

# **Trabajo Fin de Máster**

## **Anexos**

**Máster en profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria,  
Bachillerato, Formación Profesional  
y Enseñanza de Idiomas, Artísticas y Deportivas**

**Especialidad: Dibujo y Artes Plásticas**

**Curso 2011-2012**

**Autora: Virginia de Arriba Cuartero**

**Director: Carlos Foradada Baldellou**



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



**Universidad  
Zaragoza**



## ANEXO I



# EL CÓMIC

UNIDAD DIDÁCTICA

2º DE ESO

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

INSTITUTO SEGUNDO DE CHOMÓN

# I. UNIDAD DIDÁCTICA. EL CÓMIC

## ÍNDICE

1. Introducción	3
2.Contextualización	3
2.1 El aula	3
2.2 Momento del curso	3
2.3 Conocimientos previos	4
3. Competencias básicas	4
4. Objetivos	4
5. Contenidos	5
5.1. Conceptos	5
5.2. Procedimientos	5
5.3. Actitudes	5
5.4. Contenidos transversales	5
6. Metodología	6
6.1. Materiales didácticos	6
6.2. Atención a la diversidad en la metodología	6
7. Actividades temporalizadas	7
8. Evaluación	8
8.1. Criterios de evaluación	8
8.2. Criterios de calificación	8
9. Puesta en práctica. Observaciones	10
10. Bibliografía	10
Webgrafía	11
Normativa legislativa de referencia	11
11. Material didáctico diseñado	12
12. Producciones de los alumnos	20

# EL CÓMIC

## 1. Introducción

Esta unidad didáctica introduce al alumno en los fundamentos de la narración gráfica y del arte secuencial, además de la representación estilizada del cuerpo humano. Además, los cómics nos permiten visualizar en conjunto muchos de los contenidos abordados durante el curso de 2º de ESO (de acuerdo con la programación a la que se adscribe), y comprobar la utilidad comunicativa de ciertos elementos de la imagen, y la combinación de ésta con el lenguaje escrito.

## 2. Contextualización

Esta unidad didáctica se desarrolla en los cursos 2º A y B de ESO, en el Instituto Segundo de Chomón, en la ciudad de Teruel.

El curso A es un grupo homogéneo. El B, sin embargo, posee tres alumnos repetidores y diez que pertenecen al PAB. Se tendrá en cuenta las dificultades ante las que se puedan encontrar estos alumnos. Además hay varias alumnas que han entrado en la adolescencia antes que los demás. En general presentan una actitud difícil y requieren mayor motivación que el grupo A.

### 2.1 El aula

Disponemos de dos aulas distintas para llevar a cabo esta unidad didáctica. Una es amplia y mesas grandes. La otra es más pequeña, y cada alumno tiene menos espacio. Sin embargo consta de ordenador y proyector, y los miniportátiles están disponibles en ese aula para los alumnos en caso de necesidad de usarlos. El aula grande es más adecuada para los trabajos prácticos, y la pequeña para la sesión expositiva.

Las clases de los grupos A y B tendrán lugar a las 8'30 y 9'30 de la mañana, respectivamente. Se tendrá en cuenta a la hora de valorar la actitud de algunos alumnos, que se muestran más cansados o apáticos.

### 2.2 Momento del curso

Esta unidad didáctica tiene como duración una semana y se realiza en el inicio del tercer trimestre. Se encuentra dentro del módulo 4, tal como viene en la programación del Centro, que está centrada en la representación de objetos tridimensionales y el dibujo del natural.

La unidad didáctica que se imparte previamente se titula “*La imagen visual*” y

trata diversos aspectos de la percepción de la imagen y el uso de ésta en la sociedad. Aspectos como la psicología del color, la combinación de imagen y texto y la composición. Posteriormente se impartirá una unidad didáctica dedicada a la animación gráfica digital.

### **2.3 Conocimientos previos**

La mayoría de los alumnos ha tenido contacto con el cómic y los objetivos que se abordarán serán muy básicos y permitirán afianzar algunos de los conceptos sobre imagen y texto, representación de la figura humana y de elementos tridimensionales y el uso de la línea y del color.

## **3. Competencias básicas**

Además de la competencia cultural y artística, inherente a este área, se desarrollan especialmente estas otras:

La competencia lingüística es trabajada ampliamente en esta unidad didáctica, puesto que deben relacionarse el lenguaje hablado y escrito con la imagen y entender cómo entre ellos se proporcionan información mutuamente.

El respeto a estas creaciones de otros autores y la relación del cómic con los contextos sociales de cada momento y lugar, tanto en contenidos como en estilo, tienen que ver con la competencia social y ciudadana.

La realización de actividades artísticas permite a los alumnos disponer de habilidades necesarias para iniciarse en el aprendizaje y ser capaces de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar proyectos creativos con confianza, responsabilidad y sentido crítico; de este modo se trabajan competencias como la de aprender a aprender y la autonomía e iniciativa personal.

## **4. Objetivos**

Esta unidad didáctica responde a los objetivos generales de etapa 2, 3, 6, 7 y 8 de esta etapa. De manera más específica, busca cumplir los siguientes:

- Comprender las estrategias narrativas y formales en el arte secuencial, a través de la observación y análisis de creaciones de diversos autores/as y épocas.

- Trabajar recursos formales y expresivos que enriquezcan sus creaciones sobre el papel, indagando en aspectos como el trazo, el claroscuro, el uso del color y de la composición.

- Entender las combinaciones de texto e imagen y profundizar en algunos aspectos de estos dos lenguajes, y la combinación entre ellos.

- Observar y comprender la anatomía del cuerpo humano, especialmente en lo que a gestos faciales y a posturas corporales se refiere; así como trabajar en la elaboración de imágenes que los reflejen.

- Conocer y experimentar las fases de elaboración de un cómic atendiendo a

procesos como el abocetado, la documentación previa, el diseño de personajes, la organización secuencial y la elección de materiales.

## **5. Contenidos**

### **5.1. Conceptos**

- Observación y análisis de la figura humana en movimiento y los gestos faciales.
- Interpretación del lenguaje corporal.
- El origen la historia del cómic. Su papel en la sociedad.
- Técnicas y soportes del cómic, y diferenciación de los distintos modos de expresión
- La combinación de la escritura y las imágenes. La tipografía. Los signos convencionales.
- Estudio de recursos cinematográficos utilizados en el cómic: plano, ángulo de visión, transiciones.

### **5.2. Procedimientos**

- Análisis de diversas producciones a lo largo de la historia del cómic
- Trabajo del trazo, la composición y la anatomía en la creación de diferentes personajes.
- Trabajo de los recursos narrativos del cómic antes mencionados, y especialmente de la distribución de viñetas, los signos convencionales o la composición.
- Realización de un cómic de género fantástico a partir de unas pautas dadas y afianzando los contenidos vistos en clase.

### **5.3. Actitudes**

- Atención e interés ante los ejemplos ofrecidos y los contenidos vistos en la exposición.
- Actitud abierta ante las diferentes manifestaciones de narración gráfica, y respeto ante las producciones de los/as compañeros/as.
- Plasmación de lo aprendido en los trabajos realizados, y esfuerzo por obtener resultados creativos y elaborados.

### **5.4. Contenidos transversales**

- Educación para el consumidor, dado que se les ofrecen opciones de ocio alternativas y se les enseña a observar críticamente los mensajes de los medios.
- Educación para la salud, ya que hay un conocimiento progresivo de la anatomía del cuerpo y de los gestos, conocimiento que deben incorporar al concluir esta unidad.
- Educación multicultural, puesto que se analizan producciones procedentes de diversos países y se conocen culturas diferentes a la europea.

### **5.5. Atención a la diversidad en los contenidos.**

La programación del área de Educación Plástica y Visual debe tener en cuenta aquellos contenidos en los que los alumnos muestran un nivel menos homogéneo. Tal es el caso de la comprensión de algunos aspectos que exigen un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado.

Se debe prever igualmente que no todos los alumnos adquieren al mismo tiempo y con la misma intensidad los contenidos tratados. Por eso, debe estar diseñada de modo que asegure un nivel mínimo para todos los alumnos al final de la etapa, dando oportunidades para recuperar lo no adquirido en su momento.

En esta unidad didáctica se presentan, además de ejercicios de desarrollo (actividad de la sesión 2), un ejercicio de afianzamiento y ampliación (actividad de la sesión 3), que abre un mundo de posibilidades de observación, análisis y creación asequible a las posibilidades de cada alumno una vez que se ha garantizado el conocimiento de lo esencial.

## **6. Metodología**

Se va a impartir una clase expositiva, con una actividad de gran grupo dedicada al debate y al comentario de imágenes. Posteriormente se realizarán dos actividades prácticas de carácter individual, a comenzar en el aula y terminar en casa.

Las tres actividades se enfocan desde el punto de vista constructivista de la enseñanza. Este implica que los alumnos construyan sus conocimientos, dándoles sentido desde la estructura conceptual que ya poseen. Esto puede conseguirse, por ejemplo, a partir de la resolución de problemas, cuya solución es precisamente el contenido a integrar en sus saberes.

### **6.1 Materiales didácticos<sup>1</sup>**

#### **Para su visionado en clase:**

- Cortometraje de animación: “Vincent”, de Tim Burton.
- Imágenes de cómics de diferentes estilos y épocas.
- Imágenes los pasos de realización de un cómic desde los bocetos al acabado final.
- Imágenes de diferentes personajes elaborados por Tim Burton.
- Imágenes referentes a los diferentes aspectos importantes en la narración gráfica.

#### **Actividad práctica 1:**

- Material elaborado por la profesora consistente en varias hojas con propuestas para realizar por los alumnos durante la clase.
- Material a usar por los alumnos: rotulador negro de punta fina.

#### **Actividad práctica 2:**

- Lápiz, rotuladores y material a gusto del alumno.

---

<sup>1</sup> Véase el *Anexo I* de este documento en el que se muestra el material diseñado por la profesora.



-Papel DIN A-4 de cierta calidad.

## **6.2. Atención a la diversidad en la metodología**

La atención a la diversidad está contemplada también en la metodología y en las estrategias didácticas concretas que van a aplicarse en el aula. Estas estrategias afectan fundamentalmente a la enseñanza de los conceptos y a los diferentes niveles de dificultad en la propuesta de actividades.

En cuanto a la enseñanza de conceptos, se realiza a partir de imágenes concretas y a través de experiencias sencillas que se pueden tener en el aula. Permite, por tanto, respetar las diferencias individuales por medio de la elección del proceso didáctico que mejor se acomode a cada alumno.

Y en lo que se refiere a las formas de expresión realizadas a través de las propuestas de actividades, se abre toda una gama de posibilidades donde se estimula especialmente la imaginación, la creatividad y el goce estético. De esta manera se procura que cada alumno utilice los cauces expresivos que le resulten más naturales.

## **7. Actividades temporalizadas**

### **1ª sesión (50 minutos):**

Visionado de un cortometraje de Tim Burton, y posterior comentario de diferentes cuestiones, referentes al estilo y a la temática usada por dicho autor (10-15 minutos).

Posteriormente (20-25 minutos) se explicarán las nociones básicas del cómic como arte secuencial, se hará un breve recorrido por la historia del cómic y se mostrarán diferentes tipos de dibujos y técnicas. Se pedirán opiniones y observaciones a los alumnos durante este visionado.

Finalizada dicha exposición, se darán las instrucciones para los trabajos prácticos posteriores (10 minutos) y se mostrarán ejemplos de los que puedan tomar ideas.

### **2ª sesión (50 minutos):**

Esta sesión estará dedicada a poner en práctica contenidos vistos en la exposición anterior. Para ello los alumnos van a realizar ejercicios cortos dedicados a la expresividad gráfica, el trabajo de la anatomía, los diálogos, los gestos faciales y la creación de personajes fantásticos. Se realizarán actividades breves indicadas sobre el mismo papel y se les dejará trabajar, individualmente. En el apartado X se muestran estas actividades diseñadas a propósito para esta unidad. Se usarán imágenes proyectadas como apoyo para mostrar ejemplos y atender dudas de los alumnos.

Los últimos diez minutos se pondrá en común el trabajo realizado y se observarán las diferentes soluciones dadas a las propuestas planteadas.

Al finalizar, se explicará con detalle el siguiente trabajo (mencionado en la presentación de la unidad), “cómic fantástico”, en el que deberán realizar un cómic en un din A-4 siguiendo unas pautas elegidas por ellos entre varias que proponga la profesora.

#### *Trabajo en casa:*

Antes de la siguiente sesión, los alumnos deberán trabajar la idea del cómic que van a realizar, y dejar abocetada una primera composición.

### **3ª sesión (50 minutos)**

Los alumnos deberán traer su cómic, que habrán iniciado en casa, y lo terminarán de acuerdo a las pautas de la profesora, que les indicará las mejoras que pueden realizar.

## **8. Evaluación**

Se evaluará el proceso de los alumnos a través de la observación del docente durante la realización de las actividades, de cuestionarios individuales y de entrevistas personales, así como mediante la realización de trabajos donde queden demostrados los contenidos aprendidos.

La evaluación tendrá lugar en tres momentos: evaluación inicial, al principio de cada actividad; evaluación formativa, durante el desarrollo de las actividades, que permite la retroalimentación; y evaluación final o sumativa.

### **8.1. Criterios de evaluación**

El alumno:

- Comprende las estrategias narrativas y formales en el arte secuencial y las utiliza en sus producciones
- Enriquece sus creaciones sobre el papel mediante recursos formales y expresivos que como el trazo, el claroscuro, el uso del color y de la composición.
- Entiende diversos aspectos del lenguaje escrito y el visual, así como sus combinaciones, y lo refleja en sus trabajos.
- Comprende y sabe representar con cierto realismo la anatomía del cuerpo humano, especialmente en lo que a gestos faciales y a posturas corporales se refiere.
- Conocer y experimentar las fases de elaboración de un cómic atendiendo a procesos como el abocetado, la documentación previa, el diseño de personajes, la organización secuencial y la elección de materiales.
- Muestra una actitud de interés y curiosidad ante las actividades propuestas, atendiendo y entregando sus trabajos a tiempo.
- Es respetuoso con el profesor y el resto del grupo.

### **8.2. Criterios de calificación**

El primer ejercicio tiene un valor del 40% de la puntuación total. El cómic tiene un valor del 60 %. Para la calificación de estos ejercicios se han seguido las pautas mostradas a continuación. Los procedimientos cuentan un 40% en la nota final, junto a un 30% de los conceptos y un 30% de las actitudes. En la siguiente página mostramos

las rúbricas diseñadas para calificar las dos actividades.

*Rúbrica de evaluación de los ejercicios sobre cómic (actividad 1)*

	<b>Notable, destaca</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Insuficiente</b>
<b>Conceptos (de 0 (insuficiente) a 3 puntos (notable))</b>	Ha comprendido e incorporado los conceptos vistos y sabe proporcionar nuevas soluciones.	Ha comprendido los fundamentos del cómic y resuelve con corrección los ejercicios.	En los dibujos no se han empleado apenas recursos expresivos, no se han resuelto los problemas propuestos.
<b>Procedimientos (de 0 (insuficiente) a 4 puntos (notable))</b>	Es un dibujo claro, bien resuelto y con riqueza de recursos narrativos y formales.	El dibujo tiene buena resolución y se comprende la narración. Hay alguna falta de ortografía y algún error de poca importancia.	Existen errores graves en la resolución, hay elementos del dibujo que no se entienden, presenta muchas faltas de ortografía.
<b>Actitudes (de 0 (insuficiente) a 3 puntos (notable))</b>	Presenta sus trabajos a tiempo, muestra una actitud respetuosa en clase, es limpio/ a y responsable.	Ha entregado los trabajos y se ha comportado en clase.	Ha mostrado mala actitud, no ha llevado el material, no ha entregado el trabajo a tiempo.

*Rúbrica de evaluación del cómic (actividad 2)*

	<b>Notable, destaca</b>	<b>Suficiente</b>	<b>Insuficiente</b>
<b>Conceptos (de 0 a 3 puntos)</b>	Hay estructura clara y muestra ingenio y madurez en el uso de recursos	Muestra una historia coherente y los elementos son reconocibles.	Se han empleado pocos recursos expresivos, el dibujo es esquemático, no hay una estructura clara en la narración.
<b>Procedimientos (de 0 a 4 puntos)</b>	Ha indagado en las técnicas utilizando la más adecuada a su dibujo, y muestra un dominio de los recursos. Existe riqueza, dominio de la anatomía y de composición.	Los dibujos están bien resueltos y hay una estructura narrativa clara. Se podrían mejorar algunos aspectos y falta riqueza expresiva.	Existen errores graves de resolución, no hay coherencia narrativa, hay elementos que no se entienden. Hay faltas de ortografía y desorden.

<b>Actitudes (de 0 a 3 puntos)</b>	Presenta sus trabajos a tiempo, muestra una actitud respetuosa en clase, es limpio/ a y responsable.	Ha entregado los trabajos y se ha comportado en clase. Podría trabajar más y haber mostrado más esfuerzo en el trabajo.	Ha mostrado mala actitud, no ha llevado el material, no ha entregado el trabajo a tiempo. El trabajo está sucio o incompleto.
--	--	---	---

## 9. Puesta en práctica. Observaciones

Esta unidad fue impartida en el instituto citado durante el Prácticum II.

La unidad didáctica se desarrolló conforme a lo previsto, y la temporalización resultó adecuada, puesto que no faltó ni sobró tiempo.

Los alumnos se mostraron interesados y, en mayor o menor medida, llegaron a cumplir los objetivos previstos.

Algunas peculiaridades que observé fue la agresividad que mostraban en sus dibujos, en los que abundaron escenas violentas. También tuve que corregir muchas faltas de ortografía y varias gramaticales.

En cuanto a las aptitudes para el dibujo de los alumnos, en algunos son muy pobres y casi no tienen nociones de anatomía o perspectiva, conceptos en los que hice énfasis en clase. Otros trabajos resultaron brillantes y originales.

Adjunto un CD con el material que utilicé en las presentaciones y como apoyo. Asimismo muestro algunos cómics realizados por los alumnos.

Mi valoración del desarrollo de esta unidad didáctica y de mi actuación como profesora es positiva, si bien siempre hay aspectos que se podrían mejorar, lo que espero hacer cuando gane experiencia.

## 11. Bibliografía

*Educación Plástica y visual*. Madrid: Ediciones SM. 2009

EISNER, Elliot W.: *“Educar la visión artística”* 1ª edición: 1979. Barcelona: Paidós Educador. 2009

Mc CLOUD, Scott: *“Entender el cómic: El arte invisible”*. Bilbao: Astiberri. Colección ensayo. 2007.

CHIRIVELLA, Amparo, *La evaluación como instrumento de aprendizaje. Técnicas y estrategias*. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de Valencia, 2007

COLL, César; Martín, Elena; Mauri, Teresa; Miras, Mariana; Onrubia, Javier; Solé, Isabel; Zabala, Antoni, *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó. Biblioteca de aula. 1993.

COLL, C. y MARTÍ, E. Aprendizaje y desarrollo: la concepción genético-cognitiva del aprendizaje, en COLL C.; PALACIOS, J. y MARCHESI, A. (Comps.)

*Desarrollo psicológico y educación, II. Psicología de la educación.* Madrid: Alianza editorial, 1991.

DÍAZ AGUADO, M. J. *Estilos de enseñanza*, en BELTRÁN, J. *Psicología Educacional*. Madrid: UNED, 1985.

DOMÉNECH, F., *El proceso de enseñanza/aprendizaje universitario. Aspectos prácticos y teóricos*. Castelló: Publicacions de la Universitat Jaume I, 1999.

### **Webgrafía**

[www.educaragón](http://www.educaragón) (15/12/2011)

[www.Competencias.net](http://www.Competencias.net) (15/12/2011)

<http://sites.google.com/site/bibliotecaespiralcromatica>(15/12/2011)

<http://www.iesch.org/?page=1|0|0&tab=0> (15/12/2011)

<http://fcsh.unizar.es/master-secundaria> (3/06/2012)

<http://www.educaragon.org> (3/06/2012)

<http://www.e-torredebabel.com/leyes/Eso-Loe/competencias-basicas-Eso-LOE.htm> (5/5/2012)

### **Normativa legislativa de referencia**

ESPAÑA. Orden de 8 de julio de 2008, Departamento de Educación, Cultura y Deporte. BOA 17 de julio de 2008, núm. 105, p. 13919

ESPAÑA. Orden ECI/3858/2007 de 27 de diciembre BOE, 29 de diciembre de 2007, núm. 312, p. 53751

ESPAÑA. Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, BOA 1 de junio de 2007 núm. 65 p. 6974

ESPAÑA. Real Decreto 63/2006, de 29 de diciembre. BOE 5 de enero de 2007 núm. 5, p. 677

ESPAÑA. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE 4 de mayo 2006 núm. 106, p. 17158

## 11. Material didáctico diseñado

# El cómic

### Actividades

Durante esta unidad didáctica vamos a trabajar con el cómic. Primero veremos cómo podemos diseñar personajes. A continuación crearemos nuestros propios cómics.

#### 1) Vincent

Vamos a ver un pequeño vídeo de animación realizado por Tim Burton, un dibujante excepcional, autor de personajes de muchas películas, para analizar sus personajes.

#### 2) Certamen de cómic fantástico

Veremos cuáles son las pautas básicas para realizar un cómic. El viernes practicaremos algunas de ellas en clase. Después, cada uno de nosotros va a realizar su propio cómic en un Din A-4.

## Vincent

Ésta es la historia de un Vincent Malloy, un niño que vive más en su mundo imaginario, que lee en sus libros favoritos (de terror), y que querría ser como Vincent Price, su ídolo (Vincent Price es un actor de películas de terror).

El corto está realizado foto a foto, con muñecos de arcilla, y se basa en las historias de Edgar Allan Poe, que le gustan mucho a Tim Burton.

Tim Burton es dibujante, escritor, director y productor de cine. Entre sus películas está Batman, Eduardo Manostijeras, Charlie y la Fábrica de Chocolate y Alicia en el País de las Maravillas. Sus pasión desde muy joven fueron el dibujo y el cine, en especial de ciencia-ficción y terror. Uno de sus ídolos es Vincent Price. Quizás Tim Burton nos esté contando, en este corto, su propia infancia...

¿Has visto alguna película de Tim Burton?  
¿Cómo crees que nacieron todas las ideas de las películas?

*Observa el vídeo e intenta responder a estas preguntas:*

*¿Qué cambios se producen en Vincent? ¿Y en su entorno?*

*¿Cómo son los otros personajes que aparecen?*

*¿Son realistas las formas, o están exageradas, o deformadas? ¿Por qué?*

*¿Cómo se expresa la “locura” de Vincent al final del corto?*



## El cómic...

Es un arte **secuencial**. Porque se desarrolla en el tiempo. Cuando vemos un cuadro, o una escultura, lo **percibimos** en su totalidad, al primer golpe de vista. El cómic, el cine o los dibujos animados, sin embargo, nos muestran, imagen a imagen, una “secuencia”, una acción. Nos “**narran**” una historia.

Desde siempre, el ser humano ha necesitado expresarse, tanto con la escritura como con los dibujos. De hecho, las primeras escrituras fueron dibujos.

Con la invención de la imprenta se generalizó la lectura de publicaciones periódicas. En estas publicaciones solían aparecer ilustraciones que acompañaban a los textos. El primer cómic como lo conocemos hoy apareció en Estados Unidos, y se llamaba “The Yellow Kid”.

Para hacer un cómic, hay que atender a aspectos relacionados con lo formal, lo expresivo y lo narrativo. Un/a dibujante de cómics debe utilizar muchos **recursos**, y tener en cuenta que todos son importantes. Entre ellos están:

El trazo, el estilo, la técnica, el color, las luces y sombras, las perspectivas, los planos, la composición, el uso del texto, las tipografías, los diálogos, los signos convencionales (onomatopeyas, líneas de movimiento...), el montaje de las viñetas, el entorno, los personajes, su anatomía y expresión, los ángulos...

## **Proceso para realizar un cómic**

**-Idea:** qué es lo que queremos mostrar. Podemos sacar la idea de cualquier cosa: nuestro libro favorito, algo que nos ha ocurrido, una película que hemos visto...

**-Dar forma a la idea:** Cómo vamos a plasmar esa idea. Documentación, búsqueda de información, de imágenes... abocetado, pruebas en el papel... Qué personajes van a aparecer, un pequeño guión de lo que va a pasar...

**-Organización:** tenemos que empezar a decidir cosas. Cómo vamos a distribuir las viñetas en el papel, qué estilo vamos a utilizar, con qué materiales, decidir si lleva color... Vamos a ir “colocando todo en su sitio”. Habrá que eliminar lo que sobre.

**-Acabados:** Es la fase en la que añadiremos los detalles y daremos el aspecto final al cómic. Borraremos el lápiz, entintaremos...pondremos las sombras, los textos... Los colores, los elementos de collage, los matices...

## **Géneros del cómic. ¿Cuáles conoces?**

Manga, anime, cómic fantástico, cómic de terror, cómic de humor, de aventuras, tira cómica, cómic para adultos, superhéroes, policiaco, narrativa social...

## **¿Y en España?**

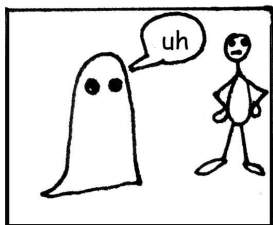
El cómic español nace a finales del siglo XIX, pero es en período entre 1915 y 1936 cuando surgen las primeras revistas de cómics dirigidas a un público infantil y juvenil: La más importante de ellas es TBO.

Entre 1939 y 1975, el cómic vive en España su época de esplendor, sobre todo los de aventuras, como el Guerrero del Antifaz o el Capitán Trueno. Tienen también mucho éxito las historias de humor, sobre todo las formadas por tres magníficos dibujantes españoles: Ibáñez (Mortadela y Filemñon, Rompetechos, Pepe Gotera y Otilio), Escobar (Zipi y Zape, Carpanta) y Vázquez (Anacleto, las hermanas Gilda).

Y junto a estos productos de la imaginación nacional triunfan las historias de algunos grandes personajes del cómic nacidos más allá de nuestras fronteras. Superman, Tintin, Carlitos y Snoopy, Astérix y Obélix... A partir de 1976, el cómic se renueva y diversifica, aunque se mantienen muchos personajes nacidos en la época anterior. Junto a los cómics juveniles, nacen otros destinados a un público adulto y se tratan temas y géneros muy variados: hay cómics policíacos, de ciencia ficción, de terror...



En estas viñetas, el/la dibujante no se ha esmerado mucho. No tienen interés ni emoción. Mejóralas, utilizando los recursos que hemos visto (sombreado, onomatopeyas, símbolos, cambios de tamaños, composición, planos, ángulo de visión, detalles...).



Haz que esta viñeta sea mucho más terrorífica.

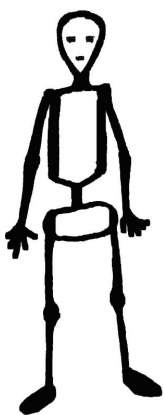


¿Cómo darías más acción a esta viñeta?



Ahora estás preparado/a para realizar tu propio cómic. Adelante y recuerda todo lo que hemos visto. Éstos son algunos personajes de Tim Burton. Puedes inspirarte en ellos y en otras mil cosas para crear tu cómic.

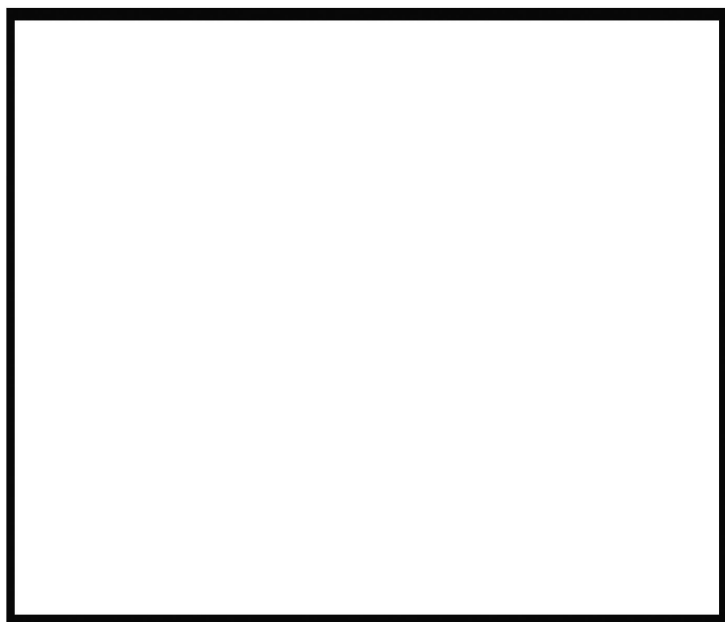
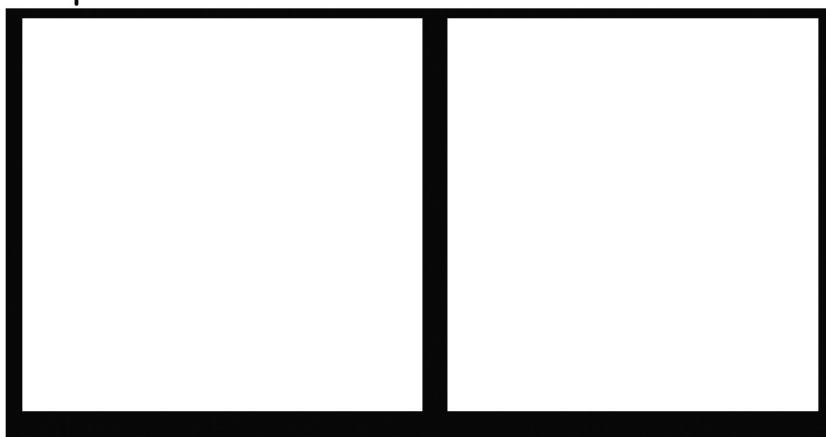
Te presento a Creepy. Representalo realizando estas acciones



**CREEPY ...**

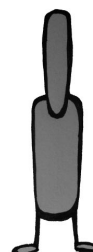
*Lucha con una espada*

*Se ata el cordón*



Inventa un personaje a partir de este esquema. Dale expresión triste y deprimida.

No olvides ponerle pelo, alas, o lo que quieras.



Imagina un diálogo para estos personajes y rellena los globos.



# Semana del cómic fantástico

“Debes elegir un protagonista y un paisaje para el desarrollo de tu cómic, de éstos que se ofrecen.

**Protagonista:** tú mismo, una muñeca de trapo que cobra vida, o una ancianita.

**Paisaje:** otro planeta, un bosque terrorífico o una ciudad de rascacielos.

Debe realizarse en formato din A-4 y contener entre dos y seis viñetas. Pueden estar organizadas como quieras, según como te pida la historia.

Debes preparar en casa los bocetos de tu cómic, y el lunes los finalizaremos en clase. Para terminarlo, puedes usar la técnica que quieras: collage, bolígrafo, acuarelas...”<sup>2</sup>

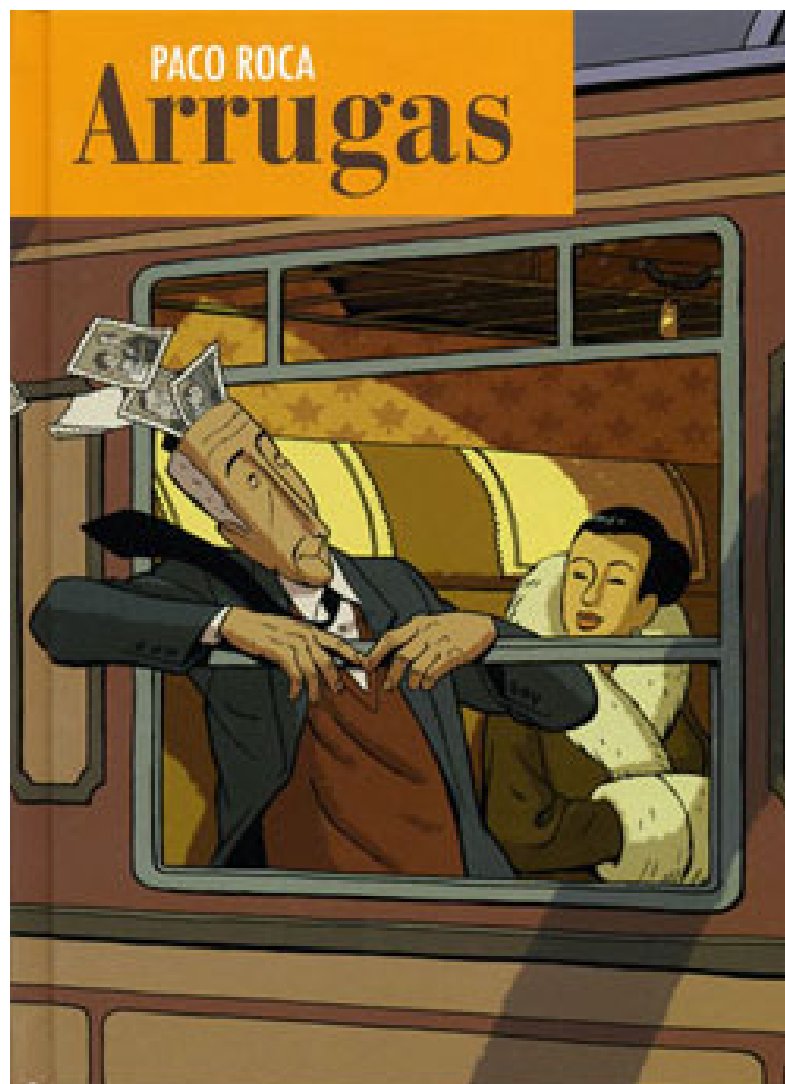


<sup>2</sup> Véase en la imagen el post creado en el blog de la biblioteca del IES Segundo de Chomón, anunciando dicha muestra.

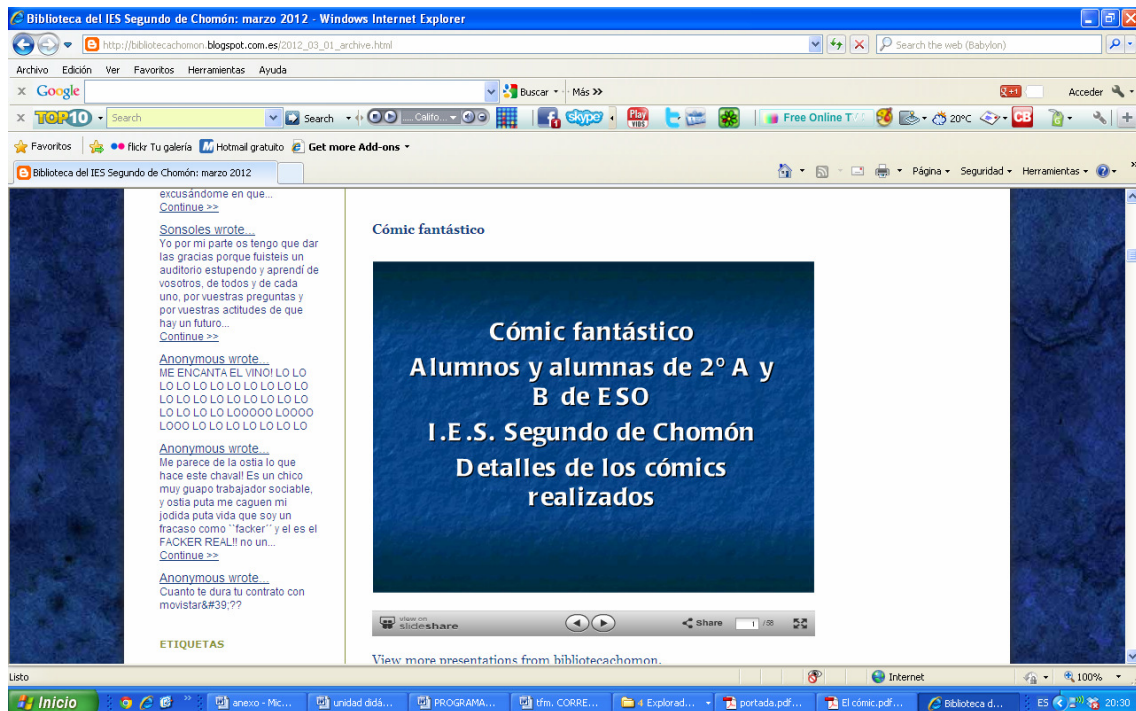
*Imágenes proyectadas durante la exposición teórica en el aula*







## 12. Producciones de los alumnos



*Los cómics realizados por los alumnos (actividad 2) fueron mostrados en el blog de la biblioteca del centro. Abajo y en la página siguiente mostramos algunos detalles de los mejores cómics realizados.*









# **Proyecto de innovación docente “En el aire”**

**Por:  
Virginia de Arriba Cuartero**

**Profesora:  
Carmen Martínez Samper**

**Máster en Educación Secundaria  
Opción dibujo**

**Universidad de Zaragoza  
Facultad de Bellas Artes, Teruel  
Curso 2011-2012**



# II. PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

## “EN EL AIRE”

### ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1 La innovación en las aulas	3
1.2 Introducción al proyecto	3
2. Contextualización	3
2.1 El Centro. Proyectos de innovación que se llevan a cabo	4
2.2 Evaluación: contexto y características del grupo	4
2.2.1 Necesidades detectadas. Causas	5
3. Descripción del proyecto	5
3.1 Competencias	5
3.2 Objetivos	7
3.2.1 Objetivos del proyecto	7
3.2.2 Objetivos a cumplir por los alumnos	7
3.3 Contenidos	8
3.4 Metodología	11
3.5 Actividades	12
3.6 Justificaciones	12
3.7 Evaluación	12
3.7.1. Criterios de evaluación	13
3.7.2. Fases de la evaluación	13
3.7.3. Tipos de evaluación	14
4. Desarrollo del proyecto	15
4.1 Actuación de los profesores	15
4.1.1 Ubicación en el curso	15
4.2 Actividades a desarrollar por los alumnos	15
4.3 Metodología general	15
4.4 Criterios generales de evaluación	16
4.5 Desarrollo de las actividades	16
4.5.1 Actividad 1	17
4.5.2 Actividad 2	21
4.5.3 Actividad 3	23
4.5.4 Actividad 4	26
5. Seguimiento de la ejecución del proyecto	29
6. Evaluación del diseño de innovación	29
6.1 Características de una buena propuesta de mejora	30
6.2. Diseño de la evaluación	30
7 Evaluación de los resultados del proyecto. Sujetos de evaluación	31
7.1. Autoevaluación	31
7.2. Evaluación por parte de colegas	32
7.3. Evaluación por parte de los alumnos	32
8. Análisis de mi actuación. Conclusiones	33
9. Bibliografía	34

# 1. Introducción

## 1.1 La innovación en las aulas

Asociamos el término innovación a conceptos como “nuevas tecnologías”, a renovar material, a cambios constantes, “modernización”, etc. Sin embargo la innovación que debemos realizar en las aulas no consiste en eso. Más bien busca una mejora continua de los procesos educativos, a través de una evaluación del trabajo que se realiza actualmente, y unas propuestas que pudieran optimizarlo.

La innovación es un proceso complejo y de cambio que tiene lugar en el tiempo y que surge en muchas ocasiones en el contraste entre la realidad -en este caso educativa-, que tenemos y la que deseamos<sup>3</sup>.

Establecen tres elementos: novedad, o aparición de un elemento antes inexistente; mejora, u optimización; y cambios intencionados, consecuencia de dicha mejora.

La innovación en los profesores deberá abarcar nuevas destrezas de comunicación, conocimientos de las tecnologías de información y comunicación, técnicas de asesoramiento con nuevas interfases, creatividad, planificación estratégica, gestión de calidad, colaboración. La capacidad y voluntad de innovación se tiene que plasmar en los proyectos de Centro, de aula. Par todo ello se precisan nuevos conocimientos. Innovación lleva necesariamente a la formación permanente de los profesores en competencias relacionadas con la comunicación, la lingüística, lo actitudinal. Además se justificar el uso de medios en un marco de objetivos y funciones justificados<sup>4</sup>.

## 1.2 Introducción al proyecto

Este proyecto de innovación está orientado a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la materia de Plástica y Visual, en el Centro donde he realizado las prácticas como docente. Está diseñado para llevarse a cabo en el grupo con el que más contacto he tenido y en el que he impartido clases. Durante mi estancia como docente en prácticas, he detectado ciertas necesidades que considero que se podrían solucionar introduciendo varias mejoras, que en este documento plantearé.

# 2. Contextualización

El Centro donde tuvo lugar mi prácticum como docente es el I.E.S. Segundo de Chomón, situado en Teruel. Es un Centro de gran capacidad; en Secundaria cuenta con tres grupos en cada nivel. Tuve la oportunidad de impartir clase en dos grupos de 2º. En la memoria del prácticum II relato con detalle los pormenores de mi estancia.

Durante dicha estancia pude constatar la calidad educativa de los procesos del Centro, lo que no excluye la posibilidad de realizar nuevas innovaciones.

---

<sup>3</sup> SEVILLANO GARCÍA, María Luisa, *Didáctica en el siglo XXI. Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad*, Madrid: Mc Graw Hill, 2005, p. 231.

<sup>4</sup> SEVILLANO GARCÍA, María Luisa, *Op. cit.*, p. 232.

## **2.1 El Centro: proyectos de innovación que se llevan a cabo**

En este Centro de Educación Secundaria se llevan a cabo varios proyectos de diversa índole, que enriquecen los procesos educativos. Por su relevancia destacaré varios:

- Está implantado el programa Escuela 2.0, destinado a la introducción del uso de las TIC en las aulas. Tengo constancia de que, en otros cursos y materias, está funcionando plenamente. Sin embargo he detectado que en Plástica y Visual, los recursos de los que se dispone apenas se usan. Es por esto que propongo este proyecto.

- La biblioteca del Centro, que lleva a cabo numerosas actividades de fomento de la lectura, así como exposiciones artísticas y conferencias. Muchas de estas actividades constan en un blog en el que diariamente se publican noticias del Centro y se proponen libros y eventos de carácter cultural.

- El “Travelín de Chomón”, proyecto dedicado al cine. Siguiendo la figura del cineasta turolense Segundo de Chomón, a través de un blog se indaga en la historia del cine. Este grupo, además, realiza cortometrajes durante el horario extraescolar.

De estos proyectos, encontramos que este último está relacionado íntimamente con los contenidos de la materia de Plástica y Visual. Sin embargo, sólo parcialmente, ya que se orienta a producir cortometrajes de cine y los alumnos que participan en él pertenecen a cursos superiores (bachillerato y módulos), por lo que está muy especializada y exige un nivel superior de conocimientos técnicos.

En consecuencia, consideramos oportuno elaborar un proyecto que abarque esta materia, dedicado a los alumnos del primer ciclo de ESO, que es donde se han detectado las carencias que ahora detallaré.

## **2.2 Evaluación: contexto y descripción del grupo**

El grupo ante el que me encuentro es el curso de 2º B de ESO. Es un grupo heterogéneo, entre sus características están las siguientes.

- Pubertad más avanzada en varias muchachas de la clase
- Presencia de tres alumnos repitiendo curso (uno, de dieciséis años, especialmente disruptivo)
- Presencia de diez alumnos que pertenecen al PAB y sólo asisten con el resto de la clase a ciertas materias, entre ellas, Plástica y Visual. En general estos alumnos tienen poca confianza en sus capacidades.
- Les falta motivación y costumbre de trabajar en la materia de Plástica y Visual
- Tienen, en general, mal comportamiento, con constante murmullo en clase y faltas de respeto hacia el tutor
- No toman en serio la materia y a algunos no les importa suspender o la dan por perdida de cara a la evaluación final.
- No toman responsabilidades y no recuerdan las tareas que se pidieron el día anterior, o no conservan los materiales que se les dan (tales como fotocopias)
- Hay en general un ambiente de apatía y si bien puede que conozcan el tema del que se les habla, no muestran curiosidad ni responden a las preguntas. Se les motiva mejor individualmente.

### **2.2.1 Necesidades detectadas. Causas**

“Desmotivación” es la palabra con la que se podría resumir el problema de esta clase. Consideramos que esta desmotivación se debe, mayoritariamente, a la metodología empleada actualmente en esa materia.

Se realizan clases expositivas, de las que, dado el ambiente descrito, los alumnos sacan poco provecho. Los alumnos tienen que realizar un conjunto de “fichas” que deben ir entregando al profesor. Eventualmente se realizan pruebas prácticas en la que tienen que realizarse ejercicios similares a los vistos en clase. Los alumnos siempre trabajan individualmente, si bien de vez en cuando realizan trabajos en grupos, en los que se detecta que algunos miembros del grupo apenas participan.

También observamos carencias en cuanto a los contenidos impartidos. La elección de estos no responde tanto al programa como a los criterios del profesor. Éste, que tiene una formación de ingeniería, no ha acabado de formarse adecuadamente en las competencias hoy necesarias para impartir la materia de Plástica y Visual. Esto hace que el conjunto de contenidos resulte escaso y monótono.

Esto es perjudicial y está generando las situaciones que he nombrado al principio: por un lado, los alumnos no finalizan el curso habiendo alcanzado todos los objetivos que plantea el currículum. Por el otro, las clases no generan ningún interés en los alumnos y les resultan aburridas.

Podemos constatar que hay dificultades para alcanzar los objetivos de la programación, ya que hemos observado algunos trabajos realizados por el conjunto de alumnos y, a excepción de un pequeño número que trabaja muy bien, los resultados son pobres.

Este proyecto busca solucionar en lo posible esta situación.

## **3. Descripción del proyecto**

Para subsanar los problemas descritos, planteamos una actividad multidisciplinar en la que se exploren conceptos variados e interesantes para el alumnado, y que además correspondan con esa parte de la programación que había sido poco tratada.

Se buscará igualmente que los alumnos tengan más participación y se aprecie su trabajo. La actividad estará más acorde a su realidad, centrándonos en una temática que forme parte de ésta.

Se trata de un conjunto de actividades a realizar en grupo durante las sesiones de Plástica y visual, que siguen un hilo conductor y que están muy relacionadas entre ellas, todas basándose en un tema central: la publicidad en televisión.

### **3.1 Competencias**

Todos los proyectos didácticos deben regirse por el conjunto de competencias que, una vez acabada la Educación Secundaria, el alumnado debe haber alcanzado. Se busca que, en mayor o menor medida, la formación en estas competencias esté presente en este proyecto.

De acuerdo con la programación del Centro para este curso, en la materia de Plástica y Visual se trabajan las competencias básicas de este modo.

-Competencia cultural y artística, eminentemente presente en esta materia. La educación visual y plástica ayuda a conocer y comprender los distintos lenguajes artísticos, y a construir un pensamiento crítico y diferente, valorando la creatividad.

Permite a los alumnos realizar su propia producción y expresión artística, y capacita para valorar la de los demás, con perseverancia, tolerancia, responsabilidad.

-Tratamiento de la información y competencia digital. El proyecto se fundamenta en el uso de las TIC y se iniciará a los alumnos en programas y medios que conocían poco o que nunca habían usado en esta materia. Es nuestro objetivo instruirlos en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones y, en general para buscar, obtener, procesar y comunicar, para informarse, aprender y comunicarse.

El proyecto también se relaciona con:

-Competencia en comunicación lingüística. La expresión plástica, igual que la comunicación lingüística, es un sistema de intercambio de información y, por lo tanto, nos permite expresarnos, y generar ideas. Las actividades programadas indagan en diversos procesos de comunicación en las que se combina la imagen y el lenguaje hablado y escrito, y van a trabajar ambos en las tareas planteadas.

-Competencia social y ciudadana. Vivimos inmersos en el mundo de la imagen, hoy más que nunca se hace imprescindible una alfabetización visual, para poder tomar decisiones vitales de manera autónoma, analizando la realidad con espíritu crítico y respeto, hacia los demás y hacia uno mismo

Los mensajes informativos y publicitarios producen un consumo irresponsable, social y medioambientalmente, es competencia de la educación plástica y visual mostrar algunas de las “trampas” de las imágenes.

-Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Contribuye a la adecuada percepción del espacio, su entorno inmediato, y utiliza conceptos y principios que permiten resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

Si bien la competencia matemática tiene menor protagonismo en este proyecto, la Educación plástica implica el conocimiento y manejo de medidas, símbolos, elementos geométricos, etc. , y pone en práctica procesos de razonamiento que implican las capacidades de análisis y el pensamiento inductivo y deductivo.

A través de este proyecto buscamos especialmente desarrollar en los alumnos :

La competencia para aprender a aprender, que será desarrollada dada la metodología usada. Los alumnos construirán sus conocimientos a través del intercambio con sus compañeros y las relaciones que establezcan entre los contenidos vistos y los conceptos que ya conocían. Supone disponer de habilidades para ser capaz de aprender de manera eficaz y autónoma, disfrutando de la experiencia de aprender, que da lugar al aumento de la confianza. Requiere conocer estrategias y técnicas, y también de conocer las propias potencialidades y carencias.

Autonomía e iniciativa personal, en tanto que se establecerán roles en los que cada alumno deberá ser autónomo y responsable, quedando constancia de su trabajo dentro del grupo y siendo cada miembro imprescindible para la culminación de las tareas. La iniciativa y autonomía suponen ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

A partir de estas premisas hemos diseñado este proyecto, cuyos objetivos enumeraremos a continuación.

### **3.2 Objetivos**

Los objetivos del proyecto como tal son los siguientes:

- Programar actividades participativas donde el protagonista sea el alumno, acordes a su edad y sus peculiaridades culturales, y que introduzcan nuevas metodologías.

- Favorecer tanto el trabajo autónomo como la cooperación en pequeños grupos. Igualmente, generar un ambiente en el que se motive al curso, como gran grupo, para cumplir las expectativas que se espera de él desde el Centro. Un sentido de competitividad positiva.

- Introducir el uso de las TIC en el aula y familiarizar a los alumnos con ciertos programas y aplicaciones.

- Proporcionar a los alumnos herramientas para la observación crítica de su entorno y un consumo responsable

- Revisar aspectos de la cultura del siglo XX en la que el mundo audiovisual ha tenido capital importancia

- El trato con los alumnos deberá ser cercano, de escucha y comunicación, y valorando sus progresos. Debe buscarse una mayor conexión con ellos y sus problemas, y otorgar un sentido más lúdico a ciertas actividades

#### **3.2.1 Objetivos a cumplir por el alumnado**

La programación de ciclo del Centro plantea una serie de objetivos a alcanzar por el alumno. Esta actividad se plantea para cumplir especialmente, estos objetivos:

1. Observar, diferenciar y asociar las cualidades visuales y plásticas del entorno y de las diferentes imágenes que lo representan, y lo imaginario, atendiendo a la percepción analítica de figura/fondo, color iluminación, textura, composición de elementos y situación de los objetos en el espacio real y representado.

2. Acercarse a las obras de creación plástica con una actitud abierta y receptiva, descubriendo los recursos que se utilizan para transmitir sensaciones, emociones o ideas, distinguiendo y valorando los elementos configurativos y expresivos de lo representado (lineales, cromáticos, texturales, tridimensionales ... ) y experimentar con ellos en sus propias creaciones.

3. Disfrutar buscando formas de expresión y creación personal al utilizar los procedimientos del lenguaje visual y plástico, y al ir descubriendo conocimiento sobre sus recursos básicos.

4. Analizar, idear y organizar secuencias en las que se utilice imagen gráfica propia o fotográfica y texto. Encontrar analogías y diferencias entre los distintos recursos de expresión y entre los diversos tipos de imágenes en las que se representa de forma sencilla conceptos espacio-temporales (encuadre, puntos de vista, escenografía, códigos gestuales, etc.) comparando su efecto como recursos para la expresión y comunicación.

5. Abrirse y aceptar con espontaneidad las diferentes formas de creación visual y plástica, despertando la curiosidad y el deseo de comprensión por el contenido y forma de expresión de sus autores.

6. Valorar las ideas, opiniones y aportaciones de los compañeros/as. Contribuir con el esfuerzo personal al progreso de las tareas de equipo y del grupo-clase en la medida de sus posibilidades. Rechazar cualquier forma de discriminación por razones de sexo, personales o sociales.

7. Superar estereotipos e inhibiciones en la utilización del lenguaje visual y plástico y valorarlo como un medio de expresión, comunicación y disfrute personal.

8. Experimentar las posibilidades expresivas de producción plástica bidimensional y tridimensional, y estimular los recursos de percepción visual como un medio para encontrar una forma de expresión personal de utilizar las técnicas, materiales e instrumentos, acorde con sus aptitudes.

9. Planificar de forma flexible las fases del proceso de realización de una obra, valorando en los distintos pasos los resultados conseguidos para adecuarlos al propósito que se pretende, siendo capaces de replantear y rehacer de nuevo un determinado proceso con el afán de superarse.

Además, en función de cubrir las necesidades detectadas considero necesario ampliar estos objetivos e incluir los siguientes:

- Participar más activamente en las propuestas y su desarrollo.
- Trabajar autónomamente y en pequeños grupos. Adquirir un sentido de grupo con su curso y motivarse para mostrar unos buenos resultados ante el resto de cursos del Centro.
- Utilizar con fluidez nuevas aplicaciones de las TIC y conocer los beneficios que éstas proporcionan.
- Conocer la importancia de la cultura visual en el siglo XX y sus efectos en nuestra sociedad.
- Observar críticamente el entorno y ejercer un consumo responsable
- Conocer sus progresos y comunicarse efectivamente con el profesor
- Disfrutar de las actividades y mostrar curiosidad e interés por estas.

### 3.3 Contenidos

Los contenidos planteados por la programación del Centro para el período en el que se llevaría a cabo este proyecto son los siguientes (cito de la programación de Centro)

#### *Unidad didáctica 1*

##### *a) CONCEPTOS.*

- . *Clasificación de sensaciones y descripción intuitiva de percepciones visuales sobre la forma, color y textura.*
- . *Diferencias entre lo percibido a través de la realidad y de sus imágenes.*
- . *Selección de formas, colores y texturas a través de su aplicación a los oficios tradicionales y artesanías. Simetría/asimetría, ritmo y proporción en los motivos decorativos.*
- . *Clases de formas en relación con la geometría. Figura y fondo, dos estructuras perceptivas básicas para saber ver. Relatividad de la percepción de la forma, el color, la textura y la situación de los objetos en el espacio, en función de la luz.*
- . *La línea como elemento configurador del contorno y las texturas, y la mancha como color y forma.*
- . *Interpretación subjetiva y objetiva de las formas y de los colores: lectura connotativa y denotativa.*
- . *Diferentes soportes y formatos en la imagen impresa. Medios técnicos de producción y difusión de las imágenes.*
- . *La comunicación gráfica: logotipos, ideogramas y pictogramas.*

##### *b) PROCEDIMIENTOS.*

- *Identificación de las formas del entorno gráfica y plásticamente.*
- *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.*
- *Selección y encuadre de motivos plásticos y visuales.*
- *Búsqueda del significado de términos y conceptos nuevos en relación con el lenguaje plástico y visual y representación en glosarios gráficos.*
- *Comentario de fotografías, de realización propia o ajena, descubriendo la intencionalidad de la iluminación y del encuadre.*
- *Realización de trabajos con ceras: dibujo, frotado, mezcla de colores y segrafiado.*
- *Aplicación de técnicas de pintura al agua: la témpera. Utilización de los pinceles y los recipientes para mezclas.*
- *Observación sistemática del entorno, en su conjunto y sus elementos, diferenciando líneas, colores y texturas.*
- *Indagación de los diferentes mensajes visuales que se pueden encontrar en una obra artística e identificación de los elementos que la integran.*
- *Representación en croquis de los elementos más destacados de las obras realizadas.*

#### *c) ACTITUDES.*

- . *Muestra interés para descubrir y analizar formas naturales y artificiales en diferentes contextos visuales.*
- . *Aprecia y valora algunos de los mensajes visuales que aparecen en los periódicos y en los envases de uso habitual.*
- . *Es limpio y riguroso en el proceso de producción y acabado de obras gráfico-plásticas.*
- . *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.*
- . *Aprecia los diferentes efectos expresivos del trazó, de las texturas y de las manchas.*
- . *Valora las técnicas de expresión empleadas en el lenguaje gráfico-plástico, sean propias o ajenas.*
- . *Aprecia la calidad del trabajo, valorando su terminación y el empleo de recursos diversos.*
- . *Supera, al inicio de una técnica, las dificultades propias encontradas en el proceso de ejecución.*
- . *Muestra sensibilidad ante el uso del color: limpieza, transparencia y variedad de tonalidades.*
- . *Muestra curiosidad por descubrir y comprender los recursos empleados en el proceso de ejecución de una obra artística.*
- . *Valora y analiza la riqueza y variedad de imágenes impresas que se encuentran en objetos personales de uso cotidiano.*

### *Unidad didáctica 2*

#### *a) CONCEPTOS.*

- . *El lenguaje del dibujo como recurso de comunicación visual.*
- . *Los mensajes gráficos: sus códigos.*
- . *La línea, como recurso gráfico para la descripción de rasgos, vestimenta y caracterización de la figura humana.*
- . *La línea en soportes distintos a los habituales del lenguaje gráfico: en la naturaleza, en los objetos, en el diseño por ordenador, en imágenes producidas por láser y en termografías.*
- . *La línea como recurso básico en la realización de historietas y chistes gráficos, tanto para la configuración formal de las páginas, viñetas, personajes y escenografía, como para la tipografía.*
- . *Importancia del guión para la secuenciación y realización de secuencias.*
- . *El color como lenguaje. Códigos cromáticos aplicados a la realización de carteles y de otro tipo de mensajes gráficos y visuales.*

#### *b) PROCEDIMIENTOS.*

- . *Lectura denotativa y connotativamente de imágenes.*
- . *Utilización de las técnicas más adecuadas para la representación gráfica y plástica de la figura humana.*
- . *Interpretación del natural de la imagen propia y de las personas de su entorno, dibujándolas total o parcialmente.*
- . *Utilización de técnicas fotográficas y de reprografía para conseguir imágenes propias y ajenas de la figura humana.*
- . *Recreación con diferentes técnicas gráficas y plásticas, de pinturas y esculturas significativas en la historia del arte.*

- . *Aplicación de técnicas y recursos para, a partir de un boceto inicial, poder realizar un cartel o mural en su tamaño definitivo.*
- . *Elección de la tipografía más adecuada al contenido del mensaje que se pretende comunicar en imágenes gráficas que se realicen a partir de una sugerencia dada:*  
*anunciar un acto, conmemorar un hecho, etc.*
- . *Realización de dibujos del original de caricaturas y personajes de historietas, atendiendo a la expresividad del gesto y de la situación anímica. .*
- . *Obtención de manchas uniformes de color con ceras duras y con rotuladores.*
- . *Utilización de ceras duras y lápiz de grafito para la técnica de frotado.*
- . *Experimentación sobre la representación del movimiento en la figura humana a partir de técnicas de modelado de arcilla, plastilina y papel encolado sobre una estructura sencilla.*
- . *Obtención de imágenes fotográficas.*
- . *Organización y valoración del proceso de elaboración de un cartel o de un mural, elección del tema, formato, soporte y técnicas a emplear, siendo capaz de corregir y mejorar los resultados.*
- . *Apreciación de los diferentes resultados en función de la técnica empleada.*
- . *Valoración de la importancia del conocimiento de las características de cada persona, en la elaboración de retratos.*

### *c) ACTITUDES.*

- Muestra sensibilidad ante determinadas obras de arte en las que la figura humana, representada de manera individual o en relación con otras; tiene una gran significación plástica, social o histórica, y reconocimiento de su importante papel en el patrimonio cultural*
- . *Muestra una actitud abierta para la comprensión de mensajes gráfico-plásticos y conoce y valora los recursos formales empleados.*
- Busca modelos adecuados para la realización de dibujos y mensajes y los representa de manera creativa y original.*
- . *Muestra disposición a realizar, individualmente y en grupo, trabajos fuera del aula, con el fin de apreciar y valorar la riqueza plástica y visual del entorno.*
- . *Entrega los trabajos encomendados dentro del plazo asignado y los realiza con orden y limpieza.*
- . *Muestra atención y cuidado en el uso del material individual y colectivo.*
- . *Colabora y participa responsablemente en las tareas realizadas en equipo.*
- . *Conserva y expone los trabajos realizados adecuadamente, teniendo en cuenta las características de las técnicas.*
- . *Recopila y clasifica imágenes, extraídas de material impreso, en las que destaque la expresividad del rostro y el movimiento de la figura humana, para utilizarlo como documentación gráfica en posteriores realizaciones.*
- . *Valora y disfruta del proceso creativo realizado tanto individualmente como en equipo.*
- . *Muestra curiosidad e interés en la iniciación, desarrollo y acabado de cualquier proceso de trabajo.*

### **3.3.1 Innovación**

En función de los objetivos propuestos, nos planteamos que la innovación alcance también al conjunto de los contenidos, no mediante la eliminación de aquellos ya planteados por el Centro, sino a través de la incorporación de otros que:

- nos permitirán utilizar una metodología diferente y que dé lugar a mejoras en los procesos de aprendizaje
- permitan introducir el uso de las TIC
- resulten cercanos e interesantes al alumno, y consideramos que es enriquecedor para ellos trabajarlos.
- estén relacionados con los contenidos de la programación y los amplíen, contextualizándolos en otros aspectos de la realidad

Estos contenidos que hemos incluido en este proyecto de innovación se corresponden con los siguientes contenidos del primer ciclo de Plástica y Visual. Las actividades que diseñemos deben trabajarlos especialmente.

*-Bloque 1. Observación.*

Apartado 2: que se refiere al “Lenguaje y comunicación visual. Definición o concepto del lenguaje visual”

Apartado 3: “Lectura de imágenes. Estructura formal”.

*-Bloque 2. Experimentación y descubrimiento.*

Apartado 1: “Experimentación y descubrimiento de los elementos configurativos de los lenguajes visuales”

*-Bloque 3. Entorno audiovisual y multimedia.*

*-Bloque 4. Expresión y creación.*

Apartado 2. “Factores concurrentes en los distintos campos de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc.”

*-Bloque 5. Lectura y valoración de los referentes artísticos:*

Especialmente el punto que dice: “Disposición para descubrir dimensiones estéticas y cualidades expresivas en su entorno habitual”

### **3.4 Metodología**

Como he señalado antes, la metodología no nos parece adecuada y los alumnos no se sienten implicados en su aprendizaje.

Buscaremos dicha implicación dándoles opción a decidir cómo serán sus trabajos. Los alumnos formarán equipos, para desarrollar un trabajo cooperativo. Los grupos serán diseñados por la profesora, y se intentará que en cada grupo haya personas de diferentes capacidades, nivel de motivación y autoconfianza. El trabajo en grupos permitirá que los muchachos aprendan unos de otro y se apoyen mutuamente.

Dentro de cada grupo se nombrarán líderes, un cargo que será rotativo, y se repartirán otros roles en función del trabajo que nos ocupe en cada ocasión. Esto permitirá llevar un seguimiento de la actividad de cada miembro del grupo, evitando que algunos alumnos se acomoden y dejen de trabajar delegando tareas en el resto.

### **3.5 Actividades**

Presento un conjunto de actividades desarrolladas a lo largo del primer trimestre del curso y parte del segundo, y destinadas a ser expuestas en la Biblioteca del Centro.

En dicha biblioteca se suelen mostrar diferentes creaciones por parte de todos los cursos: exposiciones de dibujo, poesía, fotografía... En el caso del curso que me ocupa, y que es 2º A de Eso, se ha elegido realizar una exposición artística sobre este tema: ***Los anuncios televisivos. Diseño gráfico, vídeo y cómic.***

Las actividades se realizarán dentro de la programación ordinaria de Plástica y Visual, ya que se corresponden plenamente con los objetivos y contenidos propuestos para el curso en el Currículum. La única peculiaridad es que se sigue un hilo conductor y una temática similar en todas ellas. Se trata de cuatro actividades que tomarán algunas de las horas lectivas de la materia, en concreto, las sesiones finales de cada unidad didáctica.

Aún así, existirá coordinación con el departamento de Lengua y Literatura y el de Ciencias Sociales, así como el de Actividades Extraescolares, que seguirán de cerca el transcurso del proyecto y reforzarán en sus respectivas clases algunos de los aspectos trabajados.

### **3.6 Justificaciones**

En función de los objetivos propuestos, hemos seleccionado unos contenidos que:

- nos permitirán utilizar una metodología diferente y que dé lugar a mejoras en los procesos de aprendizaje
- resulten cercanos e interesantes al alumno, y consideramos que es enriquecedor para ellos trabajarlos.

La televisión, junto a otros medios donde la imagen cobra todo el protagonismo, está presente en la vida de todo alumno y da pie a trabajar muchos de los contenidos de Plástica y Visual, especialmente del primer ciclo de ESO. Además permitirá ampliamente hacer uso de las TIC, lo que ya constituye una innovación, ya que en el Centro todavía no se usan todos los recursos como se podría hacer.

Por otro lado dará pie al debate y reflexión sobre un medio del que, especialmente a su edad, se abusa, y que transmite mensajes que pueden ser erróneos y que incitan al consumo irresponsable. Todo esto además del tiempo que el hecho de ver televisión quita para relacionarse, leer, hacer deporte u otros.

Los anuncios actúan como reflejo de la sociedad de consumo, contexto en el que viven los alumnos, y en el que deben interactuar, para lo que debemos ayudarles a desarrollar sentido crítico. En esta etapa algunas de las actividades para mejorar la competencia serán:

### **3.7. Evaluación**

Evaluar supone establecer el valor de algo y, para ello, no bastará con la mera recogida de información evaluativa, sino que precisaremos interpretarla, ejercer una acción crítica sobre la misma, buscar referentes y analizar alternativas. En consecuencia, la evaluación legitimará el valor de ciertos aprendizajes frente a otros y les otorgará reconocimiento social y educativo<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> FRANDESC MARTÍNEZ, Joan, *Medición y evaluación educativa*, Madrid: La muralla, 2008, p. 150.

### 3.7.1. Criterios de evaluación

De acuerdo a los objetivos planteados en el proyecto, en estrecha sintonía con los observados en el currículo del Centro, consideramos que el alumno ha superado las expectativas de este proyecto cuando:

1. Participa más activamente en las propuestas y su desarrollo.
2. Trabaja autónomamente y en pequeños grupos. Adquirir un sentido de grupo con su curso y motivarse para mostrar unos buenos resultados ante el resto de cursos del Centro.
3. Utiliza con fluidez nuevas aplicaciones de las TIC y conocer los beneficios que éstas proporcionan.
4. Conoce la importancia de la cultura visual en el siglo XX y sus efectos en nuestra sociedad.
5. Observa críticamente el entorno y ejercer un consumo responsable.
6. Conoce sus progresos y comunicarse efectivamente con el profesor.
7. Disfruta de las actividades y mostrar curiosidad e interés por estas.

En cada actividad, por tanto, especificaremos unos criterios orientados a la evaluación de la misma, y se decidirá qué procedimiento es el adecuado para evaluar cada aspecto de los procesos:

<i>Aspectos que se evalúan</i>	<i>Instrumentos de evaluación</i>
Conocimiento y comprensión de los contenidos del tema	-Cuestionarios orales y escritos -Entrevistas personales -Intervenciones en clase
Dominio de los procedimientos	-Producciones de los alumnos
Actitud ante el aprendizaje y reflexión	-Observación directa -Entrevistas personales -Autoevaluación del alumno

### 3.7.2. Fases de la evaluación

La evaluación puede adoptar funciones diversas. La calidad depende de la oportunidad del momento de aplicación, la adecuación de acuerdo al objetivo perseguido y nuestra capacidad de utilizarlas complementariamente<sup>6</sup>. En función de estos criterios, y de acuerdo a la programación del Centro, la evaluación se llevará a cabo a través de los siguientes procedimientos.

**-Evaluación inicial:** Nos permitirá conocer la situación de partida de cada alumno al comienzo de la nueva fase de aprendizaje o ciclo. Este control o prueba debe incluir diversas modalidades de actividades que permitan valorar el nivel «perceptivo y expresivo» de cada alumno.

Se puede llevar a cabo a través de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Cuestionarios orales u escritos
- Resolución de problemas o ejercicios en las sesiones iniciales

---

<sup>6</sup> FRANCESC MARTÍNEZ, Joan, *Op. cit.*, p. 153.

-Actividades de evaluación **formativa o sumativa**: procurando como criterio valorar el rendimiento del alumno en el enfrentamiento de las propuestas presentadas. Partiendo del estado inicial de cada alumno y observando al mismo tiempo que juzgando el rendimiento de progresión individualizado.

Los niveles de aprendizaje referidos a los contenidos tratados, deben ser tenidos en cuenta de una forma individualizada por cada uno de los alumnos. Por tanto los criterios de evaluación (especialmente los ligados a contenidos esenciales) deben concretarse en actividades o pruebas de distinto grado de dificultad.

La evaluación formativa se llevará a cabo a través de la observación y la atención individualizada. Para facilitarla nos serviremos de instrumentos como el establecimiento de roles diferenciados dentro del grupo, lo que nos permitirá ver con claridad si cada alumno los cumple o si se produce la llamada “holgazanería social”.

**-Evaluación final:** Ésta se llevará a cabo en la finalización de cada actividad y tomará como referencia los resultados obtenidos. Para cada actividad estableceremos unos criterios diferentes teniendo en cuenta estos tres aspectos: conceptos, procedimientos y actitudes. La evaluación final de cada trabajo se realizará en función de las siguientes variables:

***Esquema de una rúbrica de evaluación final de una actividad***

<b><i>Rol en el grupo</i></b>	<b><i>Función</i></b>	<b><i>Conceptos</i></b>	<b><i>Procedimientos</i></b>	<b><i>Actitudes</i></b>	<b><i>Puntuación (0 al 10)</i></b>
<b><i>Alumno 1</i></b>					
<b><i>Alumno 2</i></b>					
<b><i>Alumno 3</i></b>					
<b><i>Alumno 4</i></b>					
<b><i>Alumno 5</i></b>					
<b><i>Alumno 6</i></b>					

### **3.7.3. Tipos de evaluación**

En función de las referencias que tomemos para evaluar, la evaluación será normativa o criterial

**-Normativa:** se tendrá en cuenta el rendimiento general de la clase y se evaluará a cada alumno en comparación a la media

**-Criterial:** estará basada en criterios independientes al nivel de la clase.

En caso de estas actividades, consideramos correcto conjugar los dos tipos de evaluación.

## 4. Desarrollo del proyecto

### 4.1 Actuación de los profesores.

Como profesora de plástica asumo la coordinación de esta actividad. Contaré con la colaboración de otros profesores, pero es durante las sesiones de Plástica donde se realizarán los trabajos a mostrar en la exposición.

Como apoyo tendré a los profesores de Lengua y Literatura, y Ciencias Sociales. Con ellos los alumnos reflexionarán en clase sobre aspectos como la comunicación, el lenguaje visual, el fenómeno de los mass media o la publicidad.

Además cuento con la ayuda del Departamento de Actividades Extraescolares para aspectos de logística, trabajo en otros espacios del instituto y planificación.

#### 4.1.1 Ubicación en el curso

Este proyecto se va a desarrollar de manera transversal a lo largo de las dos primeras unidades didácticas o módulos del curso. Esto significa que no serán las únicas actividades de las unidades didácticas, sino que serán actividades conclusivas de estas. Para realizarlas, los alumnos deberán haber interiorizado los contenidos y adquirido las competencias que se presuponen a cada unidad.

### 4.2 Actividades a realizar por los alumnos

Durante el primer trimestre los alumnos estudiarán estas dos unidades didácticas. Estas actividades serán realizadas durante el transcurso de dichas unidades didácticas y constituirán una actividad más dentro de ellas, pero seguirán un hilo conductor.

El curso consta de cinco grandes módulos de contenidos. Nuestro proyecto conforma ciertas actividades que se realizarán en las fechas coincidentes a los dos primeros. Serán las actividades finales o conclusivas de cada módulo, y se desarrollarán en las últimas sesiones de éste.

<b>Unidad 1</b> <b>La imagen</b> <b>visual</b>	<b>Unidad 2</b> <b>Lenguaje en</b> <b>el dibujo</b>	<b>Unidad 3</b> <b>Composición</b> <b>en el plano</b>	<b>Unidad 4</b> <b>Formas</b> <b>tridimensionales</b>	<b>Unidad 5</b> <b>Dibujo</b> <b>geométrico</b>
Septiembre- octubre	Noviembre- diciembre	Enero-febrero	Marzo-abril	Mayo-junio
Actividades 1 y 2	Actividades 3 y 4			

### 4.3 Metodología general

La clase cuenta con treinta alumnos, por lo que se dividirá en cinco grupos de seis personas. Este grupo será su equipo de trabajo hasta el final de curso, y juntos realizarán las cuatro actividades propuestas.

La modalidad de trabajo será principalmente de proyectos. Se busca llevarlos a cabo a través de la cooperación. Los alumnos serán designados con diferentes roles, según los criterios de la profesora y en función de la atención a la diversidad. La profesora deberá vislumbrar las necesidades de cada alumno y si la asunción de uno u otro rol podría contribuir a solucionar esas necesidades específicas.

En cada grupo habrá un líder que coordinará la ejecución de la actividad. Ya que no hay suficientes actividades para que todos los alumnos pasen por ese rol, corresponde a la profesora decidir quién lo asumirá.

#### **4.4 Criterios generales de evaluación**

- Participar más activamente en las propuestas y su desarrollo.
- Trabajar autónomamente y en pequeños grupos. Adquirir un sentido de grupo con su curso y motivarse para mostrar unos buenos resultados ante el resto de cursos del Centro.
- Utilizar con fluidez nuevas aplicaciones de las TIC y conocer los beneficios que éstas proporcionan.
- Conocer la importancia de la cultura visual en el siglo XX y sus efectos en nuestra sociedad.
- Observar críticamente el entorno y ejercer un consumo responsable
- Conocer sus progresos y comunicarse efectivamente con el profesor
- Disfrutar de las actividades y mostrar curiosidad e interés por estas.

Los criterios específicos se establecen en cada actividad y se desglosan en función del rol de cada alumno, y de estos tres aspectos:

- Conceptos:** relacionados con “saber”
- Procedimientos:** “saber hacer”
- Actitudes:** “saber ser y estar”

#### **4.5 Desarrollo de las actividades**

Estructura de las actividades: a fin de favorecer la lectura, establecemos aquí la estructura de cada actividad :

- 1) Unidad didáctica en la que se engloba.**
- 2) Descripción de la actividad**
- 3) Objetivos**
- 4) Contenidos**
- 5) Metodología**
- 6) Recursos didácticos**
- 7) Temporalización**
- 8) Evaluación<sup>7</sup>**

---

<sup>7</sup> Por cuestiones de espacio, no vamos a reproducir la tabla que mostramos en la sección Evaluación, sino que la desarrollaremos siguiendo la estructura normal de texto. Consideramos que para evaluar lo ideal es utilizar la tabla, si se dispone de un formato mayor donde plasmarla. la sección Evaluación, sino que la desarrollaremos siguiendo la estructura normal de texto. Consideramos que para evaluar lo ideal es utilizar la tabla, si se dispone de un formato mayor donde plasmarla.



### 4.5.1 Actividad 1

#### 1) *Unidad didáctica 1. La imagen visual*

En esta unidad se analizan las imágenes del entorno producidas por diferentes medios de comunicación y, después de revisar algunas nociones sobre composición, se estudia la intencionalidad de dichas imágenes.

Los alumnos están rodeados de imágenes en todo tipo de medios y ese es el material con el que se va a trabajar.

Las actividades programadas normalmente para esta unidad didáctica se detallan en la sección “Contenidos”. Como se puede constatar,

#### 2) *“Un anuncio responsable”*

Los anuncios publicitarios no siempre transmiten un mensaje adecuado. Muchos nos incitan al consumo irresponsable o no respetan la igualdad de géneros, por ejemplo.

Teniendo en cuenta esto, diseñaremos un anuncio que no cumpla estas premisas: debe contener valores positivos para promocionar su producto.

#### 3) *Objetivos específicos*

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.

- Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.

- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.

- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas

#### 4) *Contenidos.*

- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos...)

Actitudes

- Aceptación y respeto hacia las obras de los demás. Afán de superación en las propias.

- Técnicas y soportes (químicos, ópticos, magnéticos o digitales) de la imagen fija y en movimiento: cómic, cine, fotografía, fotonovela, vídeo, televisión e infografía.

- Lenguaje audiovisual. Características.

- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.

- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.

- Lenguaje televisivo. Géneros.

- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen..

- Observación de distintas películas para analizar los tipos de planos que aparecen y sus valores expresivos.

- Observación de anuncios publicitarios y análisis de los elementos que los componen.

- Elaboración de un archivo de imágenes procedentes de las nuevas tecnologías.

- Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

- Estudio y experimentación, a través de los procesos, técnicas y procedimientos

propios de la fotografía, el video y el cine, para producir mensajes visuales.

- Los diferentes medios de comunicación y su empleo de la imagen

- Combinación texto- imagen. Tipografías, diseño gráfico.

- La imagen secuencial. La imagen en movimiento

- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y rechazo de los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.

- Valora y disfruta del proceso creativo realizado tanto individualmente como en equipo

### **5) Metodología**

En clase se analizarán varios anuncios, tanto de este tipo como los que promueven valores incorrectos, ayudando a los alumnos a identificar esos valores.

A continuación se pedirá a los alumnos que elijan un producto, o lo inventen, creando una marca y un eslogan, y realicen un anuncio similar al citado en el que no se transmitan mensajes perjudiciales. Para ello cada grupo deberá reunirse y una vez elegido el producto, elaborar un guión y crear unas imágenes que den nociones de cómo será el anuncio. El guión se realizará por escrito y las imágenes serán fotográficas.

Roles:

- “empresario” (se entiende como el dueño del producto, interesado en venderlo y llegar al mayor público posible): debe inventar el producto y buscar modos convincentes de venderlo

- líder: dirigirá la campaña publicitaria y coordinará y supervisará el trabajo de los demás miembros. Su “cliente” es el empresario

- guionista: elaborará el guión del anuncio tratando de transmitir valores positivos. Ayudará al fotógrafo a elegir las tomas más adecuadas para el story board, teniendo en cuenta los aspectos narrativos.

- fotógrafo: elegirá los encuadres y composiciones más adecuados y dirigirá a los actores en sus poses

- diseñador gráfico: diseñará el producto siguiendo las peticiones del empresario y elegirá tipografías, colores y otros recursos para el anuncio

- encargado de escenografía y vestuario.

- Actores: Todos los miembros del grupo pueden ser actores. Su actuación no será evaluable y se considerará un aspecto lúdico de la actividad.

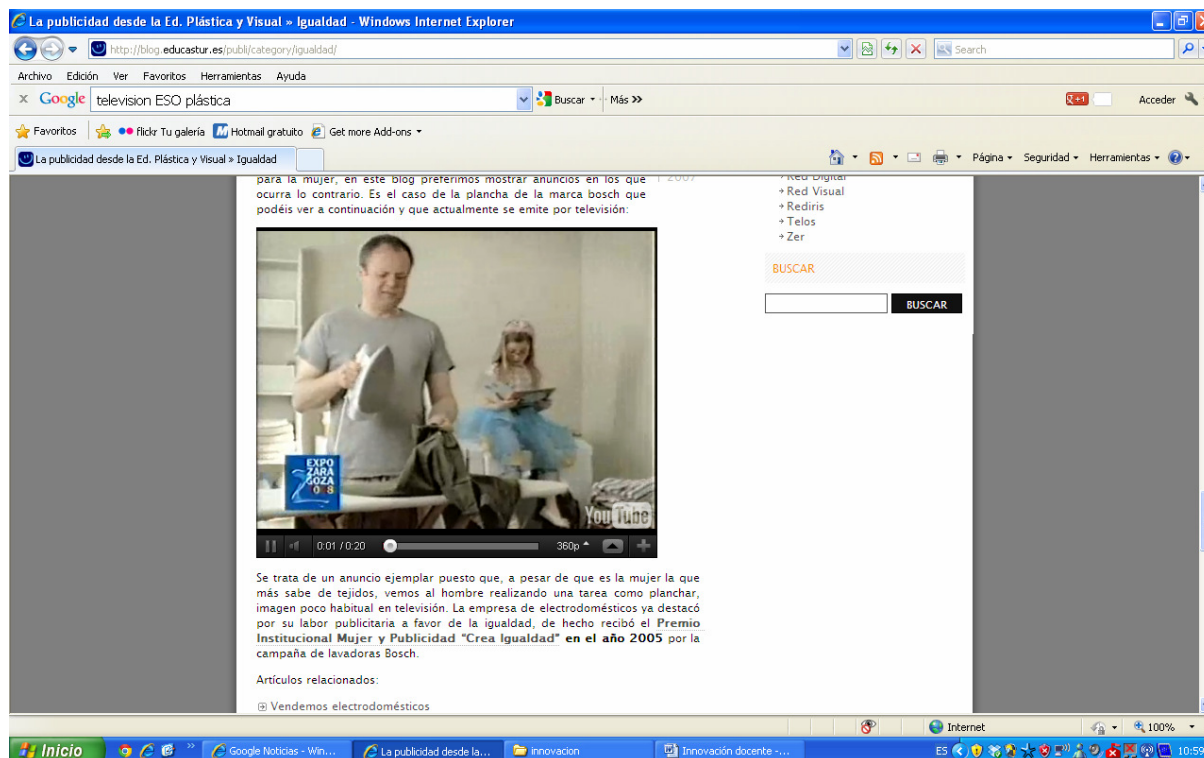
### **6) Recursos didácticos**

Materiales: anuncios televisivos para su visionado en clase, lápiz y papel, una cámara fotográfica por grupo.

Como ejemplo de material a visionar, he aquí un anuncio de la marca Bosch que busca promover la igualdad a través de la ironía. Recibió el Premio Institucional Mujer y Publicidad “Crea Igualdad” en el año 2005. Muestra a un hombre planchando ufanamente con la plancha Bosch, y que tiene algunas dificultades con su uso. Su esposa le indica cómo se usa y él continúa, aplicándose en la tarea.

Véase el anuncio en el siguiente enlace Web:

<http://blog.educastur.es/publi/category/igualdad/>



## 7) Temporalización

Duración de la actividad: dos sesiones de una hora cada una y trabajo fuera de clase. A realizar la tercera semana de noviembre, finalizando la unidad didáctica 1.

### *Primera sesión:*

Después de haber visto este anuncio y otros parecidos, los grupos deben reunirse y generar ideas para el producto que van a anunciar y cómo anunciarlo.

La profesora puede dar pistas para ello: se puede anunciar un producto de limpieza, o de belleza que no atente contra la igualdad de sexos; o uno que invite al reciclaje de los residuos que el mismo producto genere.

También pueden anunciar un juguete que no invite a comportamientos violentos, o que pueda ser usado para divertirse y no sólo para competir. En conjunto, se trata de transmitir valores positivos.

### *Trabajo en casa:*

Los grupos deberán reunirse y elaborar un guión de entre uno y dos folios para su anuncio, explicando cómo ese anuncio transmite valores positivos y dando detalles de la puesta en escena y los recursos plásticos y narrativos empleados.

Además, realizarán una serie de fotografías “clave” que podrían constituir un story board del anuncio. Serán de 5 a 10 fotografías. Pueden usar todos los recursos que encuentren; dibujo, montaje, maquetas, etc. para dichas fotografías. Si aparecen personas, ellos mismos serán los actores.

### *Segunda sesión:*

(Puede no ser consecutiva, para darles más tiempo a realizar el trabajo de casa). Se verán los diferentes trabajos en clase y cada grupo los expondrá. Si cada sesión dispone de cincuenta minutos útiles, cada grupo tendrá unos diez minutos para explicar su anuncio y sus fotos.

### 8) Evaluación

La evaluación se llevará a cabo en función de los roles de cada uno y teniendo en cuenta las variables “conceptos”, “procedimientos” y “actitudes”. De aquí en adelante, se utilizará la letra inicial de éstas, para mayor comodidad en la lectura.

#### Tipos de evaluación:

- **Inicial:** a través de cuestionario oral al grupo en la primera sesión.
- **Formativa:** a través de la observación directa, anotaciones y entrevistas personales con cada miembro del grupo.
- **Final o sumativa:** a través de la producción del grupo que será evaluada siguiendo los criterios de la siguiente tabla:

En función del rol de cada uno, la evaluación será positiva si cada miembro ha ejecutado su labor de esta manera:

<b>“Empresario”</b>
-C: comprende las características que debe tener el anuncio para hacer el producto atractivo, y qué valores son positivos y se deben transmitir
-P: da las instrucciones adecuadas al líder y al diseñador gráfico
-A: es asertivo y eficaz
<b>Líder</b>
-C: sabe las premisas a seguir para que el anuncio sea atractivo y contentar al empresario
-P: el anuncio elaborado es coherente y atractivo
-A: dirige a todos los miembros del grupo y media con el empresario con asertividad y eficacia
<b>Guionista</b>
-C: el anuncio se entiende y es atractivo
-P: el hilo narrativo es coherente y no cansa
-A: se ha coordinado bien con el fotógrafo y ha transmitido los valores solicitados por el empresario
<b>Fotógrafo</b>
-Comprende cómo los recursos de la fotografía pueden ayudar a transmitir información
-La composición es potente y equilibrada, al igual que expresiva
-Ha mediado bien con los actores, el guionista y el encargado de escenografía
<b>Diseñador gráfico,</b>
-C: ha comprendido qué recursos plásticos son los adecuados para su diseño
-P: el producto diseñado es atractivo y funcional
-A: ha trabajado con limpieza y atendiendo a las peticiones del empresario
<b>Encargado de escenografía y vestuario</b>
-C: ha sabido elegir los recursos más adecuados a la información que se debía transmitir
-P: el anuncio resultante es profesional y original
-A: ha respetado las peticiones de los demás y ha dado sus indicaciones al fotógrafo y los actores con asertividad

#### **4.5.1 Actividad 2. El cómic**

##### ***1) Unidad didáctica 1. La imagen visual***

Trabajando el cómic podemos introducir a los alumnos en la imagen secuencial y analizar diferentes recursos narrativos que se emplean en este medio y que se corresponden al lenguaje cinematográfico.

##### ***2) Descripción de la actividad***

Los alumnos realizarán un cómic en el que se desarrolle el guión diseñado en la actividad anterior. Para ello se servirán de las fotografías tomadas. Aprovechando que el cómic permite efectos que son más difíciles de conseguir en una grabación real, los alumnos deberán utilizar todos los recursos gráficos que puedan. Onomatopeyas, exageraciones en formas y tamaños, dramatismo, colores y trazos, movimientos imposibles, etc.

##### ***3) Objetivos específicos***

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Diferenciar los efectos visuales utilizados para atraer la atención del receptor y las distintas finalidades comunicativas que poseen las imágenes
- Utilizar los elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano, textura, luz y color como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.
- Valorar la diversidad cultural contribuyendo a la conservación del patrimonio cultural, a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

##### ***4) Contenidos***

- Aceptación y respeto hacia las obras de los demás. Afán de superación en las propias.
- Técnicas y soportes (químicos, ópticos, magnéticos o digitales) de la imagen fija y en movimiento: cómic, cine, fotografía, fotonovela, vídeo, televisión e infografía.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Interés por las producciones cinematográficas como una manifestación de la cultura, y más allá del mero entretenimiento.
- Análisis de la figura humana tanto en reposo) como en movimiento.
- Capacidad expresiva de la silueta humana.
- Representación de la figura humana en el cómic. Creación de personajes.
- La representación de la figura humana a lo largo de la historia del arte.
- Técnicas y soportes (químicos, ópticos, magnéticos o digitales) de la imagen fija y en movimiento: cómic, cine, fotografía, fotonovela, vídeo, televisión e infografía.
- Realización de trabajos y experiencias con la imagen secuencial Actitudes
- Actitud abierta ante las diferentes manifestaciones de narración gráfica.
- Respeto ante los diferentes estilos
- Los diferentes medios de comunicación y su empleo de la imagen
- Realiza, individualmente y en grupo, trabajos fuera del aula, con el fin de apreciar y valorar la riqueza plástica y visual del entorno
- Valora y disfruta del proceso creativo realizado tanto individualmente como en equipo

### **5) Metodología**

A partir del story board realizado, los alumnos realizarán su propio cómic.

Esta actividad no es colectiva sino individual. Cada alumno elaborará su cómic, si bien en cada grupo responderán al mismo guión.

### **6) Recursos didácticos**

*Materiales:* papel, lápices, materiales gráficos a elección del alumno.

### **7) Temporalización**

*Duración de la actividad:* dos sesiones

#### *Primera sesión:*

La profesora realizará la propuesta y resolverá las dudas. A continuación cada alumno trabajará individualmente, elaborando su propio boceto.

Segunda sesión: cada grupo debe reunirse y elegir un boceto de entre los seis. Además aprovecharán todas las ideas que surjan al revisar todas las propuestas. Comenzarán a elaborar el boceto final del cómic. Deberá realizarse en un formato din A 3 para poder exponerlo después.

Trabajo en casa: cada alumno debe finalizar su cómic siguiendo las recomendaciones de la profesora y eligiendo la técnica que les interese.

### **8) Evaluación**

Tipos de evaluación:

-Inicial: a través de cuestionario oral al grupo en la primera sesión

-Formativa: a través de la observación directa, anotaciones y entrevistas personales con cada miembro del grupo

-Final o Sumativa: a través de la producción del grupo que será evaluada siguiendo los criterios de la siguiente tabla:

En función del rol de cada uno, la evaluación será positiva si cada miembro ha ejecutado su labor de esta manera:

Cómic	Cada alumno:
Conceptos	Ha elaborado un cómic en el que el hilo narrativo se entiende y usa los recursos expresivos adecuados
Procedimientos	El cómic es original, atractivo y la composición es adecuada
Actitudes	Ha mostrado interés y ha trabajado de manera limpia y ordenada, respetando las creaciones de sus compañeros. En su cómic ha atendido al guión que se le había otorgado y no se ha desviado de este

### **4.5.3 Actividad 3. ¡Acción!**

#### ***1) Unidad didáctica 2. Lenguajes en el dibujo***

En esta unidad se estudian los recursos básicos en el dibujo. A partir de esta propuesta, queremos introducir a los alumnos al uso de recursos plásticos en otros lenguajes de la imagen para que vean los paralelismos que existen en ellos.

#### ***2) Descripción de la actividad***

Cada grupo deberá elaborar su anuncio, del que ya han preparado el guión, el story-board y el cómic. Grabarán el anuncio con cámaras cedidas y lo editarán con el programa Windows Movie Maker.

Este programa es de un manejo muy sencillo y permite combinar varios clips, cortarlos y modificarlos. Su funcionamiento, que muchos conocen, se puede explicar en una sesión.

#### ***3) Objetivos específicos***

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.
- Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.
- Conocer los elementos básicos que forman los diferentes lenguajes audiovisuales y sus códigos visuales narrativos.
- Diferenciar la diversidad de propuestas audiovisuales que forman parte de nuestro cultural y valorar sus posibilidades creativas .

#### ***4) Contenidos***

- Determinación de los valores plásticos y estéticos que destacan en una obra determinada (factores personales, sociales, plásticos, simbólicos...)
- .-Apreciación del proceso de creación en las artes visuales
- Lenguaje audiovisual. Características.
- Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Lenguaje visual en publicidad. Elementos visuales que lo componen.
- Lenguaje televisivo. Géneros.
- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen.
- Interés por los avances técnicos en el campo de la cinematografía como medio de comunicación visual.

#### ***5) Metodología***

Roles: similares a los del story board.

-“empresario” (se entiende como el dueño del producto, interesado en venderlo y llegar al mayor público posible): debe inventar el producto y buscar modos convincentes de venderlo

-líder: dirigirá la campaña publicitaria y coordinará y supervisará el trabajo de los demás miembros. Su “cliente” es el empresario

- guionista: elaborará el guión del anuncio tratando de transmitir valores positivos. Ayudará al cámara a elegir las tomas más adecuadas, teniendo en cuenta los aspectos narrativos.

- cámara: elegirá los encuadres y composiciones más adecuados y dirigirá a los actores en sus poses
  - diseñador gráfico: diseñará el producto siguiendo las peticiones del empresario y elegirá tipografías, colores y otros recursos para el anuncio
  - encargado de escenografía y vestuario.
- Todos los miembros del grupo pueden ser actores. Su actuación no será evaluable y se considerará un aspecto lúdico de la actividad.

## **6) Recursos didácticos**

*Materiales:* una cámara de vídeo por grupo (si hay pocas, los alumnos deberán turnarse para su uso). Ordenador, programa Windows Movie Maker.

*Nota:* los alumnos disponen de mini-portátiles y pueden realizar este trabajo en clase.

## **7) Temporalización**

*Duración de la actividad:* dos sesiones

*Primera sesión:* La profesora explicará el manejo de Windows Movie Maker y los alumnos realizarán una animación gráfica muy sencilla para probar el programa. Una vez realizado el vídeo (lo que les costará una media hora) se reunirán para planificar las tomas que harán y el diseño de su anuncio.

*Trabajo fuera de clase:*

Este trabajo lo realizarán bajo la supervisión del encargado/a de actividades extraescolares. Deberán realizar las tomas en el propio instituto y llevar el material oportuno para ello: disfraces, carteles con eslogan, elementos de decorado, y otros.

*Segunda sesión:*

Los alumnos llevarán a clase el material grabado y lo editarán en clase, con las indicaciones de la profesora. Pueden añadir efectos especiales, de sonido, y todo lo que se les ocurra. Deberán guardar el vídeo en el formato adecuado para su proyección el día de la jornada cultural.

## **8) Evaluación**

*Tipos de evaluación:*

- Inicial: a través de cuestionario oral al grupo en la primera sesión
- Formativa: a través de la observación directa, anotaciones y entrevistas personales con cada miembro del grupo
- Final o sumativa: a través de la producción del grupo que será evaluada siguiendo los criterios de la siguiente tabla:

En función del rol de cada uno, la evaluación será positiva si cada miembro ha ejecutado su labor de la manera mostrada en la siguiente tabla (ver página siguiente):



<b>“Empresario”</b>
-C: comprende las características que debe tener el anuncio para hacer el producto atractivo, y qué valores son positivos y se deben transmitir
-P: da las instrucciones adecuadas al líder y al diseñador gráfico
-A: es asertivo y eficaz
<b>Líder</b>
-C: sabe las premisas a seguir para que el anuncio sea atractivo y contentar al empresario
-P: el anuncio elaborado es coherente y atractivo
-A: dirige a todos los miembros del grupo y media con el empresario con asertividad y eficacia
<b>Guionista</b>
-C: el anuncio se entiende y es atractivo
-P: el hilo narrativo es coherente y no cansa
-A: se ha coordinado bien con el fotógrafo y ha transmitido los valores solicitados por el empresario
<b>Cámara</b>
-Comprende cómo los recursos cinematográficos pueden ayudar a transmitir información
-La composición de las tomas es potente y equilibrada, al igual que expresiva
-Ha mediado bien con los actores, el guionista y el encargado de escenografía
<b>Diseñador gráfico</b>
-C: ha comprendido qué recursos plásticos son los adecuados para su diseño
-P: el producto diseñado es atractivo y funcional
-A: ha trabajado con limpieza y atendiendo a las peticiones del empresario
<b>Encargado de escenografía y vestuario</b>
-C: ha sabido elegir los recursos más adecuados a la información que se debía transmitir
-P: el anuncio resultante es profesional y original
-A: ha respetado las peticiones de los demás y ha dado sus indicaciones al cámara y los actores con asertividad

#### **4.5.4 Actividad 4. Pequeños Warhol**

##### **1) Unidad didáctica 2: Lenguaje en el dibujo**

En esta unidad se pretende que los alumnos conozcan los recursos básicos en el dibujo. Nuestra intención es mostrarles ejemplos de las diferentes utilizaciones que se han hecho de ellos en la historia del arte.

El conocimiento del arte de los alumnos será diferente dependiendo del individuo, pero en todo caso muy básico y reducido a lo local y a lo más popular. Se pretende que también sepan apreciar como arte algunas manifestaciones artísticas extrañas a ellos por su novedad o por desconocimiento de estos, tales como las instalaciones o el vídeo arte.

## **2) Descripción de la actividad**

En esta actividad se analiza el tema que nos ha venido ocupando a través del arte. Warhol exploró los aspectos estéticos del mundo de la publicidad, y nos proporciona una radiografía de la sociedad de consumo en que vivimos. Se trata de que los alumnos sean conscientes de esto y basándose en la obra de Warhol, realicen un análisis similar de su propio entorno. Deberán elaborar una obra de arte utilizando un programa digital de tratamiento de imagen, y en la que figure su producto, utilizando una estética que lo haga deseable y exagere las cualidades de éste, y convirtiéndolo a su vez en un objeto artístico.

## **3) Objetivos específicos**

- Reconocer los elementos básicos del lenguaje visual y los códigos propios de cada medio de comunicación visual.

- Utilizar los elementos básicos del lenguaje plástico: punto, línea, plano, textura, luz y color como medio de expresión y comunicación, eligiendo la combinación más adecuada en función del mensaje que se quiera transmitir.

- Relacionar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes, como medio de expresión para enriquecer el desarrollo del pensamiento lógico y sensorial.

- Apreciar el hecho artístico, sus valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como fuente de goce estético y parte integrante de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

## **4) Contenidos**

- Los lenguajes del arte.

- Apreciación del proceso de creación en las artes visuales

- Nuevas tecnologías aplicadas a la imagen.

- Interés por los avances tecnológicos en el campo de las nuevas tecnologías de la imagen.

- Diferenciación de los distintos modos de expresión a partir de la observación del soporte y de las técnicas utilizadas.

- Respeto ante los diferentes estilos

- Los diferentes medios de comunicación y su empleo de la imagen

- Experimentación y utilización de recursos de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

- Es sensible ante los medios de comunicación gráfica y reconoce la importancia de su papel en la sociedad actual

- Valora y disfruta del proceso creativo realizado tanto individualmente como en equipo

## **5) Metodología**

Los grupos deberán elaborar una “obra de arte”, en concreto una ilustración por medio del programa Gimp (tratamiento digital de imagen) en la que aparezca su producto. Deben enfatizar las cualidades plásticas de éste y hacerlo atractivo, incluso rozando lo kitsch. Deben usar técnicas como el acrílico y el collage, pero la imagen final debe ser digital.

Las imágenes obtenidas serán impresas y expuestas en la biblioteca a modo de carteles de tamaño DIN A-3.

Roles y funciones:

- Líder: coordinará el trabajo y tomará las decisiones finales. Supervisará el trabajo de los demás miembros y procurará las indicaciones necesarias.

- Equipo de diseño gráfico: dos personas. Buscarán documentación sobre el arte pop y carteles publicitarios, y elaborarán ideas y bocetos de la obra a realizar.

- Equipo de producción: trabajo plástico. Elegirán las técnicas a emplear y desarrollarán el trabajo manual y la digitalización de éste.

- Encargado del acabado digital. Siguiendo las indicaciones del equipo de diseño gráfico, realizará la composición de la imagen y ultimaré los detalles del acabado final.

#### **6) Recursos didácticos**

*Materiales:* soportes para pintar, acrílicos, tijeras, pegamento, útiles de dibujo. Mini-ordenadores (con programa Gimp). Cámara digital y dispositivo USB.

Imágenes de arte pop para su visionado en clase.



#### **7) Temporalización**

*Duración:* tres sesiones y trabajo extraescolar. Durante la segunda y tercera semana de diciembre.

*Primera sesión:*

Como en las anteriores actividades, esta sesión será en parte teórica. Se estudiará la obra de Warhol y las aportaciones que nombro arriba, y se propondrá el ejercicio. Se permitirá a los grupos reunirse y comenzar a trabajar.

*Segunda y tercera sesión:*

Destinada a trabajar en la imagen bajo supervisión de la profesora, que les incitará a probar materiales y composiciones poco usuales. Como hemos dicho, los alumnos van a elaborar producciones manuales antes de trabajarlas digitalmente.

### *Trabajo extraescolar:*

Cada grupo tendrá un ritmo distinto, por lo que algunos no podrán terminar la obra en tres sesiones. Existe la posibilidad de realizar trabajo manual fuera del horario lectivo, con supervisión del departamento de extraescolares. Sin embargo no está permitido el uso de los ordenadores fuera del horario de clase.

Por tal razón se permite terminar el trabajo en casa si se dispone de ordenador y el programa adecuado (se puede facilitar para su instalación ya que es de software libre).

### **8) Evaluación**

Tipos de evaluación:

-Inicial: a través de cuestionario oral al grupo en la primera sesión

-Formativa: a través de la observación directa, anotaciones y entrevistas personales con cada miembro del grupo

-Final o sumativa: a través de la producción del grupo que será evaluada siguiendo los criterios de la siguiente tabla:

En función del rol de cada uno, la evaluación será positiva si cada miembro ha ejecutado su labor de esta manera:

<b>-Líder:</b>
Conceptos: ha comprendido el tipo de imagen que se debía elaborar y así lo ha transmitido al equipo que dirigía.
Procedimientos: se ha obtenido una imagen que cumple los objetivos en cuanto a criterios estéticos y prácticos.
Actitudes: ha ejercido su labor de líder con asertividad y eficacia
<b>-Equipo de diseño gráfico:</b>
-C: Han desarrollado una investigación detallada y han asimilado las premisas principales a seguir para elaborar una buena composición
-P: La composición elaborada es equilibrada y atractiva
-A: se han coordinado bien y se han esmerado en la documentación y aplicación de los criterios de composición óptimos
<b>-Equipo de producción: trabajo plástico.</b>
-C: han entendido las peticiones del equipo de diseño gráfico y han sabido elegir y utilizar las técnicas más adecuadas para la obra.
-P: la obra tiene riqueza plástica a la vez que unidad y coherencia a nivel de color, textura, trazos y demás recursos.
-A: se han coordinado bien y su trabajo tiene calidad y limpieza.
<b>-Encargado del acabado digital.</b>
-C: entiende las nociones básicas del programa Gimp
-P: El resultado conserva la frescura del trabajo manual y se han mejorado ciertos aspectos. La obra es unitaria y tiene fuerza compositiva y expresiva.
-A: ha respetado el trabajo de los demás y utilizado adecuadamente el ordenador y el material proporcionado

## 5. Seguimiento de la ejecución del proyecto

Como profesora de plástica deberé evaluar cada una de las actividades según se vayan realizando, pues son actividades que corresponden a la programación ordinaria. Por ello es posible realizar una evaluación continua y subsanar errores que se puedan observar durante el desarrollo del proyecto.

Para el seguimiento del proyecto deberé plantearme continuamente las siguientes cuestiones generales:

<b><i>-Los alumnos:</i></b>
Están integrando los aprendizajes realizados en clase en sus trabajos Muestran curiosidad ante las actividades propuestas y los contenidos que se van viendo Se están implicando en la actividad según el cometido de cada uno Mantienen una actitud de trabajo en equipo y cooperación
<b><i>-El proyecto</i></b>
Se está realizando según el calendario previsto Las producciones que se van realizando tienen calidad Se desarrolla en buen ambiente y despierta interés y motivación en los alumnos

Estas cuestiones las debo atender personalmente, y reunirme periódicamente con los otros profesores para observar la evolución de los alumnos en cuanto a los contenidos que vamos abordando.

Si observo carencias en cuanto a objetivos relacionados con la materia de Lengua, así como a la de Sociales, se lo comunicaré a los profesores correspondientes, para que realicen actividades de refuerzo.

En cuanto al departamento de Extraescolares, su ayuda será clave sobre todo en la tercera actividad. Dicho departamento será quien me facilite las cámaras de vídeo y quien se reúna con los alumnos para concretar la puesta en escena final de sus trabajos, en la jornada de exposición.

Cada uno de los cuatro trabajos se evaluará en el momento de finalizarlo, y de acuerdo a los criterios que figuran en la programación. Éstos atenderán a la solución plástica que se ha dado a las propuestas, a los contenidos que los alumnos han integrado en su aprendizaje y a las actitudes que han mostrado.

## 6. Evaluación del diseño de la innovación

Antes de evaluar los resultados, e incluso de llevar a cabo el proyecto, es necesario realizar una evaluación previa, para saber si realmente la propuesta de mejora tiene la calidad adecuada. Para ello, resultaría adecuado informarse de otros proyectos de innovación y ver qué puntos tienen en común con el nuestro. Del mismo modo

debemos dejar muy claro cómo evaluaremos los resultados del proyecto, pues de ellos obtendremos pistas para realizar propuestas posteriores.

### **6.1 Características de una buena propuesta de mejora**

Con el objeto de averiguar si nuestro proyecto ha sido de calidad, analizaremos los siguientes aspectos. Para ello, tomaremos como referencia los requisitos indicados al respecto por M<sup>a</sup> Antonia Casanova<sup>8</sup>:

- Existe coherencia con la evaluación realizada
- La propuesta está bien fundamentada
- El proyecto es adecuado al contexto
- El proyecto es viable-factible.
- Es creativa

Si está bien sistematizada, su diseño debería incluir:

- Objetivos y sus indicadores de logro
- Acciones a realizar
- Responsables
- Temporalización de la ejecución
- Recursos-coste
- Se ha diseñado un sistema de seguimiento que permite comprobar el plan de

mejora

### **6.2. Diseño de la evaluación**

Un vez puesto en contexto proyecto diseñado, conviene evaluar en qué medida se adapta al funcionamiento del Centro, su relación con otras áreas de conocimiento y sus correspondientes etapas de formación. Por este motivo, reflejamos las preguntas de deben hacerse antes de diseñar el modo y criterios de evaluación<sup>9</sup>:

- ¿Quién promueve la evaluación?
- ¿Cuáles son los propósitos específicos de la evaluación?
- ¿Cuáles son las principales cuestiones (objetivos) de evaluación?
- ¿Cuál es el proceso a seguir y su planificación temporal? ¿Cuáles serán las estrategias de recogida de información?
- ¿Cuáles serán los criterios de evaluación?
- ¿Cuáles pueden ser las consecuencias?

---

<sup>8</sup> CASANOVA, M<sup>a</sup> Antonia, “Evaluación y cambio educativo”, en *Diseño curricular e innovación educativa*, Madrid: La Muralla, 2006, pp. 143-148.

<sup>9</sup> Para dichas consideraciones hemos tomado como referencia igualmente la citada publicación: CASANOVA, M<sup>a</sup> Antonia, *Op. cit.*, pp. 148-158.

## 7. Evaluación de los resultados del proyecto. Sujetos de evaluación

Debemos evaluar los resultados a través de diferentes puntos de vista. Además de la observación y análisis de los resultados materiales (producciones realizadas por los alumnos), es conveniente realizar sondeos entre compañeros y entre los propios alumnos; en general, a todos los actores que hayan tomado parte en el proyecto. Si las evaluaciones no son positivas, deberé fijarme en los puntos en los que se haya flaqueado y hacer una propuesta que en próximas ocasiones los mejore.

El profesor debe evaluar su práctica, para mejorarla, para no repetir “planteamientos y actuaciones negativas, perturbadoras e ineficaces”<sup>10</sup>.

### 7.1. Autoevaluación

La autoevaluación puede resultar poco objetiva, pero es imprescindible que se lleve a cabo, ya que es formativa y permite realizar mejoras futuras en función de los resultados, que debemos comprobar durante el mismo proceso de implementación.

Por este motivo, proponemos un cuestionario de evaluación del proyecto a realizar por el propio organizador, cuyos resultados nos darán pistas sobre los cambios que deberían producirse en próximos proyectos:

<b>Autoevaluación</b> <b>Cuestionario sobre la eficacia del proyecto</b>	<b>Puntuación</b> <b>(del 0 al 5)</b>
<i>En cuanto a mi labor docente</i>	
-He transmitido a los alumnos los contenidos y los objetivos a cumplir -He conseguido buenos resultados -He tenido una buena relación con los alumnos y les he ayudado y motivado -He dado una buena publicidad al proyecto dentro del instituto	
<i>Logros conseguidos como coordinadora del proyecto</i>	
<i>En cuanto a los grupos de alumnos</i> -Se han mostrado cohesionados y no han presentado conflictos -Han permitido que cada individuo aportara -Han realizado su trabajo a tiempo y éste cumple los objetivos	

<sup>10</sup> CASTILLO ARREDONDO, Santiago y CABRERIZO DIAGO, Jesús, *Prácticas de evaluación educativa: Materiales e instrumentos*, Madrid: Pearson Educación, 2003. Véase igualmente sobre esta materia CALATAYUD SALOM, Amparo, "La evaluación como instrumento de aprendizaje y mejora. Una luz al fondo", en A. CALATAYUD (Coord). *La evaluación como instrumento de aprendizaje. Estrategias y técnicas*. Madrid: MEC, 2007.

<i>En cuanto a cada alumno:</i> -Ha participado activamente, trabajando en equipo -Ha disfrutado y se ha interesado por el proyecto -Ha adquirido las competencias que se propusieron	
<i>En cuanto al proyecto en general:</i> -Se ha desarrollado sin problemas de tiempo, materiales y organización -Ha generado buen ambiente entre los alumnos -Se han logrado buenos resultados plásticos -Ha causado buena impresión en el resto de personas del Centro	
<i>En cuanto a los profesores implicados</i> -Han cooperado y se han coordinado bien -Han asistido a las reuniones y han prestado la ayuda solicitada -Han contribuido desde su actividad en el departamento	

## 7.2. Evaluación por parte de colegas

Chirivella<sup>11</sup> plantea la evaluación por iguales como un modo en que los compañeros, que son conocedores de las situaciones específicas del Centro, y cuyo punto de vista puede ser significativo, puntúen la nuestra actuación como docentes.

Estas aportaciones pueden ser muy útiles siempre que se den dentro de un clima de confianza y colaboración.

Se pueden pedir valoraciones a los compañeros, basándonos en el cuestionario anterior o manteniendo entrevistas personales con ellos.

## 7.3. Evaluación de los alumnos

Del mismo modo, los alumnos también deben tener la oportunidad de expresar las dificultades ante las que se han visto y la valoración que hacen del proyecto, en que han realizado a los alumnos se les puede dar a responder un cuestionario, tanto oral como escrito, tal como el que proponemos<sup>12</sup>:

Aspectos a valorar
¿Qué actividad te ha gustado más y por qué?
¿Qué actividad te ha gustado menos y por qué?
¿Qué actividad te ha resultado más fácil y por qué?
¿Cuál ha sido el rol que más te ha gustado y por qué?
¿Ha habido problemas de coordinación o trabajo dentro del grupo? ¿Cuáles?

<sup>11</sup> Véase CHIRIVELLA, Amparo (2007) *La evaluación como instrumento de aprendizaje. Técnicas y estrategias*. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de Valencia.

<sup>12</sup> Véanse igualmente los cuestionarios propuestos para la evaluación de los profesores por parte de los alumnos por CARRILLO ARREDONDO, Santiago y CABRERIZO DIAGO, Jesús, *Op. cit.*, pp. 89-91.



## 8. Análisis de mi actuación. Conclusiones

Considero que esta propuesta puede cumplir los objetivos que se han nombrado y constituirá una aportación al Centro en cuanto a innovación.

Todos los datos recogidos en estas entrevistas y cuestionarios, y mi propia observación del desarrollo del proyecto, me darán pistas sobre las carencias y los aciertos que he tenido.

Esto me ayudará para desarrollar otras actividades en un futuro.

## 9. Bibliografía

CABERO ALMENARA, Julio; Martínez Sánchez, Francisco (1995): *Nuevos canales de comunicación en la enseñanza*. Colección Enseñanza y Medios Madrid: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces S.A.

CASTILLO ARREDONDO, Santiago en Calatayud, Amparo (2007): *La evaluación como instrumento de aprendizaje y mejora*. Una luz de fondo. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de Valencia.

CHIRIVELLA, Amparo (2007) *La evaluación como instrumento de aprendizaje. Técnicas y estrategias*. Departamento de Didáctica y Organización Escolar. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de Valencia.

COLL, César; MARTÍN, Elena; MAURI, Teresa; MIRAS, Mariana; ONRUBIA, Javier; SOLÉ, Isabel; ZABALA, Antoni (1995) *El constructivismo en el aula*. Biblioteca de aula. Barcelona: Graó (1º edición: 1993)

DELGADO EGIDO, Begoña: *Psicología del Desarrollo. Desde la infancia a la vejez*. volumen 2. UNED. Mc Graw Hill

EISNER, Elliot (1972): *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós Educador

FRANCESC MARTÍNEZ, Joan Mateo (2008): *Medición y evaluación educativa*. Madrid: La Muralla

GALLEGO GIL, Domingo J.; ALONSO GARCÍA, Catalina M.(1999): *El ordenador como recurso didáctico* Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia

PALOMO LÓPEZ, Rafael; Ruiz Palmero, Julio; Sánchez Rodríguez, José (2008) *Enseñanza con TIC en el siglo XXI. La escuela 2.0* Psicoeduca, col. Educación y Psicología.

Eduforma. Sevilla: Editorial Mad

PETRI, Herbert L. , Govern, John M. (2006): *Motivación. Teoría, investigación y aplicaciones* 5ª edición. Thomson. Mexico

SEVILLANO GARCÍA, María Luisa (2005): *Didáctica en el siglo XXI. Ejes en el aprendizaje y enseñanza de calidad*. Madrid: Mc Graw Hill

ZABALZA, Miguel A. (1998) 2ª edición: *Diseño y desarrollo curricular* Madrid: Nancea (1ª edición 1988)

