

Proyecto de Innovación Educativa:
EMOCIÓN AUDIOVISUAL

Índice

Memoria Final Proyecto de Innovación Educativa: Título del PIE.....	2
Análisis descriptivo de los resultados del proyecto	2
Participantes.....	3
Objetivos.....	4
Contenidos	4
Metodología de trabajo	7
Fases en el desarrollo.....	9
Materiales	11
Procesos formativos	13
Procedimiento de evaluación	23
Síntesis valorativa de los resultados.....	25
Aspectos positivos	25
Aspectos mejorables.....	25
Conclusiones.....	26
Resumen final	26

Memoria Final del Proyecto de Innovación Educativa: Título del PIE: EMOCIÓN AUDIOVISUAL

El presente informe de progreso recoge la siguiente información:

- *Ha sido elaborado desde el Centro Educativo: IESO Publio López Mondéjar*
- *Coordinado por: JUAN CAMPAÑA ORTEGA*
- *El Coordinador del Centro Educativo es: SONIA PLAZA NAVARRO*

Análisis descriptivo de los resultados del proyecto

El presente proyecto de innovación ha implicado a casi todo el profesorado y alumnado del centro en una experiencia gratificante para todos ya que se ha conseguido en los alumnos mantener un interés en todas estas tareas de contenido audiovisual. Igualmente ha contribuido a la realización de los siete objetivos que nos planteamos (descritos más adelante) con una doble vertiente: formativa y personal ya que se han implicado en realizar un buen trabajo lo que ha mejorado las relaciones en el grupo y a nivel personal con la autoconfianza en las labores que realizan.

Al estar todos los departamentos implicados ha supuesto que los objetivos se han visto cubiertos desde distintas formas y que algunos alumnos hayan trabajado de forma paralela en varios trabajos. Al plantearnos pocos y sencillos objetivos con el proyecto de innovación se han podido llevar a cabo a través de las actividades proyectadas.

De las actividades programadas algunas no se han podido realizar por falta de motivación (actividad 9- "Para no olvidar"). En otro caso la actividad 5 "Creación de animaciones virtuales" ha sido sustituido por la actividad "Do, Re, Mi...acción" llevada a cabo por el mismo profesor y alumnos programados inicialmente para la anterior actividad. La actividad 8 inicial también ha sufrido algunos cambios y en vez de rodar una obra de teatro en francés e inglés se ha rodado un telediario en ambos idiomas. En esta memoria final se han incluido dos actividades que no estaban previstas correspondientes a las materias de tecnología y física y química que por incorporar profesorado nuevo ha decidido participar (actividades 11 "Creación de presentaciones multimedia" y 12 "Emociones de ficción").

Otro de los resultados observados ha sido que se ha mejorado en las competencias que intervenían en este proyecto. Los alumnos han mejorado en el manejo de herramientas TIC, comunicación audiovisual, lingüística, aprendiendo a tratar y seleccionar la información procedente de diversas fuentes.

Los aspectos positivos que ha supuesto este proyecto de innovación se ha realizado en el apartado correspondiente.

Participantes

Número de alumnos y alumnas

1º eso: 47

2º eso: 47

3º eso: 37

4º eso: 25

Totalizando 156 alumnos en el centro.

Profesores

Listado de profesores que participan en el Proyecto de Innovación Educativa Emoción audiovisual:

Nombre	Apellidos
CARMEN	PÉREZ BURRULL
HERMINIA	FERNÁNDEZ CARREÑO
SONIA	GONZÁLEZ CARRASCO
JOSEFINA	CASAS PEÑARANDA
EVA MARÍA	SÁNCHEZ MUÑOZ
ANTONIO	SAIZ MANCHA
DESAMPARADOS	YAGÜE HOYOS
JOSEFA	GÓNZALEZ FELIPE
MARÍA LLANOS	PÉREZ PÉREZ
FRANCISCO	MARCILLA SEVILLA
ELISA ISABEL	PARDO AYUSO
MARIA ÁNGELES	DEL CAMPO BALLESTEROS
SONIA	PLAZA NAVARRO
JUAN	CAMPAÑA ORTEGA

Objetivos

Nos proponemos como objetivos generales:

- a. *Evaluar y potenciar el nivel de competencia emocional del alumnado con experiencias educativas audiovisuales.*
- b. *Desarrollar herramientas pedagógicas eficaces para el desarrollo de las tecnologías de la información y competencia digital así como de la competencia emocional*
- c. *Mejorar los resultados educativos mediante actividades que fomenten la creatividad y el trabajo en equipo.*
- d. *Desarrollar una metodología de trabajo en grupo.*
- e. *Atender a la diversidad de los aprendizajes mediante la distribución de tareas de un proyecto.*
- f. *Estimular al profesorado a la investigación y actualización metodológica.*
- g. *Trabajar habilidades que correspondan a todas las áreas competenciales.*

Contenidos

Si nos atenemos a los contenidos prioritarios mencionados por la convocatoria, este proyecto está desarrollando a nivel general:

- *En el contenido 1: la creatividad*
- *En el contenido 2: el conocimiento de la realidad castellano manchega, la literatura oral y escrita en cualquiera de sus géneros; las tradiciones, y costumbres; el arte, sus autores y manifestaciones musicales y/o pictóricas; la arqueología; la arquitectura y el desarrollo urbano; la historia; los personajes e instituciones representativas;*
- *En el contenido 6: el desarrollo de la creatividad musical y artística en todas sus facetas.*

Para lograr los objetivos que nos hemos propuesto, hemos organizado los contenidos en bloques de competencias:

A. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

Contenidos:

- *la narración oral como forma de valorar las tradiciones del entorno.*
- *la participación activa en situaciones de comunicación: petición de aclaraciones, propuestas para organizar las tareas, descripción de secuencias sencillas de actividades realizadas, intercambio de opiniones y exposición de conclusiones.*
- *la utilización de la lengua para tomar conciencia de los conocimientos, las ideas y los sentimientos propios y para regular la propia conducta.*
- *la actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.*
- *la utilización de las bibliotecas y de las tecnologías de la información y la comunicación de forma autónoma para la localización, selección y organización de información.*

Aprendizajes prácticos:

- recogida de ejemplos de tradición oral
- creación de textos que identifiquen, describan y analicen fenómenos y hechos literarios y lingüísticos de la tradición.
- creación de presentaciones multimedia sobre contenidos de las diferentes materias del currículo.
- desarrollo de reuniones de trabajo en las que se intercambien ideas y se plasmen por escrito de manera ordenada los acuerdos alcanzados.

B. COMPETENCIA MATEMÁTICA

Contenidos:

- interpretación de mensajes que contengan informaciones matemáticas sobre cantidades y medidas o sobre elementos y relaciones espaciales, formulación propia en forma de problemas.
- valoración de la precisión, simplicidad y utilidad del lenguaje algebraico para resolver diferentes situaciones de la vida cotidiana.
- aprecio de la geometría del entorno.

Aprendizajes prácticos:

- estimación de medidas con magnitudes de longitud y tiempo.
- recogida y registro de imágenes que representen figuras geométricas.
- identificación de geometrías en el entorno natural y urbano.

C. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

Contenidos:

- compromiso medioambiental
- comportamientos saludables en la alimentación
- aplicación de webquest al conocimiento del medio natural.
- funcionamiento del aparato digestivo.

Aprendizajes prácticos:

- distribución de un proceso científico en fases, tareas y responsables.
- Búsqueda de información y banco de imágenes.
- Creación de webquest.
- Elaboración de dietas saludables.

D. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

Contenidos:

- el sonido y la música en los medios audiovisuales y en las tecnologías de la información y la comunicación.
- valoración de los recursos tecnológicos como instrumentos para el conocimiento y disfrute de la música.
- el papel de las tecnologías en las diferentes materias educativas.
- almacenamiento, organización y recuperación de la información en soportes físicos, locales y extraíbles.
- instalación de programas y realización de tareas básicas de mantenimiento del sistema.
- acceso a recursos compartidos en redes locales y puesta a disposición de los mismos.
- internet: conceptos, terminología, estructura y funcionamiento. Herramientas y aplicaciones para la búsqueda, descarga, intercambio y publicación de la información.

Aprendizajes prácticos:

- búsqueda de información en Internet.

- *representación de dibujos.*
- *manejo de software fotográfico.*
- *manejo de software de edición de vídeo.*
- *creación de presentaciones multimedia de un contenido.*
- *gestión de almacenamiento de imágenes y sonidos: creación de carpetas y archivos.*
- *creación de copias de seguridad.*
- *compresión de archivos.*
- *intercambio y difusión de archivos*
- *creación y empleo de hojas de cálculo para la organización de la información, la distribución de tareas y el archivo de materiales.*
- *respuestas ágiles a problemas sencillos de software y hardware.*

E. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

Contenidos:

- *actitud crítica y responsable hacia la propiedad y la distribución del software y de la información: tipos de licencias de uso y distribución.*
- *diversidad social y cultural; convivencia de diversas culturas en una sociedad plural; rechazo de las discriminaciones provocadas por las desigualdades personales, económicas o sociales.*

Aprendizajes prácticos:

- *representación de obras teatrales en varios idiomas del alumnado del instituto.*
- *establecimiento de normas propias para regular el uso de los instrumentos de trabajo.*
- *conocimiento básico de la legislación sobre propiedad de las creaciones artísticas.*
- *trabajo con imágenes y programas legalmente adquiridos.*
- *creación de películas en las que se identifiquen y analicen hechos históricos.*

F. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

Contenidos:

- *valoración del rigor científico, de la herencia cultural y del patrimonio artístico como riqueza que hay que preservar y colaborar en su conservación.*
- *reconocimiento de los elementos básicos que configuran los principales estilos o artistas relevantes de la época contemporánea, contextualizándolos en su época e interpretación de obras artísticas significativas. Aplicación de este conocimiento al análisis de algunas obras relevantes.*
- *valoración del patrimonio de la tradición oral como un bien a preservar y transmitir.*

Aprendizajes prácticos

- *empleo del vocabulario específico relativo al cine, la televisión y la edición multimedia y los elementos artísticos que implican.*
- *creación de escenarios de acuerdo a criterios quinésicos, proxémicos y paralingüísticos.*
- *representación de guiones en los que se identifiquen y describan situaciones cotidianas en las que intervengan las emociones.*
- *grabaciones de sonido y su posterior tratamiento digital – web*
- *análisis de textos de la tradición oral.*

G. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

Contenidos:

- *valoración crítica de la utilización de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y de la comunicación como recursos para la creación, la interpretación, el*

registro y la difusión de producciones sonoras y audiovisuales.

- *realización de trabajos de síntesis o de indagación: lectura, recogida y registro de información de distintas fuentes (iconográficas, arqueológicas, escritas, proporcionadas por las tecnologías de la información, medios de comunicación etc.): observación directa, localización en el tiempo y en el espacio, imágenes y mapas de diferentes escalas y características y elaboración escrita de la información obtenida.*
- *comunicación oral o escrita de la información obtenida.*
- *empleo del entorno como escenario educativo.*

Aprendizajes prácticos:

- *búsqueda de información en Internet.*
- *almacenamiento, selección y resumen de información de diversas fuentes.*
- *imitación de obras artísticas reconocidas.*
- *diseño de hojas de cálculo y tablas para la organización de la producción cinematográfica;*
- *diseño y cumplimentación de instrumentos de evaluación de actividades.*
- *organización de equipos de trabajo para el desarrollo de proyectos.*
- *empleo de sistemas de registro digital de la información y la reflexión (cámara de fotos y vídeo, teléfono móvil, blog de opinión...)*

H. COMPETENCIA PARA LA AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

Contenidos

- *empleo de la voz, el cuerpo, los objetos, instrumentos y recursos tecnológicos y las técnicas de interpretación y creación para expresar ideas y sentimientos y para enriquecer las posibilidades de comunicación, tanto individuales como de grupo.*
- *exposición de argumentos y juicios propios con argumentos razonados.*

Aprendizajes prácticos:

- *organización y participación en reuniones de trabajo para la toma de decisiones.*
- *búsqueda de alternativas inmediatas ante problemas concretos surgidos en la elaboración de las películas.*
- *presentación de informes de conclusiones y mejoras para futuras películas.*
- *diseño y planificación de un proyecto de forma cooperativa.*

I. COMPETENCIA EMOCIONAL

Contenidos:

- *autonomía personal y relaciones interpersonales.*
- *emociones y afectos.*
- *las relaciones humanas: relaciones entre hombres y mujeres y relaciones intergeneracionales.*

Aprendizajes prácticos:

- *extracción de ideas sobre comportamientos individuales.*
- *redacción de un diario de trabajo con reflexiones personales.*
- *reflexión sobre el papel de uno mismo en el trabajo en grupo.*
- *reflexión sobre el beneficio personal de la implicación en un proyecto.*
- *aceptación y respeto de las opiniones de los demás en el trabajo cooperativo.*
- *aprecio del entorno familiar como motivación del aprendizaje.*

Metodología de trabajo

Todos los departamentos del centro aportan una actividad en la que el empleo de estrategias de trabajo cooperativo para elaborar materiales preferentemente audiovisuales conlleve el empleo de estrategias de inteligencia emocional. Además, se plantean actividades interdepartamentales que implican a varios profesores y al menos dos materias.

El profesorado a lo largo del curso investigará y aplicará técnicas que mejoren los niveles de competencia emocional. Esto quedará reflejado en las diferentes programaciones didácticas así como en la Programación General Anual y será objeto de atención preferente en el Compromiso Singular del curso 2012-2013. Se trata, además, de que las actividades impliquen competencias básicas afines a la propia asignatura, pero también otras muy conectadas con otras áreas del currículo. Esto se logra, fundamentalmente, con la implementación de dramatizaciones y creaciones artísticas.

En cuanto al seguimiento del Proyecto Emoción audiovisual, mensualmente, en las reuniones de departamento, se pasarán cuestionarios de evaluación y se aportarán elementos para la memoria de progreso. Esta, aunque elaborada por la profesora coordinadora, será tratada en la Comisión de Coordinación Pedagógica de forma periódica.

La coordinación de las actividades que a continuación se proponen se realizará a través de La mochila digital. Se trata de añadir un elemento más a esta plataforma virtual, de manera que su uso se haga prescindible y cotidiano tanto en los profesores como en el alumnado del centro. Se habilitará una carpeta para compartir el material de las diferentes actividades y que la coordinadora pueda de esta forma realizar un seguimiento continuado.

El trabajo por competencias permite un proceso de enseñanza – aprendizaje que hace evidente el empleo de todos los recursos que el alumnado posee para resolver de forma positiva una tarea. Por eso los objetivos de este proyecto se basan ineludiblemente en la adquisición de las competencias básicas señaladas en la Ley de Educación, lo que nos permite trabajar todas las materias del currículo de Secundaria a través de la música.

Así, desarrollaremos actividades que favorezcan la competencia en comunicación lingüística (en sus cuatro habilidades básicas de hablar, escuchar, leer y escribir), competencia matemática, conocimiento e interacción con el mundo físico, digital y de tratamiento de la información, social y ciudadana, cultural y artística, aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal. Junto a ellas, de acuerdo con el currículo vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha, propiciamos la adquisición de habilidades de competencia emocional.

Por último, en cuanto a la organización de los grupos de trabajo de cada una de las actividades, hemos de tener en cuenta que nuestro centro suele tener una matrícula en torno a los 160 alumnos, lo que nos facilita la organización de las tareas, tanto del nivel como internivelares.

Así, la organización cuenta con dos elementos que se organizan a principio de curso como son la coincidencia horaria de las tutorías de 1º y 2º y 3º y 4º, respectivamente, y la distribución de desdobles en 1º en varias materias. Los equipos que se organicen tendrán en cuenta las habilidades individuales junto a principios de ayuda entre iguales y tareas cooperativas.

Para terminar, el equipo directivo y la orientadora, además de participar en las actividades en las que se incluyen, llevará a cabo las tareas de:

- inclusión del proyecto en los documentos programáticos.
- apoyo a la coordinadora.
- organización de la temporalización de actividades.
- organización del uso de los recursos audiovisuales.
- gestión de la formación del profesorado.
- difusión del proyecto en el Consejo Escolar.
- gestión del proyecto en la Mochila virtual.

Así mismo, se compromete a intentar financiar los gastos que puedan ocasionarse si la situación económica lo permite y, en caso, contrario, a buscar fuentes de financiación.

Fases en el desarrollo

Seguindo las indicaciones de la convocatoria, todas las actividades darán comienzo en el mes de octubre y terminarán la primera semana de mayo, excepto la coordinación y la evaluación.

ACTIVIDAD	PRIMERA EVALUACIÓN	SEGUNDA EVALUACIÓN	TERCERA EVALUACIÓN
COORDINACIÓN	SEGUIMIENTO MENSUAL	<i>Elaboración de informe de progreso</i> SEGUIMIENTO MENSUAL	SEGUIMIENTO MENSUAL <i>Elaboración de memoria final</i>
1. EL CUADERNO EMOCIONAL	<i>1ª semana de octubre: explicación;</i> <i>Siguientes semanas: redacción</i> <i>Un día a la semana, lectura</i>	<i>Siguientes semanas: redacción</i> <i>Un día a la semana, lectura</i>	<i>Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación.</i>
2. FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN SOFTWARE AUSIOVISUAL LIBRE	<i>Octubre: diseño de la actividad</i> <i>Noviembre y diciembre: desarrollo de las unidades</i>	<i>Puesta en práctica</i>	<i>Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación</i>

ACTIVIDAD	PRIMERA EVALUACIÓN	SEGUNDA EVALUACIÓN	TERCERA EVALUACIÓN
3. RETRATAR LAS EMOCIONES			1º y 2º semana de abril: contenidos teóricos 3º y 4º semana de abril: práctica fotográfica Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
4. TRABAJAR LAS EMOCIONES	<i>Organización del calendario de actividades</i> <i>Planificación de tutorías</i>	<i>Actividades según la planificación del departamento</i>	Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
5. “DO,RE,MI...ACCIÓN”	Planificación de Actividades según programación: Primer bloque de actividades. Difusión de actividades en la red	Segundo bloque de actividades : Difusión de actividades en la red	Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
6. NOS PONEMOS EN SU LUGAR	Realización de dramatizaciones según programación	Realización de dramatizaciones según programación	Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
7. CONOCEMOS NUESTRO CUERPO: EL APARATO DIGESTIVO.	Organización de los grupos de trabajo. Propuesta de actividades	Una sesión semanal	Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
8. “EL TELEDIARIO” EXPRESIÓN DRAMÁTICA LENGUAS EXTRANJERAS 1 Y 2 (FRANCÉS E INGLÉS)		Una sesión semanal desde el principio de la evaluación	Representaciones finales y grabación la 3º y 4º semana de abril. Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
9. “PARA NO OLVIDAR” (LA IMPORTANCIA DE LA TRADICIÓN ORAL)		Distribución de grupos Recogida de relatos	3º y 4º semana de abril: difusión de los relatos Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
10. LA FOTOGRAFÍA MATEMÁTICA	Realización de fotografías según la programación	Realización de fotografías según la programación	3º y 4º semana de abril: exposición y premios Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación

11. CREACIÓN PRESENTACIONES MULTIMEDIA	<i>Realización de varias presentaciones multimedia</i>	<i>Realización de varias presentaciones multimedia</i>	3º y 4º semana de abril: exposición y premios Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación
12. "LAS EMOCIONES DE FICCIÓN"	<i>Realización de presentaciones multimedia</i>	<i>Realización de presentaciones multimedia</i>	Primera semana de mayo: evaluación, autoevaluación

Materiales

1. EL CUADERNO EMOCIONAL

MATERIALES: cuaderno tipo diario

2. FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN SOFTWARE AUSIOVISUAL LIBRE

MATERIALES: ordenadores del profesorado

3. RETRATAR LAS EMOCIONES

MATERIALES:

- *Internet.*
- *Ordenador.*
- *Power Point —La fotografía//.*
- *Software: programa PhotoShop.*
- *Video-proyector.*
- *2 focos y fondo.*
- Cámara réflex digital y trípode.*
- *Del alumn@:*
 - *Cámara digital, Internet, la mochila digital, pen drive.*
 - *fotografías*
 - Kit 2 Gemini 500 R*
 - BO-04805*
 - 1 x Parábola Sombrilla 1 x Sombrilla 90cm.*
 - x Softbox 60 x 80cm.*
 - x Pies compactos*
 - x Bolsa transporte c/ruedas*
 - x Cables Red*
 - x Cable Sincro*
 - x Lámparas modelado*

4. TRABAJAR LAS EMOCIONES

MATERIALES: Fichas de contenidos con contenido emocional de fuentes diversas como obras pictóricas, fotografías, frases de personajes célebres.

5. “DO, RE, MI ...ACCIÓN” CREACIÓN DE MICROPELÍCULAS.

MATERIALES:

Cámara de fotos.

Cámara de video.

Editor de video. (movie maker)

Editor de sonido (audacity)

Pantallas y escenarios (para el Croma)

6. NOS PONEMOS EN SU LUGAR

MATERIALES:

Los necesarios para una actividad de dramatización

Cámara

Ordenadores

7. CONOCEMOS NUESTRO CUERPO: EL APARATO DIGESTIVO.

MATERIALES: webquest, páginas web, videos, textos...

8. “EL TELEDIARIO” EXPRESIÓN DRAMÁTICA LENGUAS EXTRANJERAS 1 Y 2 (FRANCÉS E INGLÉS)

MATERIALES:

Los necesarios para una actividad de dramatización. los mismos que serán usados para la actividad 5 (cámara de video, ordenador, atrezzo...)

9. “PARA NO OLVIDAR” (LA IMPORTANCIA DE LA TRADICIÓN ORAL)

MATERIALES.

- Cuaderno de trabajo individual
- Elaboración de tres libros con la información en común obtenida.
- Grabadoras
- Ordenador
- Cámara de video

10. LA FOTOGRAFÍA MATEMÁTICA

MATERIALES:

- Cámaras fotográficas del alumnado
- Pen Drive
- Plataforma —”La mochila virtual” del centro
-

11. PRESENTACIONES MULTIMEDIA

MATERIALES.

- Páginas web, blogs de tecnología y vídeos de Internet.
- Libros de texto de diferentes editoriales disponibles en la aula- taller
- Cámara de fotos.
- Software para la edición de imágenes y presentaciones (PhotoShop, Microsoft PowerPoint)

12. “EMOCIONES DE FICCIÓN”

MATERIALES.

- Páginas web, blogs de ciencia y vídeos de Internet.
- Enlaces de interés, bibliografía complementaria y base de datos sobre cine y literatura del género de ciencia ficción.
- Software para la edición de imágenes y presentaciones (PhotoShop, Microsoft PowerPoint)

Procesos formativos

Las actividades a realizar son las siguientes:

1. EL CUADERNO EMOCIONAL

OBJETIVO:

- que el propio alumno sea consciente del proceso de maduración personal que se ha producido a lo largo del curso
- que el alumno reflexione sobre lo que le pasa y lo comparta con la clase
- desarrollar empatía por el otro

DESARROLLO:

Anotación de un diario de emociones a lo largo del curso

MATERIAS Y NIVELES:

Todos los niveles. Lengua castellana y Literatura, Ética, Tutorías y Religión

TEMPORALIZACIÓN:

todo el curso; una vez a la semana el alumno lo compartirá con la clase.

2. FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN SOFTWARE AUDIOVISUAL LIBRE

OBJETIVO: conocimiento del software para edición y puesta en web de material audiovisual

DESARROLLO:

Vídeo tutorial sobre el funcionamiento de programas de edición de audio y vídeo

TEMPORALIZACIÓN:

20 horas durante el primer trimestre del curso

3. RETRATAR LAS EMOCIONES

Se trata de una actividad que dará lugar a la actividad complementaria del centro IV CONCURSO FOTOGRÁFICO IESO PUBLIO LÓPEZ MONDEJAR CASASIMARRO y la exposición de los mejores trabajos realizados y los distintos premios del concurso.

OBJETIVOS

El objetivo principal de esta actividad es ejercitar la capacidad creativa y la imaginación analizando el rostro humano como contenedor de las diferentes emociones y sean capaces de transmitir las a través de sus imágenes.

Conocer las definiciones del retrato.
Conocer los contextos en los que se desarrolla el retrato.
Conocer el género artístico del retrato a lo largo de la historia.
Conocer el retrato como género artístico y comercial.
Conocer las variables visuales y gráficas del rostro
Conocer e interpretar los encuadres del retrato.
Conocer y comprender el uso de los diferentes tiros de cámara en retrato.
Conocer y comprender las relaciones entre la figura para el retrato y el espacio
Aprender a utilizar la posición del foco como herramienta técnica y expresiva.
Capacitar para desarrollar una sesión de estudio facial.
Conocer el equipo idóneo para la realización de un retrato.
Capacitar para la organización de un estudio orientado al retrato.
Conocer el equipo habitual para el trabajo de retrato
Conocer las técnicas de iluminación para el retrato en clave baja.
Conocer las técnicas de iluminación para el retrato en clave alta.
Conocer la ventana como fuente básica de iluminación.

BREVE DESCRIPCIÓN

Realización de fotografías digitales sobre el género retrato, cuyo tema sea la expresión del rostro como elemento revelador de las distintas emociones humanas.
Posteriormente, se realizará el tratamiento digital de las imágenes obtenidas.

APRENDIZAJES

Al terminar las tareas programadas cada uno de los alumnos será competente para:
Extraer las características técnicas de una fotografía a partir de su observación respecto al encuadre, el enfoque, la luz y el punto de vista.
Analizar fotografías artísticas.
Comprender y utilizar el vocabulario específico adecuado.
Obtener información en distintas fuentes Internet, prensa, publicidad.
Utilizar las TIC para hacer consulta, presentar trabajos y, retocar fotografías.
Practicar el diálogo.
Colaborar en el trabajo de grupo.
Realizar clasificaciones de fotografías atendiendo a los géneros fotográficos, y a los tipos de planos secuenciales.
Identificar los recursos expresivos de una fotografía.
Aplicar técnicas plásticas para crear efectos y dar sentido artístico a una fotografía.
Respetar las opiniones y sentimientos de los otros.
Realizar y aceptar elogios y críticas.
Presentar un dossier de forma adecuada.
Valorar el esfuerzo realizado.
Expresarse a través de la imagen.
Hacer uso de los recursos específicos del medio para expresar ideas, sentimientos y emociones.

CONTENIDOS

El retrato como género

¿Qué es un retrato?

El retrato en la historia del arte

El retrato como motivo

El retrato como género

Estructura del rostro

Tiros y planos

Encuadres del retrato.

Tiros de cámara

El retrato y el espacio

La luz para el retrato

Posición de los focos

La sesión fotográfica

Estudio facial

Colaboradores

El retrato en estudio

Retrato en clave baja

Retrato en clave alta

Retoque para retrato

Retoque sencillo y complejo de piel , ojeras y ojos

Retoque sobre ampliación

LUGAR DE DESARROLLO

Sala de usos múltiples – plató del fondo croma key

Aula de EPV

Aula móvil de informática

TEMPORALIZACIÓN

2º y 3º Evaluación: 4 semanas: 12 sesiones

MATERIAS IMPLICADAS

EPV y Taller Tecnológico

ALUMNOS PARTICIPANTES

2º, 3º y 4º ESO

EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación inicial para detectar conocimientos previos y expectativas del alumnado. Posteriormente se llevará a cabo la evaluación de seguimiento y la evaluación final de acuerdo a los parámetros que se planteen para el proyecto de innovación en general. El alumnado realizará su autoevaluación y la evaluación de la actividad.

4. TRABAJAR LAS EMOCIONES

MATERIA IMPLICADA: Ciudadanía y departamento de orientación:

OBJETIVOS

*El objetivo de la práctica se fundamenta en la importancia de educar la **inteligencia emocional**, es decir, comprender y controlar nuestros sentimientos y emociones para vivir satisfactoriamente con nosotros mismos y los demás. Se plantean los siguientes objetivos:*

Conocernos a nosotros mismos.

Desarrollar la empatía.

Fijarnos metas personales a partir de nuestro autoconocimiento.

Mejorar la confianza en nosotros mismos.

Adquirir una conciencia clara de la dignidad de la propia persona y la de los demás.

Mejorar la autoestima.

ALUMNADO AL QUE SE DIRIGE: 2º ESO Y 4º ESO

– 2º ESO, dos grupos

– 4º ESO, un grupo.

CONTENIDOS

- identificación y clasificación de emociones.
- definiciones de emociones a partir de distintos lenguajes (audiovisual, musical, escrito, verbalizaciones, gestual,...)
- estrategias para manejar emociones negativas (autocontrol).
- análisis de experiencias personales y emociones positivas.

ACTIVIDADES

- a. Fichas de contenidos sobre emociones realizadas por el alumnado a partir de diversas fuentes de información proporcionada por los profesores.
- b. Identificación de emociones a partir del análisis de frases de personajes célebres
- c. Fotografías elaboradas por los alumnos.

TEMPORALIZACIÓN

Los objetivos, contenidos y actividades con el alumnado se planificarán en dos grandes períodos.

1.- De octubre a enero.

2.- De febrero a mayo.

3.-En a finales de mayo se procederá a la evaluación final del proyecto.

METODOLOGÍA

Se propone una metodología de trabajo cooperativo dentro de cada uno de los niveles y se realizarán también actividades internivelares, entre alumnado de 4º y 2º, en actividades de puesta en común en gran grupo y en exposiciones que se puedan realizar como actividades finales del trabajo del segundo o tercer trimestre.

En actividades de más dificultad o que se necesite más responsabilidad, el alumnado que haya desarrollado mayor habilidad en, ya sea de 2º o 4º puede tuturar a otros compañeros.

5. “DO, RE, MI...ACCIÓN” CREACIÓN DE MICROPELÍCULAS.

Materia de Música

A través de la grabación de micropelículas utilizando la técnica croma pretendo conseguir que los alumnos adquieran las competencias básicas y asimilen los contenidos de la materia de música.

La película final no es un fin en sí mismo si no un medio a través del cual los alumnos han interiorizado todos los contenidos de música mediante herramientas informáticas y audiovisuales creadas por ellos mismos.

ALUMNADO:

4º ESO

OBJETIVOS:

Bloque 3. Contextos musicales

- Conocimiento de las manifestaciones musicales más significativas del patrimonio musical de occidente y de otras culturas.
- La música y los músicos en los diferentes periodos de la historia (Edad Media, Renacimiento, Barroco, Clasicismo y Romanticismo).
- Las formas musicales
- Valorar las formas de vida y hechos sucedidos en los diferentes periodos históricos.
- Valora la música como patrimonio artístico.
- El sonido y la música en los medios audiovisuales y en las tecnologías de la información y la comunicación

CONTENIDOS ORGANZADOS POR COMPETENCIAS:

- *Competencia de autonomía e iniciativa personal:*
 - o *planificar y gestionar el proyecto mediante el trabajo colaborativo.*
- *Competencia social y ciudadana:*
 - o *participar en la grabación mediante la expresión de ideas propias.*
 - o *valorar las ideas de los demás.*
 - o *coordinadas acciones con las de los otros integrantes del grupo.*
- *Competencia cultural y artística:*
 - o *apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y musicales.*
- *Competencia para aprender a aprender:*
 - o *potenciar las capacidades y destrezas fundamentales para el aprendizaje guiado y autónomo.*
- *Tratamiento de la información y competencia digital:*
 - o *conocer y dominar el hardware y software musical.*
 - o *conocer y dominar los diferentes formatos de sonido y video digital.*
 - o *conocer y dominar las técnicas de tratamiento y grabación del sonido relacionados con la producción de contenidos audiovisuales.*
- *Competencia en comunicación lingüística:*
 - o *enriquecer los intercambios comunicativos,*
 - o *adquirir y usar un vocabulario musical básico*
- *Competencia emocional:*
 - o *desarrollar un pensamiento creativo e innovador en la producción de los contenidos audiovisuales.*

ORIENTACIONES METODOLOGICAS

Para la creación de sus pequeñas producciones audiovisuales explicando cada uno de los conceptos relacionados con la Historia de la Música, los alumnos tuvieron que adquirir algunos conceptos básicos en la edición de video.

Diseñamos y planificamos el itinerario a seguir que constaba de las siguientes partes.

Buscar información y elaborar un texto con la explicación del concepto o compositor.

Seleccionar las imágenes que formarían parte de nuestro escenario virtual.

Grabar la explicación sobre un fondo verde que posteriormente será reemplazado con las imágenes elegidas.

Editar el video sincronizando el audio con las fotografías.

Finalmente alojaremos nuestro video en un servidor y diseñaremos una web con todas nuestras producciones audiovisuales.

EVALUACIÓN

Aplicaciones en el aula

DESCRIPCIÓN

1º. "Ocupen sus butacas". Presentamos un cortometraje de 1-2 minutos, en el que aparece 1 alumna comentando un hecho histórico, durante su representación ocupará diferentes escenarios, (ciudad de Salzburgo, palacio, teatro de ópera...). Después de esta presentación argumentaremos que este tipo de películas es posible llevarlas a cabo sin salir del aula: utilizando diversos software de sonido y vídeo y utilizando el efecto croma podremos situarnos en cualquier lugar del mundo sin tener que viajar para ello. Es muy importante esta primera sesión, porque ha de ser el estímulo que les sitúe emocionalmente en la mejor predisposición para abordar el trabajo siguiente.

2º. "En busca del argumento perfecto". Despertada su curiosidad diremos que ellos van a ser sus propios directores y protagonistas de su película. El proyecto se podrá llevar a cabo por grupos de

3 ó 4 alumnos, pudiendo elegir ellos la opción que más les interese para la puesta en escena su trabajo. Una vez hechos los grupos deberán elaborar un plan de actuación. Buscar un concepto, acontecimiento, personaje, proceso... En definitiva cualquier aspecto relacionado con el currículo y elabora a lo largo del curso. Elaborar un dossier con todo lo necesario para el proyecto: tema principal, diálogos, atrezzo, imágenes para el decorado...

3º. "Somos guionistas". Una vez elegido el tema principal deberán buscar información y realizar un guión mediante un monólogo o diálogo para explicar el concepto en cuestión.

4º. "Nos vamos de viaje". En esta tarea y después de tener claro el concepto, su definición y su explicación, será la hora de buscar los escenarios virtuales. Para ello, buscaremos imágenes de diferentes lugares que serán el decorado donde se desarrollará la acción.

5º. "Mesa de mezclas". El siguiente paso será el montaje de nuestra película. Para ello utilizaremos un editor de sonido (Audacity), donde grabaremos nuestros diálogos o explicación del concepto.

6º. "Sincronizamos imagen y sonido". Posteriormente realizaremos un montaje de video con las imágenes de nuestro escenario a través de un editor de video de software libre. Ajustaremos la duración de las imágenes al audio creado para que todo quede enmarcado correctamente.

7º. "MI,RE ,DO...ACCIÓN!! Hasta ahora todo el proceso se ha llevado a cabo de una manera digitalizada, llega el momento en el que nosotros seremos los protagonistas y tendremos el papel principal en esta representación escénica. Se creará un set de grabación con telas o pintura especial para croma .Será en este momento cuando tengan que interpretar su papel, que irá sobrepuesto a las imágenes de fondo. Por lo tanto toda su actuación estará basada en un escenario virtual pero a su vez real.

8º "Making off". Todos los alumnos serán de un modo u otro partícipes de todos los proyectos, ya que finalizados estos se llevarán a cabo diferentes mesas de debate sobre cada trabajo (dificultades presentadas, críticas, resultado final...).Cada grupo realizará una exposición con todos estos datos y responderán a las diferentes preguntas de sus compañeros.

6. NOS PONEMOS EN SU LUGAR

EDUCACIÓN FÍSICA

DESTINATARIOS:

1º y 2º de E.S.O

JUSTIFICACIÓN:

La materia de Educación Física permite en muchos momentos trabajar y desarrollar aspectos emocionales en el alumnado difícilmente alcanzables por otras asignaturas.

La mayoría de los contenidos favorecen el conocimiento corporal y de las competencias físico-motrices, contribuyendo a la creación del autoconcepto del alumno y a desarrollar su autoestima.

Por otra parte, con el desarrollo de tareas grupales, el alumnado consigue ser empático con situaciones ajenas y lograr comprender realidades de otros para conseguir así respetarlas.

La expresión corporal, la dramatización y la asunción de roles nos permite como docentes ofrecer al alumno un contexto imaginario en el que han de representar situaciones, personajes que le pueden hacer ser más conscientes de aspectos que no valoran en sus contextos habituales.

Por todo ello, la actividad, encuadrada dentro del bloque de contenidos de Expresión Corporal, además de la competencia emocional, desarrolla la de comunicación lingüística y la cultural y artística.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Realizar pequeñas dramatizaciones cuyo argumento sea contextualizado en situaciones con las que queremos que el alumnado cree empatía, comprenda y cree conciencia de ellas para lograr educar valores y respuestas adecuadas. Ejemplo: situación de acoso escolar, maltrato familiar...

OBJETIVOS:

Trabajar la expresión corporal asumiendo roles que eduquen hacia la asunción de valores y creen conductas de cambio.

Concienciar sobre problemáticas actuales para poder prevenirlas y respetarlas.

7. CONOCEMOS NUESTRO CUERPO: EL APARATO DIGESTIVO.

OBJETIVOS:

- Conocer por parte del alumno el aparato digestivo tanto desde el punto de vista fisiológico como anatómico.
- Elaborar webquest.
- Organizar un equipo de investigación científica

COMPETENCIAS:

APRENDER A APRENDER: lectura y análisis de distintos tipos de textos de diferentes contenidos.

CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO FÍSICO NATURAL: alfabetización científica para comprender el mundo actual.

COMPETENCIA DIGITAL: utilización TIC.

COMPETENCIA EMOCIONAL: mediante el trabajo en grupo.

DESCRIPCIÓN:

Al final del primer trimestre: propuesta de trabajo en clase.

Segundo trimestre: desarrollo del trabajo de forma organizada:

Fase I: introducción a webquest

Fase II: organización de grupos y reparto de tareas

Fase III: búsqueda de información

Fase IV: realización de la webquest

Los alumnos tendrán que realizar dicho trabajo con la información que previamente les dará la profesora en forma de páginas web, videos, textos...

NIVEL: 3º de ESO.

TEMPORALIZACIÓN: primer y segundo trimestre

8. “EL TELEDIARIO” EXPRESIÓN DRAMÁTICA LENGUAS EXTRANJERAS 1 Y 2 (FRANCÉS E INGLÉS).

DEPARTAMENTO DE IDIOMAS

ALUMNOS A LOS QUE VA DIRIGIDO: 1º y 4º ESO

OBJETIVOS:

- Desarrollar la competencia en comunicación lingüística y emocional a través de la expresión oral y corporal.
- Memorizar el vocabulario y las estructuras lingüísticas de manera comprensiva y significativa.
- Descubrir el significado de las palabras sin acudir al profesor ni al diccionario, apoyándose en el contexto lingüístico y semántico, en la lengua materna y en el conocimiento del mundo que posee el alumno.
- Establecer una comunicación en lengua extranjera (Francés) con los compañeros de clase aplicando las estructuras y el vocabulario concreto y utilizando los conocimientos que ya tienen.
- Fomentar el trabajo en grupo
- Mejorar la pronunciación de fonemas de especial dificultad y mostrar las diferentes entonaciones con respecto al español

CONTENIDOS:

Los elementos gramaticales de la comunicación oral y de la comunicación no lingüística (gestos, sonidos...)

La entonación

Vocabulario del texto que se vaya a exponer como periodistas

La expresión oral

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El proceso de elaboración ha sido el siguiente:

1. Búsqueda de telediarios en inglés y francés para ver este tipo de programas.
2. Redactar en castellano las diferentes noticias y el parte meteorológico.
3. Traducir a inglés y francés.
4. Ensayos semanales con revisión de errores y trabajo de fonética.
5. Grabación de los videos.
6. Edición.
7. Publicación en YouTube.
8. Trabajo de la expresión corporal.

TEMPORALIZACIÓN

La actividad tendrá una duración de dos trimestres (el segundo y el tercero)

Se llevará a cabo un día a la semana con una duración de 50 minutos cada sesión

ALUMNOS CON LOS QUE SE REALIZARÁ: 4º de ESO.

Una vez terminada la actividad la obra será grabada en vídeo

9. "PARA NO OLVIDAR" (LA IMPORTANCIA DE LA TRADICIÓN ORAL)

MATERIA

Lengua castellana y Literatura

TEMPORALIZACIÓN:

2º trimestre

ALUMNOS A LOS QUE VA DIRIGIDO:

1º, 2º, 3º y 4º ESO

OBJETIVOS

- Descubrir la importancia de la tradición oral como medio de transmisión de valores, ideas y costumbres.
- Valorar el lenguaje, los modos de hablar y las peculiaridades lingüísticas de la zona.

Fomentar el diálogo con los mayores.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El alumno debe recopilar datos lingüísticos (refranes, frases hechas, términos peculiares, historias, canciones populares, chascarrillos...) típicos de la zona donde residen. Para ello cada alumno contará con un cuaderno de trabajo donde, con la ayuda de familiares, conocidos y amigos, irá recogiendo la información. Sería conveniente utilizar grabadoras o vídeos para recoger cierta información como canciones o relatos. Al final de la actividad, aprovechando el día del libro, se pondrá en común: los alumnos elaborarán tres libros, que irán pasando por todos los grupos, con la información que hayan recopilado durante los meses anteriores.

METODOLOGÍA

La recogida de datos se llevará a cabo mediante entrevistas y cuestionarios a los habitantes de la localidad, participando de forma activa en las costumbres y tradiciones del pueblo. Será necesario la búsqueda de información en la biblioteca municipal y en internet.

10. LA FOTOGRAFÍA MATEMÁTICA

OBJETIVOS

- *Conseguir que el alumno considere las matemáticas algo tangible y cercano.*
- *Despertar en el alumno el interés por descubrir que las matemáticas forman parte de su vida diaria y relacionarlas con los aspectos teóricos en el aula.*
- *Motivar al alumnado con una actividad, que al desarrollarse fuera de aula, e incluso del centro, llame la atención de aquellos que muestran más dificultad en el aprendizaje de las matemáticas.*
- *Relacionar la asignatura de matemáticas con otras áreas: educación plástica, ciencias sociales, tecnología, etc.*

COMPETENCIAS

Competencia matemática

Competencia cultural y artística

Competencia emocional

Tratamiento de la información y competencia digital

Autonomía e iniciativa personal

BREVE DESCRIPCIÓN

Al principio del curso académico 2012-13 se informará al alumnado la existencia del concurso y las bases. En cada trimestre los alumnos deberán presentar las fotografías, con su título, que tengan relación con los temas que se hallan tratado en el trimestre. En el último trimestre se seleccionarán las ganadoras.

ALUMNADO PARTICIPANTE: Podrán participar todos los alumnos del centro.

ÁREAS O MATERIAS IMPLICADAS:

Matemáticas.

Educación Plástica.

Tutorías

LUGAR DE DESARROLLO

Los alumnos podrán realizar las fotografías donde consideren oportuno, tanto dentro como fuera del centro.

En el aula los alumnos expondrán sus fotografías y las explicarán.

En el centro se hará una exposición con las fotografías ganadoras.

TEMPORALIZACIÓN

Durante todo el curso el alumnado irá presentando fotografías relacionadas con los temas tratados en la materia de matemáticas.

En el tercer trimestre se expondrán en el centro y serán seleccionadas las premiadas.

11. CREACIÓN DE PRESENTACIONES MULTIMEDIA

BREVE DESCRIPCIÓN

En primer lugar, se propondrá a los alumnos la realización de una presentación multimedia sobre los materiales plásticos utilizando diferentes fuentes (libros de texto, páginas web, vídeos...)

A continuación, se concretarán los contenidos que se trabajarán por grupos en cada presentación. Se usará materiales con licencia Creative Commons BY-SA o BY-NC-SA. Las imágenes pueden ser de creación propia o pueden tomarse de Wikimedia, FlickrCC o del banco de imágenes del INTEF. La música, de Jamendo o Musopen

Se realizará un seguimiento de la elaboración del material por grupos una vez a la semana. Para finalizar, las presentaciones serán valoradas por sus autores y sus compañeros de clase. También se hará una reflexión grupal sobre los problemas y ventajas del ejercicio.

MATERIA IMPLICADA: Tecnología

ALUMNO PARTICIPANTE: Todos los alumnos de 3º ESO que reciben esta materia.

TEMPORALIZACIÓN: Durante el periodo temporal de enero 2013 a abril 2013.

EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación inicial para detectar conocimientos previos y expectativas del alumnado. Posteriormente se llevará a cabo la evaluación de seguimiento y la evaluación final de acuerdo a los parámetros que se planteen para el proyecto de innovación en general. El alumnado realizará su autoevaluación y la evaluación de la actividad.

12. “EMOCIONES DE FICCIÓN”

MATERIA IMPLICADA: física y química

JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Utilizando como excusa el cine y la novela de ciencia ficción, acercaré a los alumnos hasta el campo de la Física, tradicionalmente considerada como árida y elitista y sin embargo, tan cercana a la vez a todos nosotros.

Con una sesión mensual durante todo el curso académico y a través de una cuidadosa selección de diferentes materiales didácticos sobre Física, los alumnos identificarán, plantearán y recogerán información para, con sentido crítico conocer que, tanto la literatura como los guionistas de Hollywood rara vez tienen en cuenta las leyes de la Física. Al finalizar el tercer trimestre, los participantes tendrán completa libertad para elaborar un PowerPoint que refleje “meteduras de pata” en este género que a muchos tanto nos deleita. Usarán ejemplos (escogidos de un listado previamente conocido) que ellos mismos habrán investigado y que servirán como ilustración del enfrentamiento permanente entre dos mundos: el real, donde imperan las leyes de la Física y el imaginario y maravilloso mundo de la ciencia ficción.

ALUMNO PARTICIPANTE: 4ºESO (con física y química como materia optativa)

Objetivos específicos:

- 1.- Ver, conocer y sentir a través de las creaciones de otros, la realidad que nos rodea.
- 2.- Adquirir una cultura básica en el mundo de las letras y de la cinematografía dentro del género de ciencia ficción.
- 3.- Profundizar en el conocimiento de la Física bajo la forma de breves investigaciones sobre los errores o incorrecciones detectados dentro de la literatura y el cine de ciencia ficción.
- 4.- Conocer las técnicas fundamentales del PowerPoint y saber aprovechar, en general, las herramientas de las Tecnologías de la Comunicación y la Información para la búsqueda y manejo de información.
- 5.- Contribuir a desarrollar las competencias básicas del currículo de la ESO y muy especialmente, la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, el tratamiento de la información y competencia digital y la competencia emocional.

Contenidos:

- 1.- Películas y obras literarias muy conocidas con temática de ciencia ficción. Autores y directores: obra y biografía.
- 2.- Características principales de la ventana de PowerPoint.
- 3.- Visionado de escenas concretas de diferentes películas del género y cuestionamiento físico involucrado.
- 4.- Lectura de párrafos concretos de diferentes novelas del género y cuestionamiento físico involucrado.
- 5.- Explicación teórica de los conceptos y las leyes físicas como alusión a las “meteduras de pata” detectadas.

Organización de la secuencia enseñanza-aprendizaje:

1.- Distribución:

Fase inicial: Presentación y toma de decisiones.

Fase de desarrollo: Investigación, organización, almacenamiento y análisis de la información.

Fase de síntesis: recapitulación, interpretación, conclusión, evaluación y mejora.

Fase de generalización: aplicación y desarrollo de los aprendizajes. Enriquecimiento y ampliación.

2.- Metodología: Una vez al mes veremos primeramente una película, una escena concreta o un grupo de escenas y/o leeremos – escucharemos algún fragmento literario para posteriormente indagar, analizar y discutir sobre las cuestiones físicas involucradas. Mi papel será el de moderadora en un coloquio abierto a todos los alumnos. Mi intervención se limitará a cuando vea imprescindible una explicación teórica por mi parte o una participación como un miembro más en el grupo.

Temporalización: Todo el curso.

- *Septiembre: Presentación de la actividad*
- *Octubre: La guerra de los mundos*
- *Noviembre: El hombre invisible*
- *Diciembre: Ultimátum a la Tierra, Mars Attacks*
- *Enero: La guerra de las galaxias, Armageddon*
- *Febrero: Atmósfera cero, Desafío total*
- *Marzo: Independence Day, El núcleo*
- *Abril: El Principito y Viaje al centro de la Tierra*
- *Mayo: Entrega de Powerpoint a la profesora*

EVALUACIÓN.

Se valorará trimestralmente el grado de implicación en la labor investigativa y el de participación en los coloquios sobre los interrogantes planteados (componente receptivo, productivo y valorativo). Al finalizar el período completo de realización de la actividad programada, serán los propios alumnos (autoevaluación) quienes, visionando los trabajos en PowerPoint de sus compañeros, califiquen los mismos en función de la creatividad, originalidad y rigor científico.

Procedimiento de evaluación

- *Destinados a describir la realidad:*

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Observación	<i>Puntual o continua Directa Sistemática Focalizada Inmediata o diferida</i>
Recogida de opiniones	<i>Cuestionario para los participantes Autodescripción directa escrita</i>

Análisis de documentos	Diarios de actividades Fichas de registro de actividades
------------------------	---

- Destinados a enjuiciar la realidad:

Aspectos positivos	Aspectos mejorables	Alternativas o propuestas de mejora

Criterios de evaluación

Tal como refleja el plan de evaluación del proyecto, la evaluación se realizará teniendo en cuenta estos principios generales:

- Coherencia entre los objetivos propuestos y los contenidos desarrollados, las actividades realizadas, los instrumentos de evaluación utilizados, etc.
- Adecuación de las tareas al contexto en el que se realizan, los recursos disponibles y las personas a las que se dirigen.
- Utilidad de las actuaciones llevadas a cabo para dar respuesta a las necesidades planteadas.
- Relevancia de las medidas adoptadas para resolver los problemas surgidos durante el desarrollo del proyecto.
- Suficiencia de los recursos utilizados y de las actuaciones llevadas a cabo para alcanzar los objetivos planteados y programados, tanto cuantitativamente como cualitativamente.

A continuación, se exponen los criterios de evaluación concretos que se tendrán en cuenta, de modo que se pueda ser capaz de:

I Conocer y valorar su propia persona.

II Implicarse en la vida del centro educativo y en las actividades que se proponen

III Desarrollar interés y conocimiento sobre el entorno socioeducativo.

IV Adquirir habilidades de introspección así como relación y empatía

V Conocer qué son las emociones y de qué manera influyen en nuestro aprendizaje

VI Fomentar la creatividad del alumnado a través de la expresión audiovisual

VII Motivar al alumnado a través de un aprendizaje práctico de contenidos artísticos y audiovisuales

VIII Atender a la diversidad de modos de aprendizaje del alumnado gracias a la variada gama de actividades planteadas.

IX Enriquecer la práctica docente mediante el desarrollo del conocimiento sobre competencia audiovisual

X Fomentar la colaboración entre departamentos.

XI Facilitar la incorporación al Centro de los alumnos de 1º de E.S.O a través de su participación en las tareas propuestas

XII Facilitar la incorporación del alumnado del centro a otros estudios, sobre todo los relacionados con la Formación Profesional.

XIII Sensibilizar a las familias acerca de la importancia de la competencia emocional en el éxito educativo

Síntesis valorativa de los resultados

Aspectos positivos

Los aspectos positivos del P.I.E. son:

- *Actividades adecuadas en tiempo de trabajo que no ha supuesto distracciones o pérdidas de tiempo innecesarias tanto para profesores como para alumnos.*
- *Ha estimulado a nivel pedagógico al profesorado con nuevas formas e instrumentos de enseñar.*
- *Ha mejorado y reforzado los conocimientos y trabajo sobre herramientas digitales tanto de profesores como alumnos, imprescindibles actualmente.*
- *Ha acercado las nuevas tecnologías informáticas y de la comunicación audiovisual al aula, utilizándolas de forma pedagógica.*
- *Se ha trabajado la mayoría de las competencias, fomentando la creatividad.*
- *Se ha potenciado el trabajo colaborativo (en grupo), aprendiendo a distribuir las tareas entre sus integrantes.*
- *Las diversas actividades del proyecto han estado en relación con los contenidos de las materias implicadas.*
- *A nivel psicológico ha fomentado la satisfacción por el trabajo bien hecho y la confianza y autoestima personal lo que potenciará su autonomía e iniciativa personal. Igualmente el trabajo colaborativo ha intensificado la competencia social entre los alumnos.*

Aspectos mejorables

Se han detectado los siguientes aspectos por mejorar:

- *Mayor integración entre las distintas actividades de las materias que han intervenido en el proyecto.*
- *Necesidad de tener herramientas informáticas y audiovisuales modernas y variadas junto con espacios y otros recursos necesarios para realizar las actividades que obtengan unos resultados óptimos, competitivos y de calidad.*

Conclusiones

Como conclusión podemos decir que ha resultado una experiencia múltiple y gratificante para los profesores y alumnos que han colaborado con este proyecto. Junto a la enseñanza de las

materias generales establecidas en el currículo este centro educativo apuesta por este tipo de formación moderna, integradora y colaborativa.

Con la realización de este proyecto se ha podido constatar que la implicación directa del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje produce un efecto de motivación para la adquisición de los contenidos en cualquier área. Por otra parte señalar que en pleno siglo XXI en el que las herramientas tecnológicas forman parte de una manera muy significativa en nuestras vidas diarias no podemos dejarlas a un lado en el ámbito educativo, y utilizarlas para mejorar todos los procesos llevados a cabo en el aula. Por último cabe reseñar que nuestros alumnos pertenecen a una cultura audiovisual y por ello como docentes debemos realizar un conjunto de estrategias y técnicas en las que nuestros alumnos aprendan a no ser meros consumidores de producciones audiovisuales y que sean capaces de realizar sus propios productos multimedia y poder argumentar un juicio crítico hacia este tipo de herramientas.

Resumen final

El proyecto de innovación educativa Emoción audiovisual pretende de forma estratégica profundizar en las actividades que en los campos de la competencia emocional y las tecnologías de la información y la comunicación actual está llevando a cabo el IESO Publio López Mondéjar desde hace varios cursos.

Una vez constatado a través de diferentes procesos (evaluación interna, evaluación de diagnóstico...) que el nivel de éxito educativo pretendido por el centro no se alcanza en todos los alumnos, tratamos de que a través de actividades que impliquen el empleo de medios audiovisuales, ya habituales desde hace varios años, el alumnado adquiera la confianza en sí mismo necesaria para plantearse sus propias metas educativas y resolverlas con éxito, sobretudo en esta etapa complicada y decisiva de su crecimiento personal.

A través de diez experiencias variadas y distintas, incluso en campos opuestos donde pasamos desde lo más antiguo (la tradición oral) a lo más moderno (la fotografía digital, animaciones audiovisuales), pasando de lo científico (conocimiento físico de nuestro cuerpo) a lo sentimental (dramatizaciones, empatías,) de lo gráfico (retratar emociones) a lo literario (narrar en un diario las emociones).

Todas estas actividades han contado con la colaboración y desarrollo de todos los departamentos del centro. Además, estas experiencias han implicado la formación y estímulo tanto de los alumnos como del profesorado, en inteligencia emocional y en las nuevas tecnologías.

Nuestro proyecto intenta:

- 1. El Desarrollo de la inteligencia emocional, en el alumnado, en la búsqueda de la confianza en sí mismo y en la relación con los demás.*
- 2. La integración de la tecnología, hacía un desarrollo transparente de la tecnología dentro del desarrollo del currículo educativo.*
- 3. La adquisición de niveles adecuados en todas las competencias básicas como cimiento indispensables para las posteriores etapas educativas.*

La metodología de trabajo ha implicado que todos los departamentos del centro han aportado una actividad en la que el empleo de estrategias de trabajo cooperativo para elaborar materiales preferentemente audiovisuales conllevara el empleo de estrategias de inteligencia emocional.

Incluso se han planteado actividades interdepartamentales que han implicado a varios profesores y al menos dos materias.

El profesorado a lo largo del curso investigó y aplicó técnicas para que mejoraran los niveles de competencia emocional. Esto quedará reflejado en las diferentes programaciones didácticas para el curso próximo así como en la Programación General Anual.

Sin salirse de los contenidos propios de cada materia se ha tratado de que las actividades implicaran competencias básicas afines a la propia asignatura, pero también otras muy conectadas con otras áreas del currículo. Esto se ha intentado, fundamentalmente, con la implementación de dramatizaciones y creaciones artísticas.

Las actividades realizadas han utilizado una variedad de materiales distintos, utilizados para la evaluación. Cabe destacar que algunos alumnos han elaborado un cuaderno/diario emocional, a lo largo del curso. Otros han realizado fotografías de rostros humanos reflejando diferentes emociones (y participando en un concurso fotográfico). Otros alumnos han elaborado fichas de reconocimiento de emociones basadas en fuentes escritas, visuales o auditivas. Creación de micropelículas basadas en las emociones, o de pequeñas dramatizaciones teatrales, poemas que se grabarán como película tanto en castellano como en otras lenguas extranjeras. Relacionadas con la tradición oral los alumnos han recopilado en un cuaderno refranes, frases hechas, términos peculiares, historias, canciones populares, chascarrillos...) típicos de la zona donde residen. Elaboración de webquest...

Todas estas actividades y materiales finales ha implicado el uso de variados medios tradicionales (cuadernos) hasta modernos (cámaras digitales de fotografía, de video, programas informáticos, unidades de almacenamiento de memoria, acceso a internet...)

Los resultados de este proyecto han sido bastante satisfactorios ya que el desarrollo del proyecto a través de las actividades han sido adecuadas en tiempo de trabajo que no ha supuesto distracciones o pérdidas de tiempo innecesarias tanto para profesores como para alumnos.

A nivel formativo podemos señalar que ha mejorado y reforzado los conocimientos y trabajo sobre herramientas digitales tanto de profesores como alumnos, imprescindibles en la actualidad. También ha provocado una reflexión entre el profesorado a la hora de buscar nuevas formas de enseñar. También ha supuesto que se ha trabajado la mayoría de las competencias, fomentando la creatividad y que las diversas actividades del proyecto han estado en relación con los contenidos de las materias implicadas.

El Proyecto ha supuesto la potenciación del trabajo colaborativo (en grupo), aprendiendo a distribuir las tareas entre sus integrantes, colaborando tanto alumnos como profesores. Además de que a nivel psicológico ha fomentado en los alumnos la satisfacción por el trabajo bien hecho y la confianza y autoestima personal lo que potenciará su autonomía e iniciativa personal. Igualmente el trabajo colaborativo ha intensificado la competencia social entre los alumnos.

Con la realización de este proyecto se ha podido constatar que la implicación directa del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje produce un efecto de motivación para la adquisición de los contenidos en cualquier área. Por otra parte señalar que en pleno siglo XXI en el que las herramientas tecnológicas forman parte de una manera muy significativa en nuestras vidas diarias no podemos dejarlas a un lado en el ámbito educativo, y utilizarlas para mejorar todos los procesos llevados a cabo en el aula. Por último cabe reseñar que nuestros alumnos pertenecen a

una cultura audiovisual y por ello como docentes debemos realizar un conjunto de estrategias y técnicas en las que nuestros alumnos aprendan a no ser meros consumidores de producciones audiovisuales y que sean capaces de realizar sus propios productos multimedia y poder argumentar un juicio crítico hacia este tipo de herramientas.

Como conclusión podemos decir que ha resultado una experiencia gratificante para todos los que hemos colaborado con este proyecto. Los profesores que formamos parte del IESO “Publio López Modéjar” apostamos por este tipo de formación moderna, integradora y colaborativa.