa incorrectamente la técnica, aplicación deficiente sin control del material.
Organización y presentación.	El trabajo está bien distribuido y ordenado.	El trabajo está bien ordenado, aunque hay un leve desorden en la distribución.	El trabajo presenta evidentes fallas en la organización.	El trabajo está mal distribuido y carece de estructura clara.

Rúbrica: Pruebas de color y tarjetas.

Criterios de evaluación.	Excelente (4)	Notable (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Correspondencia con el modelo.	Representación fiel al modelo propuesto.	Se asemeja al modelo, aunque con algunas diferencias menores.	Presenta diferencias significativas respecto al modelo.	No guarda relación con el modelo.
Uso del color.	Manejo del color con fines expresivos y creativos.	Buen uso del color con intención estética.	Uso básico del color sin explorar variaciones.	Falta intención en el uso del color.
Técnica y presentación.	Aplicación limpia y precisa sin manchas ni errores.	Aplicación limpia, presenta pequeños errores técnicos.	Aplicación con errores notorios de aplicación y precisión.	Aplicación deficiente sin control del material.

Rúbrica: Actitud.

Criterios de evaluación	Excelente (4)	Notable (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Participación en clase	Participa activamente, aporta ideas y colabora con interés.	Participa de forma regular y realiza aportaciones ocasionales.	Participa sólo cuando se le solicita, con poco interés.	No participa o muestra desinterés en la actividad.
Responsabilidad y compromiso	Siempre cumple con las tareas y materiales a tiempo, mostrando esfuerzo.	Cumple con la mayoría de tareas y materiales, con algunos olvidos.	A veces olvida materiales o no finaliza las tareas.	No cumple tareas ni trae los materiales necesarios.
Respeto hacia compañeros y docente	Se comunica de manera adecuada, muestra empatía y colabora respetuosamente	Respeto a los demás, aunque ocasionalmente interrumpe o genera conflictos menores.	Tiene dificultades para respetar normas de convivencia en algunas situaciones.	No respeta a compañeros ni docentes, interrumpe y genera conflictos frecuentes.
Autonomía y actitud en el trabajo	Realiza las actividades de forma autónoma y busca soluciones a los problemas.	Trabaja con autonomía, aunque a veces necesita ayuda para organizarse.	Requiere ayuda constante para avanzar en su trabajo.	No trabaja de manera autónoma ni muestra interés en mejorar.

Evaluación de la exposición.

Se valorarán los siguientes ítems:

- Claridad en la explicación.
- La exposición está bien estructurada.
- Relaciona los colores usados con la teoría del color.

Estas rúbricas se trabajarán de forma conjunta con un excel con los nombres de los alumnos. La evaluación se realizará durante la secuenciación de las clases en caso de la rúbrica de la actitud y en los otros casos al final del proyecto de innovación en cuanto se tengan las prácticas.

	SA.1: COLORES EN ACCIÓN: EXPLORANDO EL CÍRCULO CROMÁTICO Y SUS MATICES			SA.2: HUESCA EN COLORES: DESCUBRIENDO EL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LA TÉMPERA				
ALUMNO	CÍRCULO CROMÁTICO	ESCALA LUMINOSIDAD	ESCALA SATURACIÓN	PRUEBA DE COLOR 1	PRUEBA DE COLOR 2	ACTITUD		NOTA
	20%	10%	10%	25%	25%	10%		100%

Se tendrá una tabla (por sesión) con los nombres de los alumnos y una columna de observaciones para que a la hora de evaluar no se pase por alto ningún detalle. De esta forma se tiene un seguimiento de las actitudes.

ALUMNO	OBSERVACIONES

ANEXO 9. PATRIMONIO DE HUESCA.

PICOS	Aneto
	Cotiella
	Turbón
	Peña Montañesa
	Las tres Marías
	Mallos de Riglos

IBONES/CASCADAS	Ibón de Marboré
	Ibón de Plan
	Ibón Grande de Batisielles
	Cascada del Cinca
	Cascada del Sorrosal
	Cola de Caballo

PUEBLOS	Alquézar
	Torla
	Aínsa
	Benasque
	Ansó
	Tramacastilla de Tena

FESTIVIDADES	Carnavales de Bielsa
	San Ramón en Barbastro
	Descenso de Nabatas por el río Cinca, de Puértolas y Aínsa
	El Dance del Palotiau, en varios municipios del Pirineo
	Fiestas del Solsticio de Verano, la corrida de la falleta, San Juan de Plan
	Día de la Faldeta, Fraga

COMIDAS TÍPICAS	Crespillos
	Trenza de Almudévar
	Patatas de Albalate
	Chiretas
	Queso de Radiquero
	Vino del Somontano

ARQUITECTURA	Catedral de Nuestra Señora de la Asunción, Barbastro
	Colegiata de Santa María La Mayor, Alquézar
	Castillo de Loarre, Loarre
	Castillo de Montearagón, Quicena
	Estación Internacional, Canfranc
	Ciudadela de Jaca

ANEXO 10. TABLAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

SA. 1. COLORES EN ACCIÓN: EXPLORANDO EL CÍRCULO CROMÁTICO Y SUS MATICES.	
Esta situación de aprendizaje nace de la necesidad de conocer la teoría del color antes de realizar la situación de aprendizaje 2.	
Se hablará de la teoría del color: primarios, secundarios, complementarios, fríos/cálidos, tonos, saturación y luminosidad. Las actividades a realizar serán un círculo cromático, una escala de luminosidad y una de saturación; esto les servirá de ayuda para la siguiente situación de aprendizaje.	
Saberes básicos.	B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
Conocimientos, actitudes y destrezas.	B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. C.4. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
Competencias específicas.	CE.EPVA.3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario. 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.
Criterios de evaluación.	EPVA.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. Indicador de evaluación: Experimenta con materiales y técnicas para obtener distintos tipos de textura, aplicándolas con finalidades expresivas y con creatividad. EPVA.3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. Indicador de evaluación: Aplica las distintas fases del proyecto creativo.
Nivel de desempeño competencial.	Competencia Digital (CD). Será necesario el uso de tecnologías para buscar referencias visuales e información, si es preciso. Con esto, se fomenta el uso creativo y responsable de las búsquedas por internet. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA). Gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva, mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida.

Objetivos de etapa.	Explorar técnicas y lenguajes artísticos: Experimentar con diversas herramientas y métodos para expresar ideas y emociones.
Actividad 1.	CÍRCULO CROMÁTICO. Tipo y descripción de la actividad: En esta primera actividad de la situación de aprendizaje, tras haber explicado la teoría del color: primarios, secundarios, complementarios, fríos/cálidos, realizarán un círculo cromático. Materiales y recursos didácticos: Materiales necesarios para impartir la clase, un proyector para la explicación, y un aula con grifo para las partes prácticas. El material que tendrá que llevar el alumnado será: hojas DIN A-3 de acuarela, pinceles, compás, regla, lápiz y témperas. Diseño de la actividad: no se precisa que el docente prepare recursos para entregar. Tareas y trabajos a realizar: círculo cromático con 12 particiones.
Actividad 2 y 3.	ESCALA DE LUMINOSIDAD Y SATURACIÓN. Tipo y descripción de la actividad: En esta segunda actividad de la situación de aprendizaje, tras haber explicado la teoría del color: luminosidad y saturación, se procederá a la creación de una escala de cada tipo. Materiales y recursos didácticos: Materiales necesarios para impartir la clase, un proyector para la explicación, y un aula con grifo para las partes prácticas. El material que tendrá que llevar el alumnado será: hojas DIN A-3 de acuarela, pinceles, regla, lápiz y témperas. Diseño de la actividad: no se precisa que el docente prepare recursos para entregar. Tareas y trabajos a realizar: dos escalas de color con 8 particiones.

SA. 2. HUESCA EN COLORES: DESCUBRIENDO EL PATRIMONIO A TRAVÉS DE LA TÉMPERA	
Esta situación de aprendizaje nace de la necesidad de enseñar el patrimonio cultural y natural al alumnado de una forma diferente.	
Dirigida hacia la creación de unas tarjetas sobre el patrimonio oscense las cuales servirán de material pedagógico para la asignatura de Geografía e Historia también en 1º de la ESO.	
Saberes básicos.	A. Patrimonio artístico y cultural. D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.
Conocimientos, actitudes y destrezas.	A.2. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico. D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.
Competencias específicas.	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 cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio y las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

	CE.EPVA.6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
Criterios de evaluación.	EPVA.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. Indicador de evaluación: Ajusta de manera efectiva su proyecto artístico a los proyectos propuestos. EPVA.6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. Indicador de evaluación: Reflexiona sobre cómo actúa el color en una composición artística. EPVA.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. Indicador de evaluación: Realiza un proyecto siguiendo las diferentes fases de desarrollo según criterios preestablecidos. EPVA.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.
Nivel de desempeño competencial.	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): El juego de cartas promueve la comunicación entre el alumnado, potencia las habilidades comunicativas y fomenta el respeto por los diferentes puntos de vista. Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC): El principal objetivo de la creación de este juego de cartas es acercar al alumnado a la identidad local. No solo trabajarán las habilidades artísticas y la creatividad, sino que también aprenderán a representar la riqueza cultural de su provincia.
Objetivos de etapa.	Comprender la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas: Analizar ejemplos destacados para valorar el patrimonio como parte de la identidad colectiva. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas: Aplicar conocimientos técnicos y creativos en la creación de obras que reflejen la visión del mundo del alumnado. Compartir producciones artísticas: Adaptar los proyectos a la intención y características del público destinatario, valorando distintas oportunidades de desarrollo personal.
Actividad 1	Se llevará a cabo en la asignatura de Geografía e Historia que será la investigación.
Actividad 2 y 3	CARTAS PATRIMONIALES. Tipo y descripción de la actividad: Dirigida hacia la creación de unas tarjetas sobre el patrimonio oscense las cuales servirán de material pedagógico para la asignatura de Geografía e Historia también en 1º de la ESO. Las dos siguientes actividades son dos pruebas de color, una dirigida por el docente, donde se les dirá que tonos concretos tienen que usar y la segunda será de carácter libre.

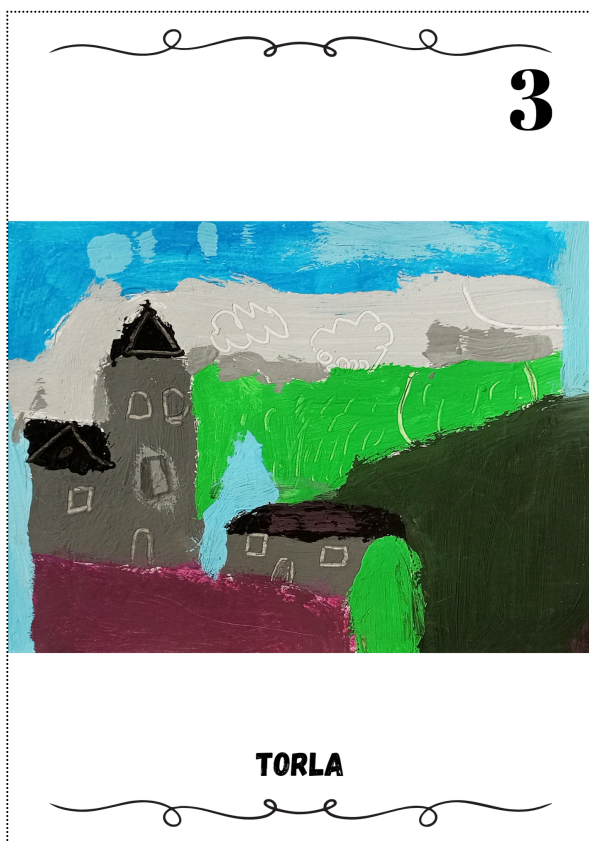
	Materiales y recursos didácticos: Materiales necesarios para impartir la clase, un proyector para la explicación, y un aula con grifo para las partes prácticas. El material que tendrá que llevar el alumnado será: hojas DINA A-5 de acuarela (dividiendo las A3), pinceles, témperas, lápiz, goma y ordenador para la búsqueda de información. Diseño de la actividad: el docente llevará ejemplos al aula. Tareas y trabajos a realizar: dos dibujos idénticos sobre el patrimonio que les haya tocado para luego pintarlo. Uno con la gama de colores elegida y otra con la dicha por el profesor.
Con estas tres actividades obtendrán dos tarjetas diferentes: la de la información y la del color, que compondrán el juego del memory y el juego de las familias patrimoniales.	
Actividad 4	EXPOSICIÓN Tipo y descripción de la actividad: El alumno solo tendrá que explicar el patrimonio que les haya tocado, con la información obtenida en la investigación además de explicar qué combinación de colores ha usado.

ANEXO 11. RESULTADOS.

OBJETIVOS	RESULTADOS
Promover el entendimiento de la importancia del patrimonio natural y cultural, valorar la relevancia de los recursos patrimoniales de la provincia.	Se considera que el alumnado ha aprendido sobre el patrimonio en cuanto a la importancia que se le ha dado en el aula, la teoría que se explicó y que ellos mismos conocían y valoraban el patrimonio antes de que se les presentara en el aula.
Fomentar capacidades de observación y experimentar con las diversas composiciones y muestras que se pueden realizar utilizando el color.	Se ha conseguido que los alumnos hagan pruebas de bocetos y pruebas de color, ambas cosas estaban dentro de la programación de la actividad. De esta forma se consigue que el alumnado pruebe nuevas perspectivas a mano alzada.
Fomentar la creatividad y la expresión individual, cada alumno contribuirá con su estilo en la elaboración de la carta, lo que enriquecerá el resultado final.	Aunque el alumno tuviera las imágenes del patrimonio para copiarlas, cada uno le ha dado un estilo propio. No solo en el dibujo si no también a la hora de darle color con la témpera.
Manejar los métodos elementales de expresión gráfico-plástica, en este contexto, la utilización de la témpera.	Han aprendido de forma correcta la técnica de la témpera, queda mucho camino, pero han aprendido a hacer las mezclas correctas de los colores fríos y cálidos.
Investigar el proceso de creación a través de las etapas de un proyecto creativo, enfocándolo en la elaboración de bocetos y ensayos de color.	El proyecto / actividad tenía varias fases de creación: investigación, bocetos, los ensayos de color. Los alumnos las completaron de forma satisfactoria.

ANEXO 12. DISEÑO FINAL DE LAS CARTAS.





3



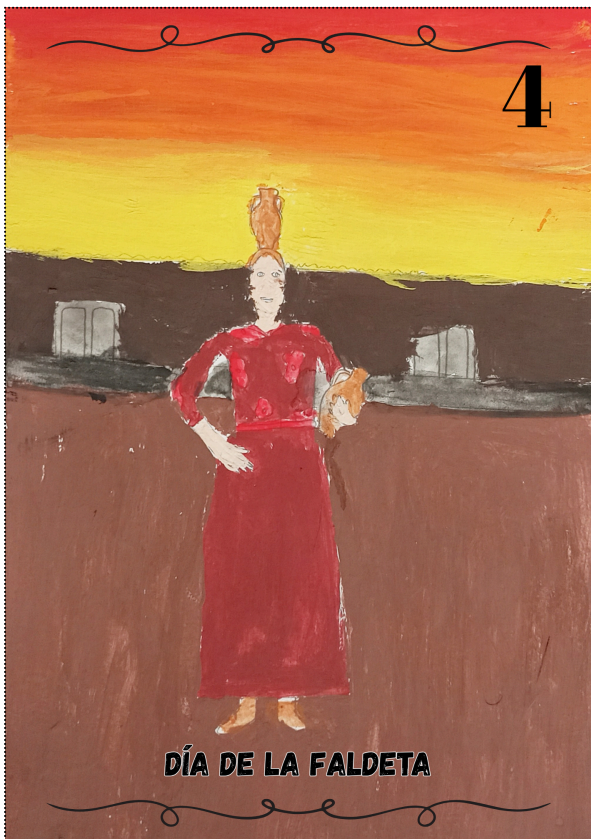
ALQUÉZAR

4



CARNAVALES DE BIELSA

4



DÍA DE LA FALDETA

4



DESCENSO DE LAS NABATAS

4



HOGUERAS DE SAN RAMÓN

5



QUESO DE RADQUERO

5



CRESPILLOS

6



COLEGIATA DE ALQUÉZAR



Dorso con el logo del Centro en el que se hicieron las prácticas.



ANEXO 13. EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA.

Checklist que evaluará el desarrollo de cada una de las actividades.

¿La actividad ha requerido más tiempo del estimado?	
¿La actividad ha finalizado antes de lo previsto?	
¿Se requiere reorganizar o reprogramar los contenidos o la actividad?	
¿El alumnado muestra interés y entusiasmo con la actividad?	
¿La actividad ha generado un clima positivo en el aula?	
¿Se han realizado ajustes sobre la marcha en función de lo observado?	

Fuente: Creación propia.

ASPECTO EVALUADO	SI	NO	OBSERVACIONES
Los objetivos de la unidad se ajustan al nivel y madurez del alumnado.			
Se ha contemplado de forma clara la integración de los ODS.			
La unidad contempla los principios de inclusión, equidad y sostenibilidad.			
Se ha planificado el uso de recursos visuales, materiales y digitales adecuados.			
El tiempo asignado ha sido suficiente para desarrollar los contenidos y actividades previstas.			
CE.EPVA.2: ¿El alumnado ha explicado sus propias producciones comparándolas con otras y valorando el proceso desde la intención hasta la obra?			
CE.EPVA.3: ¿Se ha promovido el análisis y disfrute estético de obras ajenas con respeto y capacidad de observación?			
CE.EPVA.6: ¿Se han trabajado referencias culturales y artísticas del entorno para enriquecer las producciones propias?			
CE.EPVA.8: ¿Se han compartido producciones teniendo en cuenta la intención comunicativa y el público destinatario?			
Se ha fomentado el conocimiento del patrimonio artístico y cultural.			
Se ha impulsado el trabajo cooperativo y la responsabilidad compartida.			
Se ha potenciado la creatividad y el pensamiento crítico mediante el diseño de materiales de juego.			
Se ha estimulado la comunicación oral y argumentativa en la defensa de ideas.			

Se han utilizado estrategias metodológicas activas y motivadoras.			
Las actividades han sido bien acogidas por el alumnado y han facilitado la participación.			
Se ha adaptado la enseñanza a las distintas necesidades del alumnado.			
Se ha favorecido el clima de respeto, expresión libre y diálogo intercultural.			
Los instrumentos de evaluación han sido aplicados con coherencia y han reflejado el grado de logro de las competencias.			