

# ANEXO I

## UNIDAD DIDÁCTICA *El Lenguaje Visual*

Autor: M<sup>a</sup>Isabel Abad Collados



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

# ÍNDICE

## 1.CONTEXTUALIZACIÓN

### 1.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO

1.1.1 El centro, nivel socioeconómico y cultural.

1.1.2 Oferta educativa.

1.1.3 Instalaciones.

1.1.4 Órganos integrantes del centro.

### 1.2 CONTEXTUALIZACIÓN AULA.

### 1.3 CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR.

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1 JUSTIFICACIÓN

## 3. OBJETIVOS

### 3.1 OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA.

### 3.2 OBJETIVOS DIDÁCTICOS.

## 4. CONTRIBUCIÓN DE UNIDAD DIDÁCTICA PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS.

## 5. CONTENIDOS.

## 6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 6.1 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

### 6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

## 7. METODOLOGÍA.

## 8. ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN.

## 9. RECURSOS.

### 9.1 RECURSOS MATERIALES.

### 9.2 RECURSOS AMBIENTALES O DE ESPACIO.

## 10.MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

## **1. CONTEXTUALIZACIÓN**

### **1.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL CENTRO**

#### **1.1.1 El centro, nivel socioeconómico y cultural**

El I.E.S. “Segundo de Chomón” es un centro público, Ubicado en Teruel (población de 34.000 habitantes) de reciente construcción entre el año 2008 y el 2010, está situado entre el barrio Ensanche y el barrio La Fuenfresca, en la zona denominada “Polígono Sur”, parcela EQ-6, que debido al crecimiento de la ciudad, está siendo urbanizada, con una población de 35000 habitantes y una estructura económica dominada por funcionarios, el sector de agricultura y ganadería.

Son 674 alumnos, cuya procedencia es variada, delimitado básicamente en dos ambientes, uno rural y el otro urbano, señalamos que la mayoría del alumnado de la E.S.O. procede del colegio público “Ensanche” y, en menor medida, de otros colegios como Fuenfresca, Pierres Vedel y de los Centros rurales de Primaria adscritos al Instituto. Como rasgos característicos generales podemos reseñar que el clima de convivencia y relación en el centro es bueno, con bajo nivel de absentismo y escasos incidentes disciplinarios. Se cuida particularmente la integración del alumnado de 1º de ESO que debe adaptarse a su nueva realidad escolar bien diferente del colegio y de la enseñanza primaria.

El nivel socioeconómico y cultural de las familias puede calificarse de medio. La presencia de alumnado inmigrante con nulo o escaso conocimiento del idioma español es mínima y se ha ido reduciendo progresivamente. El Equipo Docente está integrado por alrededor de 77 profesores y profesoras, de los cuales un alto porcentaje tiene plaza definitiva, lo que da estabilidad y continuidad a la tarea educativa. Además del personal docente se cuenta con dos administrativos, dos conserjes y 3 miembros del personal de limpieza.

#### **1.1.2 Oferta educativa**

Se trata de un instituto de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en las modalidades de Ciencias de la Salud y Tecnológico, Formación Profesional de Grado Medio y Superior y Programas de Garantía Social .

#### **1.1.3 Instalaciones**

- El instituto está dividido en dos centros, y como educación secundaria, el centro que nos ocupa, está ubicado en la parte sur de la ciudad de Teruel , en una zona urbana.

- La configuración arquitectónica del Centro esta constituida por dos edificios unidos, y cada uno esta destinado a distintas funciones, dispone de una zona con campos de deporte y otra de recreo mas o menos ajardinada. Su construcción data del 2009.

- El profesorado cuenta con dispositivos informáticos (PDI) que son determinantes a la hora de centralizar la información y características del alumnado, aumentando así la calidad en la docencia.

- Dispone, entre otras de las siguientes instalaciones:

- Biblioteca.
- Salón de actos.
- Un pequeño gimnasio.
- Un campos de deportes.
- Varias aulas de informática.
- Talleres de Tecnología.
- Talleres de electricidad, electrónica, automoción, informática, etc.
- Zonas de recreo.

#### **1.1.4 Órganos integrantes del centro**

Dentro de los órganos que incluyen la organización del centro encontramos tres principales:

- *Órganos de Gobierno:* Consejo Escolar, Claustro de Profesores, Director, Jefe de Estudios, Secretario, Jefes de Estudios Adjuntos.
- *Órganos de Coordinación Docente:* Dpto. de Orientación, Dpto. de Actividades complementarias y extraescolares, Dpto. Didácticos, Dpto. de Calidad, Comisión de Coordinación Pedagógica, Tutores, Juntas de Profesores y Profesoras.
- *Órganos de Participación:* Alumnos, Junta de Delegados de Alumnos, Padres, Asociación de Padres de Alumnos, Personal de Administración y Servicios.

#### **1.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE AULA**

El grupo escogido pertenece a 2º de la ESO, con edades comprendidas entre 13 y 14 años. Cuenta con 30 alumnos, de los cuales 2 son inmigrantes, están completamente integrados ya que residen en España desde los 3 años.

#### **1.3 CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR**

Esta Unidad “El Lenguaje visual”, según el Boletín Oficial de Aragón del currículo autonómico de ESO, orden del 9 de mayo de 2007, está ubicada en el Bloque 1: Observación. Área: Educación Plástica y Visual.

##### **El Marco Legal de referencia es:**

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE de 4 de mayo) - LOE-
- Real Decreto 1146/2011, de 29 de julio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a Educación Secundaria Obligatoria.
- Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

##### **Características del grupo elegido**

- Curso: 2º ESO, A y B.
- Modalidad: Educación Plástica y Visual Se imparte en 1º, 2º y 4º de ESO, con una carga lectiva de 3 horas semanales.
- Alumnado con necesidad específica de apoyo: no se contempla.

A la hora de realizar la temporalización de la Unidad Didáctica hemos de considerar que

existen unos factores condicionantes. Las sesiones por semana y la duración de cada una de las sesiones que existen en cada semana.

La asignatura que nos ocupa dispone de 3 sesiones de 50 minutos a la semana y que se imparten en lunes, martes y viernes. Para impartir la totalidad de esta Unidad Didáctica requiero un total de 3 sesiones que ocuparán un periodo de 1 semana y 1 día.

A lo largo de esta semana, el objetivo es que los alumnos completen la totalidad de los ejercicios vistos en clase.

## **2. INTRODUCCIÓN**

### **2.1. JUSTIFICACIÓN UNIDAD**

El lenguaje visual, forma una de las unidades más importantes en educación plástica y visual, puesto que incumbe a procesos del desarrollo como percibir, descubrir, observar, y analizar. Estos procesos hacen posible que se entienda aquello que miramos y procesamiento en nuestro cerebro de aquello que percibimos, que lo ordena e identifica haciendo posible el entendimiento. Es el lenguaje visual el responsable de que conozcamos los significados de objetos e imágenes reales que comunican de innumerables maneras.

La unidad se desarrolla fundamentalmente en dos espacios: el aula y casa. Aunque los referentes se encuentran en cualquier sitio, tenemos que ceñirnos a la temporalización tan limitada, aunque sería aconsejable salir del centro para poder reflexionar sobre el tema. Esta unidad partirá de la observación, recogida de datos y ejecución.

Esta unidad está pensada para ser desarrollada durante el segundo trimestre del curso, con una duración aproximada de 3 sesiones.

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 OBJETIVOS GENERALES DE ÁREA**

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

1. Observa, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos: entenderlos como gente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
3. Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.
4. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico- gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
6. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
7. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
8. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
9. Representar cuerpos y espacios simples con dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
10. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica y visual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
11. Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
12. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

### 3.2 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

La LOE 2 / 2006 establece los fines para la ESO y desarrolla estos principios generales a través de los objetivos generales de etapa. Son los objetivos del área de Educación Plástica y Visual a través de los cuales se consigue la contribución del área a los objetivos de etapa. Su concreción curricular, a través de los objetivos didácticos de esta Unidad, estableciendo así su relación con los objetivos de área del mismo en la siguiente tabla:

Objetivos didácticos	Objetivos de área	Objetivos de etapa
1. Conocer y utilizar el lenguaje visual como instrumento significativo de comunicación entre los seres humanos.	1,2,4,5	a, b, e, g, l
2. Interpretar las diferentes funciones (informativa, expresiva, estética y exhortativa) que tienen las imágenes en la comunicación visual.	2, 5, 10	a, g, l
3. Conocer los medios de comunicación más importantes que utilizan las imágenes estáticas como vehículo para transmitir mensajes: prensa, fotografía, diseño, pintura, escultura, arquitectura, cómic, etc.	1, 3, 4, 7, 8	e, g, l
4. Planificar, de manera individual o colectiva, las		

#### 4. CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Las competencias básicas se describen como un conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que los alumnos ponen en práctica para resolver problemas o situaciones que se les plantean. Las competencias constituyen capacidades que, al igual que los objetivos de etapa, deben alcanzar los alumnos al finalizar la ESO.

Mediante esta Unidad se pretende desarrollar las siguientes Competencias Básicas:

Competencias básicas	Contribución de le E.P a la CC.BB.
Competencia en comunicación lingüística	1. Formar juicio ético, crítico y estético ayudando a generar ideas y estructurar el conocimiento.
	2. Adquirir y utilizar correctamente el vocabulario.
	3. Leer e interpretar documentos técnicos.
Competencia matemática	4. Utilizar herramientas matemáticas aplicadas a la resolución de imágenes y perspectiva.
Competencia al conocimiento e interacción con el mundo físico	5. Conocer y comprender las imágenes del entorno, así de las nuevas tecnologías de la imagen y comunicación.
	6. Desarrollar destrezas para manipular objetos informáticos y audiovisuales con precisión y seguridad.
	7. Aplicar el método de problemas para resolver necesidades, como por ejemplo, el cambio de color, la textura, el fondo, figura y en general el significado de la imagen.
Tratamiento de la información y competencia digital	8. Buscar, seleccionar, elaborar, almacenar y presentar información utilizando las TIC.
	9. Utilización del lenguaje de la imagen, así como el empleo de los elementos multimedia que nos rodean.
Competencia social y ciudadana	10. Utilizar la obtención, análisis y selección de la información como estrategia para la resolución de problemas.
Autonomía e iniciativa personal	11. Abordamos los problemas desde la creatividad y la autonomía personal. Analizando las diferentes soluciones y valorando los resultados.
Competencia cultural y artística	12. Desarrollo de habilidades y actitudes que permitan acceder a sus diferentes manifestaciones, así como habilidades de pensamiento y sentido estético.
Competencia para aprender a aprender	13. Utilizar la obtención, análisis y selección de la información.

## 5. CONTENIDOS

Conceptos	Procedimientos	Actitudes
- La imagen como medio de expresión, comunicación y conocimiento.	- Identificación de las formas del entorno, gráfica y plásticamente. - Dominar los conceptos clave y utilizar adecuadamente la terminología sobre lenguajes visuales. - Observación y análisis del color en la obra de arte, en los trabajos propios y en los de otros compañeros.	- Muestra interés para descubrir y analizar formas naturales y artificiales en diferentes contextos visuales. - Reconocimiento del valor que tienen los lenguajes visuales para aumentar las posibilidades de comunicación.
- Diferentes modos de expresión visual, los signos y símbolos en los lenguajes visuales. Lectura de imágenes.	- Identificación de los distintos lenguajes visuales: diseño y artes plásticas.	- Valoración de la actividad perceptiva como creadora de imágenes. - Receptividad y sensibilización ante la obra de arte y en el entorno y su valoración como algo fundamental en los mismos.
- Acercamiento a los Mass media y nuevas tecnologías: el ordenador como herramienta de producción visual.	- Identificación de los distintos lenguajes visuales: canales de comunicación de masas. - Identificación de los distintos lenguajes visuales: nuevas tecnologías	- Reconocimiento y valoración del papel que juegan los medios de comunicación en nuestra cultura actual. - Aprecia y valora algunos de los mensajes visuales que aparecen en los periódicos y en los envases de uso habitual.
- La interacción entre los distintos lenguajes: plástico, musical, verbal y gestual.	- Exploración de distintas formas, externas e internas, de productos de la naturaleza y representación gráfica. - Percepción interactiva con la vista, el oído y el tacto para la creación de imágenes.	- Disfruta las sensaciones visuales que son capaces de expresar en apuntes y dibujos tomados del natural, especialmente en cuanto a efectos de color, luz y texturas.
- El ámbito de uso de los diferentes lenguajes para comunicar.	- Búsqueda del significado de términos y conceptos nuevos en relación con el lenguaje plástico y visual.	- Curiosidad e interés por localizar imágenes donde se aprecie diferentes mensajes. - Apertura sensible hacia las características de los lenguajes visuales



## 5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Relación entre objetivos, competencias básicas y criterios de evaluación.

BLOQUE TEMÁTICO I		EL LENGUAJE VISUAL
OBJETIVOS	COMPETENCIAS BÁSICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Observar, percibir, comprender e interpretar las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.	Competencia matemática	Identificar los elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.
	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Descubrir formas partiendo de la percepción y la observación sistemática.
	Tratamiento de la información y competencia digital	Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
	Competencia cultural y artística	Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.	Competencia matemática	Seleccionar y utilizar los materiales más apropiados para elaborar un producto plástico teniendo en cuenta unos objetivos prefijados y adecuando el proceso de realización al logro de dichos objetivos.
	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
	Tratamiento de la información y competencia digital	Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
	Competencia cultural y artística	Seleccionar y utilizar los materiales más apropiados para elaborar un producto plástico teniendo en cuenta unos objetivos prefijados y adecuando el proceso de realización al logro de dichos objetivos.
Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.	Competencia matemática	Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
	Tratamiento de la información y competencia digital	Seleccionar y utilizar los materiales más apropiados para elaborar un producto plástico teniendo en cuenta unos objetivos prefijados y adecuando el proceso de realización al logro de dichos objetivos.
	Competencia cultural y artística	Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.	Competencia matemática	Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
	Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico	
	Tratamiento de la información y competencia digital	
	Competencia cultural y artística	

<p>Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle de manera que sean eficaces para la comunicación.</p>	Competencia matemática	Identificar los elementos constitutivos esenciales de objetos y aspectos de la realidad.
	Competencia cultural y artística	Descubrir formas partiendo de la percepción y la observación sistemática.
<p>Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.</p>		Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
	Competencia matemática	Seleccionar y utilizar los materiales más apropiados para elaborar un producto plástico teniendo en cuenta unos objetivos prefijados y adecuando el proceso de realización al logro de dichos objetivos.
	Tratamiento de la información y competencia digital	Diferenciar y reconocer los procesos, técnicas, estrategias y materiales en imágenes del entorno audiovisual y multimedia.
	Competencia cultural y artística	Realizar creaciones plásticas siguiendo el proceso de creación y demostrando valores de iniciativa, creatividad e imaginación.
		Seleccionar y utilizar los materiales más apropiados para elaborar un producto plástico teniendo en cuenta unos objetivos prefijados.

## 6.1 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los resultados de la evaluación de los alumnos se expresarán en los siguientes términos: insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), Sobresaliente (SB), de los que se considera calificación negativa el insuficiente y positivas todas las demás. Además irán acompañadas de una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala de uno a diez, y se aplicarán en este caso las siguientes:

Insuficiente= 1, 2, 3 o 4.

Suficiente=5

Bien = 6

Notable = 7 u 8.

Sobresaliente= 9 o 10.

## 6.2 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A la hora de realizar la evaluación, hemos determinado que consistirá en la realización de

los ejercicios propuestos en esta programación y en la que se valoraran los siguientes criterios:

PROCEDIMIENTO	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	CRITERIOS DE CALIFICACION
Observación directa de asistencia.	Lista de registro de control de asistencia.	10%
Atención y buen comportamiento	Valora el rendimiento del alumno en el aula.	30%
Pruebas prácticas, y presentación oral.	Presentación de trabajo, originalidad, creatividad y exposición. Trabajo en casa.	40%
Empleo de recursos materiales.	Registro de cuidado, limpieza, y ahorro del material.	10%
Educación en valores actitudinales y esfuerzo individual.	Observación de la participación. Trabajos adaptados a los núcleos o contenidos especificados en el aula.	10%

## 7. METODOLOGÍA

Un buen punto de partida sería iniciar la unidad mediante una actividad de motivación dirigida a que el alumno exprese y sea consciente de los conocimientos previos que posee sobre el tema propuesto, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo. Pero la falta de tiempo hace que el enfoque metodológico que se plantea se centre sobre todo en un aprendizaje a partir de una clase con tipología magistral. Aun así intento realizar una metodología novedosa apoyada en métodos audiovisuales y con el uso de muchos ejemplos visuales que pretende un aprendizaje interactivo entre el docente y alumno. La limitación del tiempo hará que lleve a cabo como estrategia la resolución de la mayoría de cuestiones por problemas, para alcanzar los objetivos didácticos.

Para lograr una buena asimilación de los contenidos, esta unidad didáctica se desarrollará según esta estructura:

- **Clase teórica:** se trata de la clase con modalidad presencial, en la que el escenario transcurre en el aula, son clases teórico-expositivas en las que se demuestran los contenidos con respecto a los objetivos de la unidad. Una exposición introductoria de los conceptos de la unidad, sintetizando el contenido de la unidad en un esquema que le proporcione al alumno. Desarrollo del tema concreto, apoyando la definición y descripción de contenidos con ejemplos claros, analizando imágenes y referentes prácticos que ilustren lo que quiero explicar. De ahí que las

explicaciones sean claras y comprensibles, apropiadas a la edad de los alumnos y alumnas.

- **Clase práctica:** también en el aula, se muestra la actividad propuesta que tiene como finalidad, la aplicación de los contenidos conceptuales y procedimentales responden a la adecuación de los contenidos en el aula y guarda relación con el método de aprendizaje de enseñanza magistral.
- **Estudio y trabajo en grupo:** para conseguir una mayor fijación de los contenidos, preparando trabajos y memorias, obteniendo análisis y conclusiones, también en horario de clase. Guarda relación con el método de enseñanza basado en la resolución de problemas y aprendizaje basado en problemas, así como en aprendizaje cooperativo.
- **Estudio y trabajo autónomo:** donde se pretende el desarrollo de las capacidades de autoaprendizaje. Guarda relación con el método de enseñanza basado en aprendizaje orientado a proyectos y contrato de aprendizaje.

Con respecto al rol desempeñado por el profesor y alumnado, hay que destacar que en la metodología didáctica expositiva, el protagonismo está en la actividad desarrollada por el estudiante o grupo, pero para ello debe existir un protagonismo compartido entre el profesor y los estudiantes.

## 8. ACTIVIDADES Y TEMPORALIZACIÓN

Las actividades que desarrollamos se pueden clasificar en función de su intencionalidad educativa en:

- Actividades de presentación-motivación (APM)
- Actividades de evaluación de conocimientos previos (AECp)
- Actividades de desarrollo de contenidos (ADC)
- Actividades de ampliación o consolidación (AAC)
- Actividades de recuperación o refuerzo (ARR)

Tres horas para la exposición de los contenidos y realización de una actividad individual, apoyada sobre mapas conceptuales, diapositivas y visualización de ejemplos.

Sesión	Tiempo	Tipo	Actividad (Profesorado y Alumnado)	Agrupamiento	Recursos	Espacio
1	10'	APM AECp	- Video motivación: "Los colores". - Proporciono dossier con esquema conceptual de los contenidos.	Grupo clase	Proyector y ordenador con acceso a Internet y pizarra digital.	Aula habitual.
	30'	AECp ADC AAC	- Texto expositivo junto con power point. - Explicación conceptual y <b>ejemplos</b> visuales. De cada uno de los conceptos. Muestra de referentes.		Dossier. Power point explicativo.	
	10'	ARR	- Planteamiento de la actividad a desarrollar. - Ejemplifico lo que pueden hacer,			

			analizando la obra de Van Cogh, Egon Shiele... entre otros.
2	5'	ARR	Recordatorio de la clase anterior
	35'	ADC	<p>- Concrección de la actividad a desarrollar:  <i>"Eligir a un compañero de clase, y pensar en sus cualidades positivas, esto es: bueno, abierto, alegre, simpático, honesto, estudioso... a partir de eso, imagina cómo será la habitación que le representa, es decir interpretala, con los contenidos que hemos visto anteriormente y os he proporcionado.</i></p> <p><i>Para realizarla podéis utilizar la técnica de color en seco o collage con recortes de revistas o lo que se os ocurra , y podéis realizarla en clase en los días que nos quedan hasta el martes que viene incluido, o en casa.</i></p> <p><i>Obligatoriamente en la habitación debe aparecer: una cama, una lámpara, un armario, una silla y escritorio (sin pósters ni detalles tipo peluches, sólo con la forma, el color, y la iluminación)".</i></p> <p><b>- Explicación de los contenidos que debe poseer la ficha técnica que tendrán que desarrollar:</b>  <i>"Cada dibujo debe tener por la parte trasera, la ficha técnica que como os he indicado debe incluir, copiarlo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autor.</li> <li>- Tema.(habitación de...)</li> <li>- Identificación de objetos.</li> <li>- Ubicación (ciudad).</li> <li>- Nivel de representación, realista figurativo o abstracto.</li> <li>- Aspectos técnicos: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Soporte y materiales, folio A4, papel.</li> <li>o Técnica (lápiz color, collage, ceras, rotulador).</li> <li>o Utensilios (tijeras, pegamento).</li> <li>o Elementos plásticos (línea, manchas de color).</li> <li>o Tipos de formas (polígonos regulares o irregulares, cerrados abiertos).</li> </ul> </li> </ul>

Materiales necesarios para el desarrollo de su actividad. Depende de cada alumno.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Colores y texturas (gama fría, cálida, armónica o no).</li> <li>○ Luz y perspectiva (luces y sombras, profundidad).</li> <li>○ Composición (Simétrica o asimétrica)."</li> </ul>			
	10'	AACP	Preguntas y dudas sobre los contenidos o desarrollo de la actividad.			
3	30'	APM	Desarrollo de la actividad.			
	20'	APM	Presentación por grupos.		Pen drive si fuera necesario. Medios informáticos. Trabajo físico.	

## 9. RECURSOS

Los recursos empleados en el aula, ayudan y complementan al proceso de enseñanza-aprendizaje y son objeto de mejora en la práctica docente.

### 9.1 RECURSOS MATERIALES

- *Específicos del alumno*: Esquema proporcionado por el docente, papel Gvarro o similar, pinturas de lápiz, ceras, rotuladores o técnica húmeda; prensa, revistas o cualquier otro material para collage; tijeras, pegamento. Pen drive..

- *Específicos del aula*: Uso de las TIC, para la presentación de la unidad, será necesario el uso de un ordenador, you tube y otras páginas.

### 9.2 RECURSOS AMBIENTALES O DE ESPACIO

Además de utilizar el aula habitual para 2º de la ESO, será desarrollar la actividad en el domicilio.

## 10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No se observa alumnado con necesidades específicas, se adaptará el temario a las diferencias de aprendizaje de cada alumno.

## ANEXO II

### PROYECTO DE INNOVACIÓN

Autor: M<sup>a</sup>Isabel Abad Collados



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

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>		16
<b>2.DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO</b>	2.1 Oferta educativa.	17
	2.2 Instalaciones.	17
	2.3 Contextualización del aula.	17
<b>3. PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO</b>	3.1 Introducción.	18
	3.2 Objetivos.	18
	3.3 Contenidos.	21
	3.4 Metodología.	22
<b>4. EVALUACIÓN</b>	4.1 Fases de evaluación.	27
	4.2 Criterios de evaluación.	27
	4.3 Instrumentos de evaluación.	28
	4.4 Criterios de calificación.	29
	4.5 Seguimiento de las actividades para su evaluación.	30
	4.6 Evaluación del Diseño de innovación.	32
	4.7 Evaluación del Proyecto de innovación.	33
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>		35



## 1. INTRODUCCIÓN

Tras la realización del Prácticum III y al haber desarrollado la Unidad Didáctica para la impartición de la clase práctica en el IES Segundo de Chomón exponiendo el “*Lenguaje visual*”<sup>1</sup>, he detectado necesidades reales que tienen que ver con el uso de las nuevas tecnologías en el aula, entre ellas el uso del software que poseen en los portátiles del aula. Es por ello, que mi cometido consiste en realizar un proyecto innovador en el que el alumnado pueda optimizar estos recursos ya que tiene la oportunidad de acceder a ellos y llevarlo a cabo en el contexto docente.

## 2. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

El I.E.S. “Segundo de Chomón” es un Centro público ubicado en Teruel (población de 34.000 habitantes), de reciente construcción entre el año 2008 y el 2010, está situado entre el barrio Ensanche y el barrio La Fuenfresca, en la zona denominada “Polígono Sur”, parcela EQ-6, que debido al crecimiento de la ciudad, está siendo urbanizada, con una estructura económica dominada por funcionarios, el sector de agricultura y ganadería.

Son 674 alumnos, cuya procedencia es variada, delimitado básicamente en dos ambientes, uno rural y el otro urbano, la mayoría del alumnado de la E.S.O. procede del colegio público “Ensanche” y, en menor medida, de otros colegios como Fuenfresca, Pierres Vedel y de los Centros rurales de Primaria adscritos al Instituto. Como rasgos característicos generales podemos reseñar que el clima de convivencia y relación en el Centro es bueno, con bajo nivel de absentismo y escasos incidentes disciplinarios. Se cuida particularmente la integración del alumnado de 1º de ESO que debe adaptarse a su nueva realidad escolar bien diferente del colegio y de la enseñanza primaria.

El nivel socioeconómico y cultural de las familias puede calificarse de medio. La presencia de alumnado inmigrante con nulo o escaso conocimiento del idioma español es mínima y se ha ido reduciendo progresivamente. El Equipo Docente está integrado por alrededor de 77 profesores y profesoras, de los cuales un alto porcentaje tiene plaza definitiva, lo que da estabilidad y continuidad a la tarea educativa.

---

<sup>1</sup> Perteneciente al Bloque de contenidos 1, La Observación: *La percepción visual. Análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno.*

## **2.1 Oferta educativa**

Se trata de un instituto de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en varias modalidades, Formación Profesional de Grado Medio y Superior y Programas de Garantía Social.

## **2.2 Instalaciones**

- En cuanto al equipamiento del Centro, cuenta con una intranet que conecta los diferentes ordenadores de secretaría y los departamentos. Dispone de 1 aula de informática con 20 ordenadores conectados en red y con salida internet a través de una línea ADSL. Además del programa 2.0 que dota de un ordenador por alumno.

- El instituto está dividido en dos Centros, y como educación secundaria, el Centro que nos ocupa, está ubicado en la parte sur de la ciudad de Teruel, en una zona urbana.

- La configuración arquitectónica del Centro esta constituida por dos edificios unidos, y cada uno esta destinado a distintas funciones, dispone de una zona con campos de deporte y otra de recreo mas o menos ajardinada. Su construcción data del 2009.

- El profesorado cuenta con dispositivos informáticos (PDI) que son determinantes a la hora de centralizar la información y características del alumnado, aumentando así la calidad en la docencia.

- Dispone, entre otras de las siguientes instalaciones:

- Biblioteca.
- Salón de actos.
- Un pequeño gimnasio.
- Un campos de deportes.
- Varias aulas de informática.
- Talleres de Tecnología.
- Talleres de peluquería, informática, grabación de vídeos.
- Zonas de recreo.

## **2.3 Contextualización del aula**

El grupo escogido pertenece a 2º de la ESO, con edades comprendidas entre 13 y 14 años. Cuenta con 2 aulas de 30 alumnos cada una, de los cuales 2 son inmigrantes, están completamente integrados ya que residen en España desde los 3 años. Otro

alumno presenta un problema de hiperactividad y ha repetido curso en dos ocasiones, contando en la actualidad con 16 años y con repetidas faltas de asistencia a las clases.

### **3. PUESTA EN MARCHA DEL PROYECTO.**

#### **3.1 Introducción**

En este período de Prácticum III, he impartido la unidad “Lenguaje visual”, que se encuentra registrada en la programación anual del Centro y se adapta al Currículum de ESO, dentro del Bloque 1 de contenidos y partiendo de ella, pretendo generar una innovación consistente en emplear las tecnologías con las que cuentan en el aula y mostrarles las posibilidades de estos recursos. Esta innovación metodológica implica un cambio planificado que permite al alumno mejorar la incorporación de las competencias previstas en el diseño curricular del Centro. De la citada unidad se desglosa en función de los siguientes objetivos.

#### **3.2 Objetivos**

La enseñanza de la Educación plástica y visual desarrolla los siguientes **objetivos generales de área<sup>2</sup>** en esta etapa, que tendrán como finalidad el desarrollo de las siguientes competencias:

13. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
14. Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos: entenderlos como gente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
15. Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.
16. Reconocer el carácter instrumental del lenguaje plástico y visual como medio de expresión en sí mismo y por su utilidad para otras áreas de conocimiento, dados sus valores descriptivos, espaciales, comunicativos, metodológicos y experimentales.

---

<sup>2</sup> Según el Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, la Educación Plástica y Visual.

17. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico- gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el esfuerzo y la superación de las dificultades.
18. Expresarse con creatividad y desarrollarla mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, sabiendo relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
19. Utilizar el lenguaje plástico para expresar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
20. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
21. Representar cuerpos y espacios simples con dominio de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
22. Respetar y apreciar otros modos de expresión plástica y visual distintos del propio y de los dominantes en el entorno, superando estereotipos y convencionalismos, y elaborar juicios y criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
23. Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la solidaridad y la tolerancia y rechazando cualquier tipo de discriminación.

De los objetivos generales de área se desprenden los siguientes **objetivos específicos del alumnado**, así como los **objetivos didácticos del proyecto** que se reflejan en la siguiente tabla:

Objetivos específicos del alumnado	Objetivos didácticos
1- Formar un juicio ético, crítico y estético ayudando a generar ideas y estructurar el conocimiento.	1- Comprender el modo en el que se almacenan los datos que forman la imagen digital.

2- Conocer y comprender el entorno de las nuevas tecnologías de la imagen y comunicación.	2- Conocer las propiedades de los diferentes tipos de imagen digital: resolución, color...
3- Desarrollar destrezas para manipular objetos informáticos y audiovisuales con precisión y seguridad.	3- Dominar los tipos de almacenamiento de imágenes digitales y su relación con la comprensión y la calidad.
4- Aplicar el método de problemas para resolver necesidades, como por ejemplo, el cambio de un formato a otro, el cambio de tamaño de la imagen...	4- Manejar las herramientas elementales de los programas informáticos que se encuentra a su alcance para tratar la imagen digital: GIMP 2.
5- Conocer y utilizar las TIC.	5- Aplicar los conocimientos prácticos de los programas informáticos de tratamiento de imágenes con fines creativos y personales.
6- Buscar, seleccionar, elaborar, almacenar y presentar información utilizando las TIC.	
7-Utilización del lenguaje de la imagen, así como el empleo de los elementos multimedia que nos rodean.	

Finalmente el objetivo principal de este Proyecto de innovación, es introducir las tecnologías digitales en el entorno de la enseñanza como un recurso más, una ayuda que además de útil muestra múltiples opciones en la educación plástica y visual. Con dicha metodología pretendo igualmente familiarizar al alumno con este tipo de recursos tecnológicos, para mostrarles la importancia de su aprendizaje, ya que el conocimiento de las mismas debe ir creciendo proporcionalmente al tiempo en el que viven.

Para la obtención de los objetivos anteriormente citados, es necesaria la realización de una serie de actividades que responden a los siguientes contenidos.

### 3.3 Contenidos<sup>3</sup>

Contenidos	Procedimientos	Actitudes
Imágenes y sus características	Modificación con un programa informático de los parámetros de una imagen , tipo color, texturas..	Curiosidad por la naturaleza y características de las imágenes digitales
Contraste y luminosidad	Ajuste del tono, saturación, luminosidad, brillo y contraste de una imagen a través de las herramientas de un programa informático.	Reconocimiento de las posibilidades técnicas creativas del soporte informática de imágenes.
Resolución de la imagen y profundidad del color. Mapas de selección de imágenes	Selección de parte de una imagen e inserción de ésta en otra.	Interés por modificar con fines concretos las propiedades de una imagen digital.
Formatos de archivo imagen.	Aplicación básica de las herramientas de pintura y dibujo de las TIC.	Inquietud por adquirir destreza y habilidad en el manejo de programas de tratamiento de imagen.
Manejo básico de GIMP.	Manejo básico de las herramientas de GIMP 2.	

Al analizar los contenidos, determinamos sus ventajas y desventajas del uso de las tecnologías en el Centro.

VENTAJAS	INCONVENIENTES
Existe un equipo responsable de alumnos, con diferentes funciones de mantenimiento de los ordenadores en cada aula.	Se requiere un tiempo de 10 minutos en preparar el equipo informático para cada alumno.
Tener una motivación con el alumno.	El proceso evolutivo que atraviesan es

<sup>3</sup> El currículo al que se hace referencia es el vigente en la Comunidad Autónoma de Aragón, para los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria Ley Orgánica 2/2006

Realizar tareas consensuadas y que se ajusten a los contenidos, procedimientos y actitudes.	difícil, y la distracción con otros temas e Internet es habitual.
---	---

Una vez analizada la naturaleza de estos contenidos, se propone la siguiente metodología con el objeto de lograr una mayor eficacia tanto en el rendimiento, cuanto en la incorporación de las competencias establecidas en el diseño curricular.

### 3.4 Metodología

El I.E.S Segundo de Chomón es un Centro educativo muy completo en cuanto a servicios e instalaciones, así mismo, cuenta con un gran equipo de recursos humanos que se encarga de gestionarlas. Además hemos observado como un aspecto positivo que el equipo de profesores es un grupo heterogéneo que se complementa en la búsqueda de soluciones en diferentes ámbitos. Se trata de un Centro con un gran movimiento en cuanto a actividades complementarias y extraescolares que incluyen aspectos como el ocio alternativo, y la existencia de propuestas innovadoras e informativas acerca de concursos de la propia comunidad o de concursos externos. La participación del alumnado en este tipo de actividades es elevada y se fomentan promoviendo aspectos positivos del alumnado. No obstante, se detectan las siguientes **necesidades**:

1. Hablando siempre desde de la observación del breve período de prácticas, una de las carencias que se ha evidenciado de forma general, haya sido la falta de reuniones de equipo, sobre todo las de profesores con otros de los miembros del equipo de ocio y orientadores. Estos aspectos me parecen de vital importancia para generar una coordinación y evolución docente relacionando los diferentes ámbitos de la vida del alumno y conseguir un hilo conductor de la trayectoria del alumno, para optimizar los esfuerzos.
2. Otra de las importantes carencias detectadas consiste, en que pese a tratarse de un Centro de nueva creación y contar con un amplio equipo de tecnologías informáticas existiendo: la dotación de ordenadores portátiles para los alumnos y profesores, existen los PDI en las aulas, buena conectividad wifi en el Centro, la existencia de software y recursos educativos... la utilización de estas tecnologías sea precaria , al menos, en

educación plástica y visual, muy por debajo de las posibilidades del aula. Esta opinión personal, con respecto a las deficiencias en la utilización de las tecnologías, es compartida por la mayor parte del profesorado, pues según ellos de nada sirve la tenencia de tantos recursos materiales si no ha existido la formación específica del equipo docente y la implicación de los alumnos y familias en el proceso.

3. No han habido actuaciones de cooperación multilateral, existiendo un vacío en la oferta y desarrollo de acciones de formación de profesorado suficientes para cubrir, al menos, las necesidades formativas de un número suficiente de maestros de Enseñanza Secundaria para poder garantizar el uso extenso y eficaz de los recursos educativos incluidos en el programa. La formación sólo se llevó a cabo para los profesores implicados en el Proyecto “2.0”, sin que para ello se tuviese en cuenta las asignaturas que mayor proyección tienen con estas tecnologías, como lo es la educación plástica.

Es imprescindible que los docentes estén preparados, de manera que deben contar con la suficiente competencia en TIC, que les permita integrarlas en condiciones óptimas en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollen en las aulas. Sin embargo, se detecta una escasa renovación y desarrollo de los contenidos educativos digitales a impartir por los docentes y la falta de implicación en el Proyecto por parte del resto del profesorado.

Es por ello que he elegido esta necesidad detectada como el principal motivo de mi Diseño de innovación, con el fin de proponer unas actividades formativas que proporcionen las herramientas necesarias a los niños, para poder utilizar estas aplicaciones de software e introducirles en el lenguaje informático de manera sencilla, y así contribuir y poder mostrarles el amplio abanico de posibilidades que existen. Esta innovación parte de la utilización de la unidad del “Lenguaje visual” con las nuevas tecnologías

Consideramos que para el cumplimiento de los objetivos anteriormente expuestos resulta pertinente abordar las siguientes actividades en función de las nuevas tecnologías.

Proponemos la siguiente **metodología**<sup>4</sup>:

---

<sup>4</sup> *Magistral expositiva.*



Tras la revisión y adaptación de la programación del aula, comenzamos la preparación de este proyecto innovador estableciendo la metodología organizativa en:

- **Clases teóricas:** se trata de clases con modalidad presencial, en las que el escenario transcurre en el aula, son clases teórico-expositivas en las que se demuestran los contenidos con respecto a los objetivos del proyecto.
- **Clases prácticas:** en las que, también en el aula, se muestra el uso autorizado del empleo del software en cuestión. Guarda relación con el método de aprendizaje de *enseñanza magistral*.
- **Estudio y trabajo en grupo:** para conseguir una mayor fijación de los contenidos, preparando trabajos y memorias, obteniendo análisis y conclusiones, también en horario de clase. Guarda relación con el método de enseñanza basado en la *resolución de problemas y aprendizaje basado en problemas, así como en aprendizaje cooperativo*.
- **Estudio y trabajo autónomo:** donde se pretende el desarrollo de las capacidades de autoaprendizaje. Guarda relación con el método de enseñanza basado en *aprendizaje orientado a proyectos y contrato de aprendizaje*.

Con respecto al rol desempeñado por el profesor y alumnado, hay que destacar que en la metodología didáctica expositiva, el protagonismo está en la actividad desarrollada por el estudiante o grupo, pero para ello debe existir un protagonismo compartido entre el profesor y los estudiantes.

En relación con los **recursos** que serán necesarios:

**Recursos materiales con las que cuenta el alumno en el aula:**

- 1- La existencia del Programa de un ordenador para cada alumno o “Escuela 2.0” es de gran ayuda, para contar con los medios técnicos necesarios. El programa Escuela 2.0 tiene carácter estatal y en él participan tanto el Ministerio de Educación como el conjunto de los departamentos de educación de todas las comunidades autónomas. Se trata de integrar las TIC en el aula, contemplando el uso personalizado de un ordenador portátil por cada alumno.
- 2- Así mismo cuenta con un aula que reúne las condiciones ambientales y espaciales idóneas para la realización de la actividad.

A continuación necesitamos los **recursos humanos** contando con:

- 1- En primer lugar, el asesoramiento del equipo de informáticos del Centro que pusieron en nuestro conocimiento y a nuestra disposición todos los recursos de software con los que contaba el alumnado, entre ellos, existía un programa de tratamiento de imágenes similar al PhotoShop y de descarga libre llamado GIMP 2.6, su descubrimiento resultaba idóneo para mostrar a los chicos las posibilidades de la aplicación práctica de la teoría vista en clase, en la unidad de los elementos de la imagen.
- 2- Personal docente que imparta las sesiones.
- 3- Alumnado en cuestión.

De dicha metodología se desprenden las siguientes **actividades** que realizará el alumno.

- Actividades de presentación-motivación (APM).
- Actividades de evaluación de conocimientos previos (AECp).
- Actividades de desarrollo de contenidos (ADC).
- Actividades de ampliación o consolidación (AAC) .
- Actividades de recuperación o refuerzo (ARR).

La organización **temporal** de las sesiones teórico prácticas en las clases fueron las siguientes:

Sesión	Tiempo	Tipo	ACTIVIDAD	DESGLOSE	Recursos	OBJETIVOS
1	10'	APM	Video tutorial 1: como cambiar el pelo usando GIMP	Estudiamos las opciones y funcionamiento del programa, para lo que vemos tutoriales de Internet . Manejo de la barra de herramientas superior, con las opciones de modificación de imágenes, inserción de cambios en la imagen, selección de mapas de bits.	Proyector con pizarra digital y ordenador con acceso a Internet.	Aplicar los conocimientos prácticos de los programas informáticos de tratamiento de imágenes con fines creativos y personales.  Conocer las propiedades de los diferentes tipos de imagen digital: resolución, color...
	10'	APM	Tutorial GIMP: retoque fotográfico .			
	20'	AECp	<b>Act 1:</b> ¿Qué es GIMP? <b>Act 2:</b> ¿Lo habéis podido observar en la vida diaria? <b>Act 3:</b> ¿En qué medios? <b>Act 4:</b> ¿Para qué sirve?			
	20'	ADC	<b>Act 5:</b> Exposición de los contenidos.			

	30'	ACD	<b>Act 6:</b> Con la explicación anteriormente dada, obtener dos imágenes en Internet o personales y conviértelos en JPG. Posteriormente se envía al email del docente.	Exportar imágenes y cambiarlas de formato, tamaño, para que puedan ser utilizadas por el software del Centro.	Ordenador e Internet	Aplicar el método de problemas para resolver necesidades, como por ejemplo, el cambio de un formato a otro, el cambio de tamaño de la imagen...
2	10'	ADC	Repaso de la sesión anterior.	Recuerdo de instrucciones, del manejo sintético y rápido que se ajuste a los contenidos.	Ordenador, pizarra digital y proyector e Internet y Pen Drive.	Manejar las herramientas elementales de los programas informáticos que se encuentra a su alcance para tratar la imagen digital: GIMP 2.
	40'		<b>Act 7:</b> Experimentación, usar la imagen y tratarla, haciendo cambios en el brillo, el contraste, la saturación, para convertir algo que era de un color, en otro lo más irreverente posible. Guardar el archivo en JPG. Publicar en el Blog de la biblioteca.			
3	50'	ADC	Exposición de los contenidos y observación de los resultados en grupos. Analizar el uso de las opciones vistas en clase.	Clase de impartición grupal, exposición de resultados.	Ordenador, pizarra digital, proyector e Internet	Formar un juicio ético, crítico y estético ayudando a generar ideas y estructurar el conocimiento.

Para comprobar el rendimiento del alumno y, en consecuencia, la eficacia de nuestra metodología, proponemos los siguientes aspectos de evaluación que detallamos en el siguiente apartado.

#### 4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS.

En función del logro de los objetivos, desarrollamos las siguientes fases de evaluación:

##### 4.1. Fases de evaluación:

- 1- Realizar una *evaluación diagnóstica o inicial* para averiguar los conocimientos previos del alumnado. A través del diálogo y de las preguntas que hemos utilizado como *instrumento de evaluación* apropiado, averiguamos el nivel desde el que partimos.
- 2- En cuanto a la *evaluación formativa o procesual*, se realiza en función del seguimiento de las citadas actividades anteriormente realizadas por los alumnos.
- 3- Para finalizar, *evaluación sumativa o final*, realizada por los alumnos se lleva a cabo teniendo en cuenta el proceso de las anteriores evaluaciones.

Con el fin de evaluar los objetivos didácticos en la innovación, aplicaremos los siguientes criterios de evaluación, en clara sintonía con los Criterios observados en el currículo del Centro.

4.2 Criterios de evaluación	Objetivos didácticos
Dominar los conceptos teóricos sobre la imagen digital: tipos, características, elementos que definen su calidad.	1, 2
Conocer herramientas principales de los programas informáticos de tratamiento de imágenes.	3, 5
Demostrar soltura en la ejecución de tareas básicas con programas informáticos: variar parámetros, seleccionar partes, aplicar filtros y capas...	1, 2, 3, 4
Experimentar con sentido creativo las posibilidades de los programas informáticos.	5
Valorar las posibilidades creativas, de enriquecimiento y mejora que tiene el soporte digital de retoque y creación de imágenes.	4

A su vez estos criterios se engloban en los siguientes aspectos e instrumentos de evaluación.

#### 4.3. Instrumentos de evaluación

ASPECTOS QUE SE EVALÚAN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	CRITERIOS DE CALIFICACION
Observación directa de asistencia.	Lista de registro de control de asistencia.	10%
Conocimiento y comprensión de los contenidos.	Pruebas escritas. Objetivas. Cuestionario de conceptos. Valora el rendimiento del alumno en el aula.	30%
Interpretación de las lecturas básicas en relación con los contenidos.	Pruebas prácticas, y presentación oral. Presentación de trabajos, originalidad, creatividad y exposición. Presentación de cuaderno de clase. Trabajo en casa.	40%
Integración de conocimientos en el diseño de tareas.	Empleo de recursos materiales: Registro de cuidado, limpieza, y ahorro del material.	10%
Actitud ante el aprendizaje y reflexión.	Educación en valores actitudinales individual y trabajo en grupo. Observación de la participación. Trabajos adaptados a los núcleos o contenidos especificados en el aula.	10%

En función de estos instrumentos evaluadores, se establecen más concretamente los criterios de calificación.

#### 4.4. Criterios de calificación

Los resultados de la evaluación de los alumnos se expresarán en los siguientes términos: insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), Sobresaliente (SB), de los que se considera calificación negativa el insuficiente y positivas todas las demás. Además irán acompañadas de una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala de uno a diez.

Se han considerado las siguientes categorías de valoración a partir de los objetivos previstos, que se aplicarán en función de los **conceptos asimilados**, de las **habilidades adquiridas** y de las **actitudes** demostradas por el alumno:

Rúbrica demostrativa que se aplicará para la obtención de las calificaciones:

	<i>Conocimientos</i>	<i>Habilidades y destrezas</i>	<i>Actitudes y valores</i>
<i>Insuficiente: 1, 2, 3, 4</i>	No entrega los trabajos y no ha adquirido los contenidos mínimos	Falta de destreza en el uso del programa informático, con importantes carencias instrumentales.	Actitud apática, no presta atención y la desmotivación es generalizada.
<i>Suficiente: 5</i>	Adquiere los contenidos mínimos necesarios para la entrega de trabajos y participación grupal	Manejo instrumental básico del programa e Internet.	Muestra interés pero por debajo de sus posibilidades.
<i>Bien : 6</i>	Adquiere conocimientos mínimos y los interpreta adecuadamente.	Buena organización en la destreza adquirida. Utilización apropiada de los recursos.	Colabora y muestra interés. Predisposición a mejorar.
<i>Notable : 7 u 8.</i>	Aprendizaje significativo, uso de la creatividad y aplicación de los contenidos adquiridos.	Soltura en el manejo del software y posibilidades.	Logra los objetivos, se esfuerza y colabora por mejorar el fin común.

<i>Sobresaliente: 9 o 10.</i>	Uso óptimo de los conocimientos, aprovechamiento integrador de los contenidos adecuados a otras competencias	Excelente utilización del recurso, integrando los programas para alcanzar un proyecto ambicioso.	Buena predisposición individual y grupal, intervenciones activas e interés en las mejoras potenciales.
-------------------------------	--	--	--

Tras considerar estos criterios de calificación es necesario establecer cómo será el seguimiento de las actividades.

#### 4.5. Seguimiento de las actividades para su evaluación

<b><u>ACTIVIDAD</u></b>	<b><u>EVALUABILIDAD</u></b>	<b><u>RENDIMIENTO DEL ALUMNO</u></b>	<b><u>PROBLEMAS POTENCIALES</u></b>
Video tutorial 1: como cambiar el pelo de un individuo, usando GIMP	Evaluamos conocimientos previos. Presentación motivación.	Habilidades instrumentales y aplicación de conocimientos previos.	Escasos conocimientos elementales.
Tutorial GIMP: retoque fotográfico.	Evaluamos la ampliación de los conocimientos y desarrollo de contenidos.	El alumno debe aprender los contenidos desarrollados.	Escasez de posibilidades empleadas.
<b>Act 1:</b> ¿Qué es GIMP? <b>Act 2:</b> ¿Lo habéis podido observar en la vida diaria? <b>Act 3:</b> ¿En qué medios? <b>Act 4:</b> ¿Para qué sirve?	Evaluamos conocimientos previos. Ampliación del desarrollo de los contenidos. Motivación.	El alumno debe ampliar los conocimientos y comentar personalmente si conocía el programa.	Limitados conocimientos digitales. No contar con los recursos materiales en el domicilio.
<b>Act 5:</b> Exposición de los contenidos.	Motivación y refuerzo.	Fijación de contenidos.	
<b>Act 6:</b> Con la explicación anteriormente dada, obtener dos imágenes en Internet o personales y conviértelos en JPG.	Evaluación del desarrollo y aplicación de los contenidos explicados. Refuerzo de los	Aplicación real del aprendizaje teórico.	Problemas de concentración y atención. Problemas de entendimiento. Falta de motivación.

Posteriormente se envía al email del docente.	contenidos.		
<b>Act: 7</b> Repaso de la sesión anterior.	Refuerzo. Evaluación del desarrollo y aplicación de los contenidos explicados. Refuerzo de los contenidos.	Haber adquirido las competencias mínimas. Aplicación real del aprendizaje teórico.	
Experimentación, usar la imagen y tratarla, haciendo cambios en el brillo, el contraste, la saturación, para convertir algo que era de un color, en otro lo más irreverente posible. Guardar el archivo en JPG. Publicar en el Blog de la biblioteca.			
<b>Act 8:</b> Exposición de los contenidos y observación de los resultados en grupos. Analizar el uso de las opciones vistas en clase.	Evaluar la fijación de contenidos y aplicación de los mismos. La capacidad de análisis y crítica	Ser capaces de defender su trabajo, justificar y argumentar la realización del mismo.	Poca colaboración y mala distribución del trabajo en grupo. Partes desiguales.

La fase de seguimiento de las actividades, tiene como meta verificar que realmente se están utilizando los conocimientos del programa en clase.

Para garantizar la utilización de las TIC en educación plástica tras nuestro período de Practicum III, hemos planeado una serie de actividades prácticas, consistentes en el tratamiento de la imagen digital, y dentro del contexto desarrollado en el proyecto, para el alumnado. Deberán entregar en los períodos establecidos a través del Blog de la biblioteca del Centro, es decir de forma online, ya que este medio ofrece un acceso sencillo y libre para los chicos que facilita la transmisión de la información. Así se comprobará la realización de las actividades y que deberán cumplir con los objetivos didácticos programados en el proyecto innovador. Para ello, habrán de haberse logrado los criterios e instrumentos de evaluación.

Mediante este sistema digital, aseguramos que tanto el alumno como el profesor responsable de la supervisión, se involucren en el Proyecto y apliquen el uso de las TIC de su programación didáctica y del programa en clase, además de apreciar el aprendizaje con prácticas. Es importante la concienciación de ambas partes y la



supervisión del docente para asegurar su implicación en el desarrollo de las actividades y se esforzarán para conseguir su consecución.

Tras la elaboración de estas actividades programadas podríamos establecer algún tipo de encuentro extraescolar e incluso podría existir un proyecto de exposición.

Tras realizar la relación la evaluación en el seguimiento de las actividades, se desprende las permisas que deben ser evaluadas en nuestro propio proyecto.

#### **4.6. Evaluación del Diseño de innovación.**

La reflexión crítica sobre la idoneidad del Diseño metodológico propuesto, se fundamenta especialmente en su pertinencia o adecuación a los Objetivos académicos previstos en el Diseño curricular del propio Centro donde se implementa. Con este propósito, nuestra innovación metodológica procura una perfecta adaptación a los objetivos del área de conocimiento donde se inscribe nuestra Unidad Didáctica. Pero también se ha tenido en cuenta, previamente, su viabilidad en función de los recursos tecnológicos del Centro que se han utilizado como herramientas metodológicas.

Asimismo, el Diseño propuesto conlleva una naturaleza flexible, de tal modo que su eficacia pueda ser revisada en cada una de las evaluaciones procesuales previstas, dónde no sólo evaluamos a los alumnos, sino igualmente la pertinencia y eficacia de nuestro Proyecto. En este sentido, consideramos que los docentes debemos entender la *autoevaluación* como el modelo que ofrece posibilidades de compromiso, a través de la revisión y mejora constantes de nuestra actividad docente. Por este motivo, se presentan como necesarias las siguientes condiciones:

- Evaluabilidad de la metodología docente.
- Reflexión del profesor sobre éxitos y fracasos.
- Herramientas para percibir objetivamente nuestra actualización de en el aula.

Para poner en marcha estos procesos autoevaluativos, nos valdremos de un cuestionario en el que figuren los siguientes ítems:

1. ¿Qué es lo que hacemos?
2. ¿Estamos haciendo lo que nos proponemos?
3. ¿Estamos consiguiendo los objetivos?
4. ¿Estamos consiguiendo lo contrario a los objetivos?

5. ¿Cómo podemos mejorar el proyecto?
6. ¿Qué utilidades tiene?

Estas cuestiones anteriormente citadas, serán descritas en un **portafolio** que resulta una herramienta muy útil para reflejar las evidencias de las prácticas educativas, así como la existencia de un **diario** sobre las clases, en el que se tomen apuntes de los aspectos más relevantes y significativos.

Finalmente la pertinencia y adecuación de un Diseño de Innovación, es un requisito que debe considerarse previamente para su adecuada implementación, en función de las condiciones anteriormente descritas, de tal modo que garanticen su eficacia, es decir, el cumplimiento de los Objetivos previstos en el currículo Centro, en estrecha relación con su viabilidad técnica.

#### **4.7. Evaluación del Proyecto de innovación.**

Tras realizar toda la evaluación anterior revisaremos la eficacia de nuestro Proyecto de innovación considerando de los resultados, que podremos medir ya en el proceso de su implementación.

Existirá un formulario de ***registros de actividades, resultados y valoraciones*** que, en este caso, serán completados por otros colegas o profesores que realizarán una **observación estructurada** a partir de los resultados favorables, o no, obtenidos por el alumnado.

Las cuestiones proporcionadas al alumnado se tendrán en cuenta aspectos como:

1. La claridad con la que el proyecto ha sido explicado.
2. El dominio sobre la materia del docente.
3. Las condiciones técnicas y ambientales.
4. Las mejoras e incluso las expectativas futuras.

El formato para esta evaluación del Proyecto será la **encuesta** ya que resulta ser un método cuantitativo representativo de la efectividad y eficacia de los aspectos objetivos y subjetivos. Además permite la comparación de las respuestas con los objetivos alcanzados. Con esta recogida de datos pueden hacerse las modificaciones y adaptaciones metodológicas pertinentes en el proceso de su implementación. Como

objetivos tienen la revisión y mejora del Proyecto, pero también la futura realización de un estudio estadístico que determine la calidad docente de dicho proyecto innovador.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

**AMEZCUA, C.** y Jiménez Lara, A: Evaluación de programas sociales, Madrid, Siruela, 1996.

**ANGUERA, M.T:** La observación en el aula, Barcelona, Graó, 1988.

**BISQUERRA, R:** Introducción a la estadística aplicada a la investigación educativa. Un enfoque informático con los paquetes BMPD y SPSS-X. Barcelona, PPU, 1987.

**CABERO ALMENARA, J:** Nuevos canales de comunicación en la enseñanza, Madrid, Centro de Estudios Ramón Areces S.A, 1995.

**CALATAYUD, A:** "El gran abismo entre la evaluación y la calificación":Revista Educadores, Núm 189. Volumen 41. Enero-Marzo, 1999, pp. 70-93.

**CALATAYUD, A:** La evaluación como instrumento de aprendizaje y mejora. Una luz al fondo, Valencia, Departamento de Didáctica y Organización Escolar, 2007.

**CARBALLO, R. (1990):** "Evolución del concepto de evaluación: desarrollo de los modelos de evaluación de Programas". Barcelona, Bordón, pp.423-431.

**CHIRIVELLA, A:** La evaluación como instrumento de aprendizaje. Técnicas y estrategias, Valencia, Departamento de Didáctica y Organización Escolar, 2007.

**ESCUADERO ESCORZA, T:** Algunos principios básicos sobre los programas e innovaciones educativas, su diseño y su evaluación. Zaragoza, Curso de formación del profesorado nº 21 ICE, 2009.

**FRANCESC MARTÍNEZ, JM:** Medición y evaluación educativa, Madrid, La Muralla, 2008.

**GAGE, J:** Color y cultura: la práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción, Madrid, Siruela, 1993, pp. 17-18.

**KEN, B:** Lo que hacen los mejores profesores universitarios. Valencia, PUV, 2006, pp. 65-77.

**MIGUEL DÍAZ, M:** Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias, Oviedo, Alianza editorial, 2005, pp. 21-26.

**VV.AA:** Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0. Sevilla, Psicoeduca, col. Educación y Psicología, Mad, 2008.

**ZABALZA, M.A:** Diseño y desarrollo curricular, Madrid, Nancea, 1998.