

**Universidad de Oviedo**

**Facultad de Formación del Profesorado y Educación**

**Máster en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y  
Formación Profesional**

**Cuaderno de viaje en el Siglo XXI.**

**Un proyecto para el aula de Plástica.**

**21st century travelling notebook.**

**An arts classroom project.**

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**Autor: Andrea Fernández Martínez**

**Tutor: Sonia Fernández González**

**Mayo de 2016**

## INDICE

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	7
REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA Y LA FORMACIÓN	11
1. Reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas realizadas	12
PROPUESTA INNOVADORA DE LA PROGRAMACIÓN	16
1. Introducción	17
2. Enmarque contextual y ámbito de aplicación	18
3. Problemática detectada	21
4. Justificación y marco teórico	24
5. Objetivos	28
5.1 Definición	28
5.2 Análisis de los objetivos	29
6. Recursos y materiales	30
7. Desarrollo y método	31
7.1 Fases y actividades	32
7.2 Cronograma	33
8. Relación de contenidos	34
9. Competencias clave	38
10. Secuenciación de las unidades didácticas	41
11. Relación de bloques, unidades didácticas y contenidos	58
12. Evaluación	60
12.1 Criterios de evaluación de área	60
12.2 Criterios e instrumentos de calificación	62
12.3 Actividades de recuperación	63
13. Medidas de refuerzo y atención a la diversidad	64

14.	Actividades complementarias y extraescolares	65
15.	Indicadores de logro y procedimientos de evaluación de la aplicación y desarrollo de la programación docente	66
16.	Efectos y resultados. Valoración	67
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	69
	<b>ANEXOS</b>	72

## RESUMEN



Se pretende con este proyecto que los alumnos y alumnas que realizan el viaje de estudios en 4º de ESO, aprovechen esta actividad extraescolar como algo más que un viaje de ocio, tomando parte activa en la organización del mismo, desde la decisión inicial del lugar de destino del viaje, hasta eligiendo los itinerarios que desean realizar y los monumentos, edificios y obras de arte que van a visitar.

Se persigue que trabajen con los conocimientos adquiridos antes, durante y después de realizar el viaje, elaborando un cuaderno de viaje del siglo XXI, emulando a los viajeros ilustrados del siglo XVIII, que se realizará en formato de blog y se incorporará en la página web del centro. El alumnado diseñará las ilustraciones de la guía en el aula de Plástica así como los planos de recorridos y los iconos representativos de cada monumento u objeto artístico a visitar.

Se trata de una propuesta interdisciplinar pues intervienen en ella los Departamentos de Geografía e Historia, Música, Lengua y Literatura, Inglés y Francés. El primero de ellos colaborará clasificando en función de la corriente artística a la que pertenecen, los elementos seleccionados por el alumnado y en la definición de los itinerarios a realizar; el Departamento de Música colaborará en la elección de temas musicales representativos del país de destino, y los restantes Departamentos en la redacción de un texto explicativo que acompañará a las imágenes en los tres idiomas.

It is expect using this project the 4º of ESO students who go in a study trip take advantage of this extracurricular activity like something more than a leisure travel taking an active part on its organization from the first decision of the destination even choosing the routes they would like to do and also the monuments, buildings and artworks they are going to visit.

It is pursue they work using the achieve knowledge before, during and after the trip, making a digital travel guide of the 21<sup>st</sup> century, emulating the enlightened 18<sup>th</sup> century travelers, in a blog format which will be added to the school web page. The

students will design the guide illustrations at the arts' classroom and also the routes and the representative icons of each visited monument or artistic object.

In conclusion, it is an interdisciplinary suggestion because the Geography and History Department, the Music Department, the English Department, the French Department and the Spanish Department participate on it. The first of them, takes part putting in order the elements selected by the students according to the artistic movement and in the itinerary definitions, too. The Music department will participate on the representative music selection of the destination country, and the others in the composition of an explanatory text on the three languages.

## INTRODUCCIÓN





*“Medían las iglesias y contaban los escalones de las torres. Entraban en los talleres de los pintores y de los escultores; compraban cuadros, estatuas, coleccionaban también medallas. Guías, descripciones, itinerarios, incluso bibliotecas enteras de viajes, registraban este gusto siempre creciente”.* (Paul Hazard)

Esta descripción de los viajeros ilustrados fue realizada por Paul Hazard, filósofo, académico e historiador francés, en su libro «La pensée européenne au XVIII siècle» (París, 1948).

Partiendo del referente histórico denominado el *Grand Tour* (1715-1793), que supuso el inicio del viaje cultural llegando hasta nuestros días su herencia a través del viaje de estudios, se elabora esta propuesta de programación ante la importancia de concienciar a los estudiantes sobre el valor artístico, cultural y arquitectónico de los entornos construidos que visitamos.

Se pretende hacer al alumnado que viaja, participe de los destinos que va a visitar, emulando a los viajeros ilustrados españoles que entre 1758 y 1764, fueron pensionados en Roma por la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando con el fin de perfeccionar su formación artística. Durante su estancia, y siguiendo las instrucciones de la Academia, completaron cuadernos de dibujo en los que debían copiar las obras de la Antigüedad y de los maestros Renacimiento y el Barroco. Acudían a la *Accademia del Nudo* en Roma, donde completaban su formación dibujando desnudos del natural y recorrían la ciudad realizando bocetos y visitando museos. Los pequeños cuadernos de dibujo servían para tomar apuntes y hacer estudios del natural, pero también para tomar anotaciones de otro tipo o escribir diarios de viaje.

El presente proyecto se plantea como un modelo interdisciplinar en el que se busca recuperar el viaje como actividad facilitadora del aprendizaje. Se trata pues, de que los estudiantes organicen los itinerarios de su viaje de estudios mediante un conocimiento previo de la ciudad, seleccionando, clasificando y analizando una serie de obras arquitectónicas, artísticas y monumentos que se desean visitar, con el fin último de elaborar una guía de viajes en formato digital.

El proyecto está diseñado para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual del cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Lo que se pretende es fomentar el desarrollo de los alumnos y alumnas a través del conocimiento, para desenvolverse en situaciones habituales que requieren autonomía en la toma de

decisiones, como es la planificación de un viaje de estudios y la creación de una guía digital.

Debemos ser conscientes de que las tecnologías emergentes son un recurso cercano y atractivo para el alumnado, y que los dispositivos móviles pueden ser utilizados a modo de “taccuini” o cuadernos de dibujo y aprendizaje artístico, mediante los cuáles a través de la fotografía, el vídeo, notas de voz y notas escritas, los estudiantes recojan información y documentación útil para su posterior trabajo en el aula que consistirá en realizar las ilustraciones e incorporar los planos de recorridos en la guía de viajes digital; así como incluir fotografías de carácter artístico o videos que realicen durante el viaje, además de comentarios. En definitiva, realizarán un cuaderno de dibujo y aprendizaje similar al que completaban los estudiantes viajeros ilustrados del siglo XVIII, en el que copiaban las obras de la Antigüedad, el Renacimiento y el Barroco, pero utilizarán los recursos y las técnicas del siglo XXI.

La metodología de trabajo a emplear será la de Aprendizaje Basado en Proyectos, del que los estudiantes realizarán una investigación resolviendo un problema, generando un conocimiento nuevo, añadiendo así a los contenidos propios de la materia, otros competenciales y desarrollando nuevas habilidades.

El presente documento se estructura en dos partes dedicándose la primera a un breve análisis de la formación recibida durante los estudios del Máster, y a un comentario sobre la experiencia en las prácticas realizadas como docente en el Instituto de Enseñanza Secundaria de Candás. La segunda parte describe el proyecto de innovación pedagógica y la programación didáctica para su desarrollo durante un curso académico.

## REFLEXIÓN SOBRE LA PRÁCTICA Y LA FORMACIÓN



## 1. REFLEXION CRÍTICA SOBRE LA FORMACIÓN RECIBIDA Y LAS PRÁCTICAS REALIZADAS.

En este apartado se realiza una reflexión sobre la formación teórica recibida en las asignaturas cursadas en el máster y su aportación a las prácticas realizadas en el centro, en este caso el IES de Candás.

La asignatura **Procesos y Contextos Educativos** nos ofrece, en el Bloque I, una descripción del sistema educativo en nuestro país a través de un recorrido histórico, en el que podemos apreciar cómo han influido los cambios políticos y sociales en la Educación. Aporta conocimientos sobre el marco jurídico que rige el contexto educativo, las leyes y los documentos que regulan la institución en la Enseñanza Secundaria, y describe también la organización jerárquica en los centros.

Los documentos por los que se regulan los centros educativos se manejan durante las prácticas y nos ayudan a entender la jerarquía y conocer el funcionamiento y la responsabilidad de cada elemento integrante en la institución.

El Bloque II se enfoca a la interacción, comunicación y convivencia en el aula; aprendemos cuestiones relativas al clima relacional, a diferenciar los grupos que habitualmente se forman en clase, y a tener habilidades en la resolución de posibles conflictos que puedan surgir en el aula. Todo esto es muy útil en las prácticas ya que nos ayuda por ejemplo, a distinguir a los líderes de la clase, a apreciar el acoso escolar en caso de que se produzca, a mantener el orden en el aula y a gestionar conflictos de un modo empático y dialogante.

El Bloque III trata de la acción tutorial, conocemos cuál es la función del tutor o tutora y como debe comportarse, su relación con el alumnado, con las familias, con el resto del profesorado y con el departamento de Orientación. Durante las prácticas asistimos a diversas tutorías y apreciamos los problemas más recurrentes en el alumnado: acoso y absentismo escolar; también pudimos apreciar la gran labor que se realizaba desde el departamento de Orientación.

El Bloque IV de la asignatura es de gran importancia, pues nos describe la diversidad que podemos encontrar entre el alumnado en las aulas y las medidas a emplear en cada caso, con el fin de garantizar la igualdad de condiciones y fomentar una educación

inclusiva. De gran contenido práctico, nos hace plantear soluciones sobre cómo debemos actuar ante situaciones reales.

Durante la realización de las prácticas en el IES de Candás, impartí clase a un grupo de 4º ESO en el que un alumno estaba diagnosticado de Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH) y había cuatro alumnas que pertenecían al curso de Diversificación.

La Atención a la Diversidad requiere que el profesor reflexione y modifique su actitud y sus métodos de enseñanza para adaptarse a las necesidades individuales de cada alumno y alumna; esto llevado a la práctica ofrece muy buenos resultados como se pudo comprobar con las alumnas de Diversificación, a las que dediqué una especial atención y con las que se consiguieron muy buenos resultados en participación en el aula, realización de las actividades y resultados académicos en la segunda evaluación.

La asignatura **Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad** plantea el aspecto psicológico de la enseñanza educativa y describe a los alumnos y alumnas como individuos que se encuentran en una etapa de desarrollo de su personalidad e identidad. Nos acerca a las teorías psicológicas del conocimiento y los métodos de aprendizaje del alumnado. Todo ello es de gran interés pues nos ayuda a conocer a los jóvenes y a observar la evolución de los estudiantes y su comportamiento.

Fue especialmente relevante un documental que se visionó durante las clases prácticas de la asignatura, cuya finalidad era dar a conocer las Escuelas de Segunda Oportunidad. Por un lado, por mi desconocimiento sobre la existencia de estos centros y por otro, por descubrir la gran labor que se realiza en ellos al formar y dar una oportunidad a muchos jóvenes afectados por el fracaso escolar, que ya no encuentran ningún futuro profesional al abandonar los estudios.

También se desarrollaron actividades en las clases prácticas que nos ayudaron a potenciar las habilidades sociales de interacción con nuestros compañeros de estudios y a fomentar el inicio de la experiencia como docente en el aula.

La asignatura **Tecnologías de la Información y la Comunicación**, aunque de pocas horas lectivas, es muy útil para fomentar el uso de las tecnologías emergentes en el aula, ya que los alumnos y alumnas de hoy en día han nacido en la era digital y manejan con soltura este tipo de recursos, que les resultan altamente atractivos, y deben ser aprovechados para facilitar la adquisición de información y el aprendizaje.

En mi experiencia con las prácticas en el IES de Candás, comprobé cómo los estudiantes utilizaban los teléfonos móviles como recurso de trabajo en el aula a través de la fotografía y como medio de búsqueda de información.

En **Diseño y Desarrollo del Curriculum**, se adquieren los conocimientos necesarios para elaborar unidades didácticas y programaciones. Ello es una herramienta fundamental para diseñar adecuadamente las unidades didácticas que realizamos en las prácticas del centro.

La asignatura **Complementos de Formación Disciplinar: Dibujo**, resulta muy inspiradora tanto desde el punto de vista docente como artístico. En esta asignatura se fomenta el debate y la comunicación en el grupo, y se gestan las ideas para desarrollar este Trabajo Final de Máster. Desde un primer planteamiento de la programación trabajamos los contenidos, objetivos y el diseño de las actividades a realizar, con un núcleo temático común. Todo ello fue de gran ayuda en la preparación de las unidades didácticas realizadas durante la estancia en el centro de prácticas. También, el temario teórico de la asignatura es muy interesante ya que supone una revisión de los principales paradigmas de la educación artística a lo largo de la historia.

El Bloque I de la materia **Sociedad, Familia y Educación**, nos hace ver temas referentes a los derechos humanos, la igualdad de género y los principales estereotipos de género y etnia en la Educación.

El Bloque II versa sobre la relación entre la familia y la Educación, haciendo una revisión sobre los distintos modelos de educación parental existentes en las familias y el efecto que provocan en la educación de los hijos; continuando con un repaso sobre las bondades de la relación familia-centro educativo en el rendimiento académico del alumnado, y finalizando con una relación de las variadas opciones de participación de los padres y las familias en el centro. Todo ello supuso el preámbulo de lo que luego pudimos comprobar: la escasa relación existente familia-centro en el IES de Candás, salvo en

alguna colaboración relacionada con el reciclaje, el banco de libros, etc..., a pesar de la constante asistencia de los padres y madres a las tutorías semanales para interesarse por el comportamiento y rendimiento académico de sus hijos.

**Innovación Docente e Iniciación a la Investigación**, es una asignatura semestral orientada a la reflexión, que nos acerca a la labor de investigación e innovación en la educación.

Muy relacionada con las prácticas en el centro, nos hizo detectar carencias y necesidades de mejora en la metodología, con el fin de favorecer los resultados académicos y la actitud y motivación del alumnado. La asignatura da las pautas a seguir para la elaboración, fundamentación y justificación de un proyecto de investigación o innovación, como el que sirvió de base para la realización de este documento.

La asignatura **Aprendizaje y Enseñanza: Dibujo**, consta de dos partes: la parte teórica revisa los apartados que intervienen en la programación orientada a la asignatura de la especialidad y facilita información sobre innovadoras metodologías didácticas.

La parte práctica aporta ideas para ejecutar en el aula que resultan dinámicas y con las que se adquieren nuevas habilidades y estrategias para la enseñanza. Por ejemplo, se visitó en horario de clase el Museo de Bellas Artes de Asturias, planteando la visita como una actividad complementaria o extraescolar que podríamos realizar con nuestro alumnado y sobre la cuál trabajaríamos posteriormente en el aula. También se realizó un fotolibro relatando nuestra experiencia de las prácticas en el centro a través de la fotografía, como complemento del Cuaderno de Prácticas del Centro. Todo ello comentado en unas clases dinámicas donde se fomentó el intercambio de opiniones entre los alumnos.

Por último, la asignatura optativa **Música y Plástica: Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión**, nos hace reflexionar sobre la importancia de trabajar el aspecto interdisciplinar en el ámbito artístico musical y plástico.

En las clase prácticas de la asignatura se puede apreciar lo íntimamente relacionadas que están las dos manifestaciones artísticas, y se realizan actividades que se pueden desarrollar en el aula con el alumnado. El hecho de compartir el aula con compañeros de la especialidad de Música facilitó en gran medida la realización de las actividades y fomentó la relación entre ambas especialidades.

## **PROPUESTA INNOVADORA DE PROGRAMACIÓN**



## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto está diseñado para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual del cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Lo que se pretende con esta innovación es fomentar el desarrollo de las personas a través del conocimiento para desenvolverse en situaciones habituales que requieren mejorar las aptitudes del alumnado así como su autonomía en la toma de decisiones.

Se plantea como un proyecto interdisciplinar en el que se busca aplicar una metodología activa en la que participen tanto alumnado como profesorado, utilizando técnicas motivadoras y dinámicas que hagan a los alumnos y alumnas protagonistas de la asignatura; que genere en ellos una nueva actitud ante la toma de decisiones y que ayude a desarrollar la personalidad individual integrada en un contexto social, es decir, que permita al individuo resolver situaciones con independencia y solidaridad.

Partiendo del referente histórico denominado el *Grand Tour*, que supuso una gran aportación a la formación de los artistas y arquitectos en del siglo XVIII, y su herencia ha llegado hasta nuestros días a través del viaje de estudios, se elabora esta propuesta ante la importancia de concienciar a los estudiantes sobre el valor artístico y arquitectónico de los entornos construidos que visitamos.

La asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual recupera el viaje como actividad facilitadora del aprendizaje. Se trata pues, de la preparación de los itinerarios del viaje mediante una introducción al estudio de la ciudad, realizando una selección y análisis de obras arquitectónicas, artísticas, y monumentos que se visitarán con el fin último de elaborar una guía de viajes en formato digital.

Como se ha comentado anteriormente, la metodología de trabajo a emplear será la de Aprendizaje Basado en Proyectos, donde el proceso de investigación de lugar a la resolución de problemas, generando conocimientos y desarrollando nuevas habilidades por parte de los estudiantes.

Se trata como fin último, de potenciar las aptitudes de cada alumno en el grupo de trabajo, valorando y respetando sus aportaciones, ideas e intereses, orientándoles desde el ámbito de cada asignatura que interviene en el proyecto, para que se desarrollen como individuos independientes y con criterio propio, valorando decisiones propias y ajenas.

## 2. ENMARQUE CONTEXTUAL Y ÁMBITO DE APLICACIÓN.

El contexto educativo en el que se desarrolla el Proyecto de Innovación es el Instituto de Enseñanza Secundaria de Candás, que se localiza en la villa costera asturiana del mismo nombre, capital del concejo de Carreño, cuyo municipio se divide en doce parroquias.

Carreño tiene una población de 10.967 habitantes y todas las parroquias aportan alumnas y alumnos al instituto, aunque la mayor parte procede de Candás, que cuenta con 6.840 habitantes y sus alumnos representan el 64 % del total.

Económicamente, la población activa de Carreño está ocupada en el sector secundario, industria y construcción. Le sigue el sector terciario, y, en último lugar, el sector primario, que es minoritario (agricultores, ganaderos y pescadores). El 24,1 % del alumnado vive y procede de la zona rural, si bien son muy pocos los padres y las madres que se dedican a las tareas del campo.

La sociedad de Carreño refleja un contexto social variado y diverso, en el que tiene presencia y cierta integración la etnia gitana, y donde ha ido adquiriendo peso la población inmigrante procedente de todos los continentes (6 alumnos proceden de Iberoamérica, 1 de África, 2 de Asia y 3 de Europa del este).

El IES de Candás es el único centro de secundaria del concejo de Carreño y escolariza en torno al 80 % de la población de Carreño comprendida entre los 12 y los 16 años (270 alumnas y alumnos de la ESO en 2015). El porcentaje se reduce al 35 % de escolarización en el caso de bachillerato (20 alumnas y 19 alumnos en 2015). El alumnado se caracteriza además por su heterogeneidad social, económica y cultural, con predominio de la denominada clase media.

El instituto de Candás fue creado en 1964 como sección delegada mixta, dependiente del Instituto Enseñanza Media Carreño Miranda de Avilés; en esta época ya se ofertaban estudios de bachillerato elemental que antes sólo había en Gijón y Avilés.

En el curso 1969/70 se convierte en Instituto de Enseñanza Media de Candás, según decreto 1783/1969, de 24 de Julio (BOE del 20 de Agosto) y se localiza en un local ubicado en el centro de la villa trasladándose en 1975 al edificio actual.

A finales de los años 80 es uno de los pocos institutos de Asturias que incorpora el plan experimental de la 'Reforma de las enseñanzas medias', que convive con el BUP y COU, con el ciclo formativo de grado superior TAFAD y con la implantación de la LOGSE (3º ESO), hasta el curso 1992-1993. A partir del curso 1996-1997 se incorporan los alumnos de 1º ESO, lo que originó la incorporación de seis maestros de EGB que pasan a Secundaria.

Actualmente la oferta educativa del centro es la siguiente:

- Educación Secundaria Obligatoria
- Programa de Diversificación Curricular
- Programa para la Mejora del Aprendizaje y Rendimiento (PMAR)
- Bachillerato.
  - Ciencias y Tecnología
  - Humanidades y Ciencias Sociales

En la actualidad cuenta con una plantilla de 48 profesores.

Es importante destacar que la localidad posee una tradición artística relevante al contar con el Museo Antón y disponer de un museo de escultura al aire libre, en cuyo recorrido se encuentra el propio instituto.

El Departamento de Plástica cuenta con dos profesoras que imparten la materia a todos los cursos empleando una metodología didáctica tradicional basada en la exposición verbal de los contenidos por parte del profesor y la realización de actividades de modo individual por parte del alumnado. Los recursos empleados son escasos, utilizándose trabajos de cursos anteriores como modelo a seguir para realizar las actividades propuestas en el aula.

El aula de Plástica tiene un tamaño adecuado para su uso y número habitual de estudiantes. De forma cuadrangular, las mesas están dispuestas linealmente mirando hacia la pizarra donde además se sitúa la mesa del profesor. Las mesas son inclinables, es decir, se deberían de mover para practicar mejor dibujo técnico y no es posible debido a su antigüedad y que la mayoría no funciona correctamente.

Es una clase luminosa pues cuenta con un ventanal corrido en la fachada y se encuentra orientada al suroeste, lo que hace innecesario el uso de luz artificial para impartir la docencia. Sus paredes están pintadas en tono cálido y ello ayuda a la concentración de los alumnos, aunque se echa en falta un adecuado mantenimiento.

En cuanto a los recursos disponibles en el aula, hay una pequeña biblioteca que contiene libros de texto de cursos pasados en la que los alumnos pueden consultar distintas ideas o bocetos para trabajar. Además consta de un cañón y una pantalla. En el departamento también existen materiales disponibles, aunque escasos y la mayoría en mal estado, para dejar a algún alumno cuando no lleva el material a clase, lo que ocurre habitualmente.

El Proyecto de innovación que se propone se centrará en el curso de 4º de la E.S.O, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, concretamente en los dos grupos de alumnos y alumnas con edades comprendidas entre 15 y 17 años, procedentes de agrupamientos al ser ésta una asignatura optativa.

Los grupos son los siguientes:

- Grupo 4º de la ESO, A-C : 9 alumnos (1 alumna extranjera procedente de Brasil)
- Grupo 4º de la ESO, A-C-DIV: 14 alumnos (2 alumnos extranjeros procedentes de Marruecos y Perú, 4 alumnos de Diversificación)

Estos alumnos y alumnas son en general extrovertidos, alegres, comunicadores y mantienen buena relación entre ellos; siendo más productivo en su rendimiento en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, el primer grupo (4º A/C), ya que es menos numeroso, más homogéneo, y no existe en él ningún alumno de Diversificación.

El otro grupo (4º A/C/DIV), presenta mayor diversidad entre el alumnado por su origen y nivel educativo, y muestran diferentes niveles de motivación e interés.

### 3. PROBLEMÁTICA DETECTADA.

Cuando comenzaron las prácticas en el I.E.S. de Candás, se optó por poner en práctica el Proyecto de Innovación en los dos grupos de 4º de la ESO, ya que la temática del Trabajo Fin de Máster planteada versa sobre el desarrollo de la programación de la asignatura a través de un proyecto, cuya finalidad es la creación de las ilustraciones de una guía turística digital donde se representen gráficamente los monumentos, los planos de recorridos y los lugares visitados durante el viaje de estudios, como actividades a realizar durante el curso académico en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Al ser 4º de la E.S.O. el grupo en el que se realiza normalmente el viaje de estudios, se observó que, a pesar de lo motivados y del interés que demostraba el alumnado por la realización del mismo, existía un desconocimiento generalizado por su parte del itinerario que se iba a realizar en dicho viaje y los monumentos, museos, etc..., que iban a visitar. Así mismo, a través de conversaciones mantenidas con los alumnos y alumnas, se detectó que estos no habían intervenido ni colaborado en la elección de los itinerarios del viaje, limitándose a una sola reunión informativa el contacto con los docentes organizadores del mismo.

Por otro lado, y lo que es más importante, se comprobó a través de conversaciones con las dos profesoras de Plástica que raramente se utiliza la temática del viaje de estudios como recurso para desarrollar el curriculum de la asignatura, a pesar de que podría contribuir a ampliar conocimientos en el alumnado, ayudar a fijar conceptos y resultar un tema atractivo. Tan sólo en una ocasión se realizó una actividad basada en el dibujo de una escultura existente en el aula, réplica de una escultura expuesta en el Museo del Louvre, coincidiendo con un viaje de estudios a París.

Las mismas profesoras confirmaron que tampoco se había trabajado con la temática del viaje de estudios en otras asignaturas durante los cursos académicos anteriores.

Una vez detectado el problema, se verifica y comprueba a través de la información recogida en un cuestionario que se realiza al alumnado un mes antes de iniciar su viaje.

En éste se relacionan las siguientes preguntas:

1	¿Has realizado algún viaje a otro país? ¿Cuál? ¿Con quién lo has realizado? (familiares amigos, etc...)
2	¿Qué países te gustaría conocer?
3	¿Has visitado algún museo, tanto en España como fuera de España? Cita sus nombres y la ciudad donde se encuentran.
4	¿Recuerdas alguna obra de arte o monumento que hayas visto o te haya gustado especialmente? Cita sus nombres y enumera en qué museo o se expone o en qué ciudad se encuentra.
5	Si lo conoces, haz un breve resumen del itinerario y los lugares que vas a visitar en el viaje de estudios que vas a realizar próximamente.
6	¿Has estado en alguna reunión en la que te lo hayan explicado los profesores encargados del viaje, o lo conoces por comentarios de otros alumnos de años anteriores?
7	¿Crees que sería interesante participar en la elaboración de las rutas del viaje de estudios? ¿Por qué?
8	¿Te gustaría recoger información fotográfica y videos durante el viaje para incorporarlo en un blog u otro documento digital, que pueda servir como referencia a futuros viajeros del instituto? ¿Por qué?
9	¿Consideras de tu interés seguir ampliando conocimientos en clase tras haber realizado el viaje, sobre lo que has visitado?

Analizados los resultados, sobre un total de 22 alumnos y alumnas, se obtienen los siguientes datos:

- El 91% ha viajado a otro país, incluyendo entre ellos Andorra, cuyo viaje realizaron durante el último curso en el centro de Educación Primaria.
- El 100% del alumnado manifiesta interés por viajar y conocer otros países.
- Aunque el 99% ha visitado un museo en España o fuera de España, sólo el 23% recuerda el nombre del mismo y es capaz de citar una obra incluida en dicho museo. Es importante aclarar que el elevado porcentaje de alumnado que ha visitado algún museo se debe a la proximidad del Museo Antón al centro y a los colegios de la localidad, que es visita habitual en la Educación Primaria.

Sobre los 19 estudiantes que realizarán el viaje de estudios, se obtienen los siguientes porcentajes:

- A la pregunta de si podrían describir el itinerario de su viaje de estudios, solo el 22% lo describe correctamente, mientras que el resto lo hace de modo incompleto o lo desconoce, a pesar de que el 72% de los alumnos y alumnas que asistirán al viaje han acudido a una reunión informativa.
- El 68% del alumnado encuestado considera que le gustaría tomar parte activa en la elección de los itinerarios a visitar, argumentando entre otras cuestiones que podrían tomar decisiones sobre qué monumentos y lugares conocer más acordes con sus gustos.
- El 55% considera interesante recoger en un blog a incorporar en la web del centro, información fotográfica, videos, dibujos, etc.. una vez realizado su viaje, que pueda servir como referencia y orientación a futuros estudiantes viajeros del instituto.
- El 73% considera de interés seguir ampliando conocimientos en clase sobre lo que han visitado, una vez realizado el viaje de estudios.

Las principales conclusiones que se obtienen es que los alumnos y alumnas visitan museos y no recuerdan las obras que han contemplado, no son capaces de reconocer o recordar artistas u obras pertenecientes a su propia cultura y mucho menos a otras culturas, hay por tanto una necesidad de afianzar conceptos y de seguir realizando actividades sobre el contenido que acogen los museos con este fin.

Los estudiantes no forman parte activa del diseño y selección de los recorridos a realizar en el viaje, son meros receptores pasivos de la programación de los itinerarios que organizan los docentes y carecen de información previa del contexto histórico de los lugares que van a visitar, por lo que el viaje de estudios deja de tener un contenido cultural para ser considerado por ellos como un viaje de ocio.

Por otro lado, la interdisciplinariedad juega un papel básico en este tipo de experiencias, completando la formación desde distintos ámbitos y dando un sentido global al contenido que se trabaja, en este caso el viaje cultural, y debe ser un recurso aprovechado por los docentes tal como se propone en esta propuesta de innovación.

#### 4. JUSTIFICACIÓN Y MARCO TEÓRICO.

El tema elegido en el proyecto de innovación viene determinado en gran medida por lo observado en el aula en la etapa de prácticas en el I.E.S de Candás, por los testimonios del alumnado y por los de las profesoras del Departamento de Educación Plástica y Visual.

Se plantea actuar a nivel de alumnado en 4º de la ESO, y el ámbito educativo que se verá afectado principalmente será el referente a la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, si bien intervendrán también en el proyecto los profesores de las asignaturas de Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Inglés, Francés y Música, tratándose pues de un proyecto interdisciplinar.

El centro se verá afectado por la innovación en cuanto al soporte tecnológico que ofrece, pues se incluirá un blog de nueva creación con la temática del viaje de estudios, que se incluirá en la página web del instituto.

Si tomamos como referencia el método de María Montessori (1910), en el que se desarrollan interdisciplinariamente todas las áreas con metodologías globales y analíticas; los alumnos y alumnas trabajan y profundizan los contenidos de varias materias, mediante uno o varios procesos que termina en una evocación de los conocimientos adquiridos, sean conceptos o procedimientos, sin perder de vista el contexto. Los aprendizajes se apoyan unos en otros y se integran las diferentes áreas del conocimiento.

El docente actúa como guía de dicho ambiente lo que favorece el aprendizaje cooperativo entre el alumnado, cuyas competencias sobre trabajo en equipo y la interacción mutua encuentran un entorno propicio. El alumno se convierte en protagonista de su propio aprendizaje.

En cuanto a la metodología de trabajo a emplear, será la de aprendizaje orientado a proyectos, en el que el proceso investigador tiene gran importancia en la resolución de problemas complejos, permitiendo la generación de conocimiento nuevo y desarrollando nuevas habilidades por parte de los estudiantes.

*“El aprendizaje orientado a proyectos pretende que los estudiantes asuman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje, así como aplicar, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en su formación. Su intención es encaminar a los estudiantes a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar lo que aprenden como una herramienta para resolver problemas y realizar tareas. Para realizar un proyecto se necesita integrar el aprendizaje de varias áreas y materias, superando, así, un aprendizaje fragmentado.”*(Mario de Miguel Díaz, 2005, p.99).

Es un aprendizaje orientado a la acción pues los estudiantes recopilan por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada, ejercitan la acción creativa, autónoma y responsable. La evaluación se realiza cuando los estudiantes informan de los resultados conseguidos y conjuntamente con el profesor los discuten.

Con esta metodología se fomenta el desarrollo y adquisición de competencias como pueden ser la lingüística, pues potencia la expresión oral y el manejo de la información; las destrezas interpersonales como el respeto hacia los demás y la responsabilidad individual y grupal; y la gestión personal para la organización del trabajo y la toma de decisiones.

También podemos hablar de aprendizaje cooperativo en este proyecto, que Fathman y Kessler (1993) definen como el trabajo en grupo que se estructura cuidadosamente para que todos los estudiantes interactúen, intercambien información y puedan ser evaluados de forma individual por su trabajo. Es decir, existe una diferencia fundamental entre trabajo en grupo y trabajo cooperativo. Como resume Pujolás (2004),

“no se trata sólo de hacer una misma cosa entre todos, sino también de hacer cada uno una cosa al servicio de una «comunidad» que persigue unas metas comunes.” (p.81)

Este autor expone los beneficios del Aprendizaje Cooperativo con los siguientes epígrafes:

- Aumento del rendimiento o productividad de los estudiantes.
- Mejora de las relaciones interpersonales y aceptación de las diferencias.
- Mayor precisión en la toma de perspectiva social.
- Desarrollo de la creatividad.
- Elevación de los niveles de autoestima.
- Mayor comprensión de la interdependencia.

Respecto a la importancia de las artes en el desarrollo de la personalidad, INSEA (International Society for Education through Art) (2008), considera las artes como esenciales para el conocimiento como elementos determinantes de la Cultura y del desarrollo psicosocial del individuo, y que deben ser parte integrante de todos los currículos educativos (la Plástica, la Música, el Teatro, la Danza, etc.). Entiende la Educación Artística como un espacio disciplinar autónomo, cuya principal finalidad es proporcionar al alumnado un aprendizaje de los lenguajes artísticos, accediendo paulatinamente a la complejidad del acto artístico, rechazando discursos esencialistas o descontextualizados.

Contempla también la intervención de las artes en el aprendizaje de otras disciplinas artísticas ya que se constata el carácter transdisciplinar de sus conocimientos conceptuales (saberes) y procedimentales (competencias, dominio de técnicas, etc...).

Para Eisner (1995), las obras de arte deben ocupar un lugar central en la organización del currículo y en la integración de cada una de las cuatro disciplinas de la educación artística: Estética, Crítica del Arte, Historia del Arte y Modalidades artísticas. El objetivo fundamental es desarrollar el conocimiento y las habilidades del alumnado para comprender y apreciar el arte, ya que la creatividad es entendida como la capacidad de dar respuestas innovadoras a partir de un conocimiento profundo del estudio del arte.

Debemos partir de la base de que el viaje de estudios resulta una actividad atractiva para el alumnado, que facilita el acercamiento hacia las obras de arte, su conocimiento y apreciación, y por tanto fomenta la creatividad. Este conocimiento se verá a su vez complementado a través de las actividades propuestas por las distintas disciplinas que intervienen en el proyecto.

Lo que se pretende con esta innovación es aplicar una metodología activa en la que participen tanto alumnado como docentes, utilizando técnicas motivadoras y dinámicas que hagan al alumnado protagonista de la asignatura; que genere una nueva actitud en él ante la toma de decisiones y que ayude a desarrollar la personalidad individual integrada en un contexto social, es decir, que permita al individuo resolver situaciones con independencia y solidaridad.

En definitiva, ante la problemática detectada inicialmente en el aula y los resultados obtenidos en el cuestionario realizado entre el alumnado, mencionados en el apartado anterior, el proyecto docente a desarrollar durante el curso en esta asignatura plantea:

- una docencia basada en la autogestión del aprendizaje y en particular, en la forma de auto aprendizaje cooperativo.
- la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes.
- la co-evaluación, una evaluación continuada inter-pares, realizada por equipos.
- una experiencia fuera del aula: el viaje de estudios.

## 5. OBJETIVOS

### 5.1 Definición

El **objetivo principal (OP)** de esta innovación será:

*Favorecer el desarrollo de la autogestión y del conocimiento del alumnado consiguiendo que participe activamente en la toma de decisiones, para un correcto desarrollo de la personalidad individual integrada en un contexto social, es decir, que permita al individuo resolver situaciones de interés común con independencia y solidaridad.*

Los **objetivos específicos (OE)** serán los siguientes:

1. Promover una actitud cívica y comprensiva en la decisión de los itinerarios del viaje, a través del conocimiento y del análisis crítico de una selección de elementos urbanos y arquitectónicos, que culmina con la elaboración de una guía para la visita de los mismos.
2. Revisar y actualizar la metodología didáctica en el aula empleando la metodología de trabajo basada en proyectos para hacer más accesibles los contenidos al grupo de alumnos y alumnas, mejorando así la motivación y el rendimiento.
3. Introducir una temática atractiva para el alumnado, como es la del viaje de estudios, fomentando la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes.
4. Realizar un trabajo interdisciplinar con los departamentos de Lengua Castellana y Literatura, Inglés, Francés, Música y Geografía e Historia.
5. Motivar una actitud de reflexión y auto-conocimiento, en los actos de creación artística.
6. Favorecer el aprendizaje competencial.

## 5.2 Análisis de los objetivos.

Objetivos	Indicadores	Medidas
<b>OP</b>	Trabajo autónomo en el aula y actitud de respeto por sus propias decisiones y las de sus compañeros y compañeras	Observación de las actitudes y el trabajo en el aula
<b>OE1</b>	Actitud de tolerancia y respeto en las decisiones del grupo y buen desarrollo de las actividades colectivas	Evaluación de las actividades propuestas y observación en el aula., prestando atención a las actividades grupales
<b>OE2</b>	Interés y motivación con respecto a la asignatura y actitud positiva hacia los valores que se pretenden fomentar	Evaluación de las actividades propuestas y observación en el aula
<b>OE3</b>	Mejora del ritmo y calidad de los trabajos y aumento del interés por la asignatura	Evaluación de las actividades propuestas y observación en el aula
<b>OE4</b>	Calidad del trabajo por parte del alumnado, en las asignaturas que intervienen en el proyecto	Evaluación de las actividades y puesta en común entre docentes de logros realizados por los alumnos y alumnas
<b>OE5</b>	Mayor uso de conceptos y valores abstractos e incremento de la implicación del alumnado en su propia obra	Evaluación de las actividades propuestas y observación en el aula

## 6. RECURSOS Y MATERIALES.

El trabajo se realizará mayoritariamente en el aula de Plástica que tiene un tamaño adecuado para el número de alumnos; es una clase luminosa con un ventanal corrido en la fachada y se encuentra orientada al suroeste, lo que hace innecesario el uso de luz artificial para impartir la docencia. Tiene forma cuadrangular y las mesas están dispuestas linealmente mirando hacia una pizarra de gran tamaño, donde además se sitúa la mesa del profesor; en la pared izquierda se ubica un fregadero.

La organización de las mesas en el aula se podrá cambiar y vendrá determinada por el número de integrantes de los grupos de trabajo, pasando de una distribución tradicional a una distribución de mesas agrupadas, con el fin de fomentar la colaboración y el trabajo cooperativo entre los alumnos y alumnas.

En cuanto a los recursos disponibles en el aula, cuenta con un cañón, una pantalla y en el departamento también existen materiales disponibles, aunque escasos.

Los recursos materiales que se utilizarán en la elaboración de la guía digital son:

- Aula de Plástica
- Cañón y proyector
- Pizarra y tizas
- Fregadero
- Materiales de técnica seca como lápices de grafito y color, ceras, rotuladores, etc...
- Bloc de dibujo de tamaño DIN A3
- Pinceles, témperas, acuarelas y acrílicos.
- Material de grabado: acetato, punta seca...
- Material de Dibujo Técnico: compás, escuadra y cartabón, regla, etc...
- Aula de informática o Pizarra Digital, que cuenta con ordenadores para la búsqueda de información a través de internet, Google Earth...
- Impresora
- Dispositivos móviles del alumnado.

En cuanto a los recursos humanos, se precisará la colaboración del profesor de Historia y de las profesoras de Lengua, Francés, Música e Inglés.

## 7. DESARROLLO Y MÉTODO.

La estrategia metodológica a emplear será el Aprendizaje Orientado a Proyectos, definido por Mario de Miguel Díaz (2005) como el método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

La elección de este método viene determinado porque los estudiantes aprenden a tomar sus propias decisiones y a actuar de forma independiente mejorando la motivación al experimentar y reflexionar sobre la naturaleza de un problema real. Tienen una participación activa en el proceso y los profesores adoptan el papel de meros coordinadores. Este método permite aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas a situaciones concretas, con la consiguiente mejora de las competencias correspondientes y fomenta formas de aprendizaje investigador. Es un aprendizaje orientado a la acción.

Simultáneamente se emplearán también otros métodos de enseñanza como el método expositivo o lección magistral, cuando sea necesario presentar nuevos contenidos en el grupo.

Por último, para fomentar el uso de las nuevas tecnologías, se finalizará trabajando de modo cooperativo con la creación de un blog que se incorporará en la web del centro, en el que se incluirán los trabajos seleccionados por el grupo, acompañados por los textos explicativos en castellano, inglés y francés, y los temas musicales. La publicación se completará incluyendo comentarios, fotografías y videos realizados durante el viaje, y se entenderá como un documento abierto en el que se puedan seguir incluyendo contenidos relacionados con el tema. Supondrá la síntesis y ordenación de todo el trabajo realizado a lo largo del proyecto.

Este blog será el cuaderno de viaje en el que se vincularán vivencias, emociones, pensamientos y opiniones al arte, a la historia, a la música y a la cultura; y se establecerán relaciones ente nuestra lengua con otras lenguas modernas como el inglés y el francés.

### 7.1 Fases y actividades

La estructura del trabajo se divide en las siguientes fases:

- Mediante una clase magistral, se expondrá al alumnado en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, el tema de trabajo y la finalidad del mismo: los estudiantes deben recopilar en el aula o fuera del aula, a través de diferentes fuentes (bibliográficas, internet...), información necesaria para la resolución de la tarea planteada, consistente en una selección de monumentos, edificios y lugares, con el fin de elaborar un itinerario de viaje para la visita de los mismos.
- Una vez decidido el lugar de destino del viaje de estudios, se elegirán una serie de obras de arte y monumentos colaborando con el Departamento de Geografía e Historia, ya que el profesor de la asignatura será el encargado de ayudar al alumnado a clasificarlas según su corriente artística, seleccionando y localizándolas en el plano de la ciudad ayudándose de Google Earth y callejeros turísticos. Se recogerá información histórica detallada de cada una de ellas y se realizará un análisis de los monumentos elegidos. Posteriormente los alumnos y alumnas definirán inicialmente los itinerarios y se distribuirán en grupos por cada recorrido.
- En la asignatura de Lengua y Literatura se realizará una actividad consistente en la redacción de un texto o breve comentario descriptivo de cada obra seleccionada, que acompañará a las ilustraciones en el cuaderno de viaje digital.
- En colaboración con los departamentos de Lengua Extranjera, (Inglés y Francés), se traducirá el texto anterior a ambos idiomas con el fin de incluir ambas traducciones acompañando al texto en castellano, en el blog.
- Con la profesora de Música se seleccionaran varios temas musicales actuales representativos del país elegido como destino, que se incluirán también en el sitio web; haciendo previamente un breve recorrido por la historia de la música, relacionado con la clasificación cronológica de las imágenes, lo que permitirá al alumnado adquirir un conocimiento general de la música en el país elegido.
- La última fase consistirá en la creación del cuaderno de viaje digital en formato de blog que incorporará las ilustraciones, planos de itinerarios, los textos descriptivos en castellano, inglés y francés, la pieza musical y otros comentarios realizados por los alumnos. Será publicada en la web del centro y se planteará como un documento

abierto donde los estudiantes puedan incorporar fotografías, vídeos y relatos de su experiencia una vez realizado el viaje.

La actividad artística comenzará a partir de la selección de los edificios, monumentos y obras de arte efectuada en la fase 1 y se realizará simultáneamente a las otras fases del proyecto, que finalizará con la creación del blog. Se desarrollará el curriculum de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual a través de las actividades propuestas en la programación, empleándose para ello distintas técnicas y materiales en la realización de las representaciones gráficas que se incorporarán como ilustraciones y planos de recorridos en la guía. El trabajo se realizará con una temporalización de un curso académico.

## 7.2 Cronograma.

<b>Fases</b>	<b>Actividad</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Participación</b>
<b>F1</b>	Explicación al alumnado del tema de trabajo y finalidad del mismo, en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	1	Profesora de Plástica y alumnado
<b>F1</b>	Búsqueda de información	A realizar fuera del aula	Alumnado
<b>F2</b>	Clasificación de las obras según su corriente artística y localización en el plano. Análisis de monumentos elegidos. Definición de itinerarios y grupos.	4	Profesor de Historia y alumnado

<b>F3</b>	Redacción de un texto o breve comentario descriptivo de cada obra	2	Profesora de Lengua y Literatura y alumnado
<b>F4</b>	Traducción del texto al Francés	2	Profesora de Francés y alumnado
<b>F4</b>	Traducción del texto al Inglés	2	Profesora de Inglés y alumnado
<b>F2-F3 F4-F5</b>	Utilización de distintas técnicas y materiales para representar los monumentos, edificios y planos de recorridos	A lo largo del curso académico	Profesora de Plástica y alumnado
<b>F5</b>	Elección de varios temas musicales	2	Profesora de Música y alumnado
<b>FF</b>	Creación del blog	6	Profesora de Plástica y alumnado

## 8. RELACIÓN DE CONTENIDOS

Según el Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, se establece la siguiente relación de Contenidos, para el curso 4º ESO:

### **Bloque 1. Expresión plástica. (B1)**

1. Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro, y textura.

2. Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones.
3. Realización de composiciones mediante técnicas de grabado y reprografía, en función de sus posibilidades expresivas.
4. Creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura.
5. Construcción de expresiones artísticas volumétricas a partir de materiales diversos, valorando sus posibilidades creativas.
6. Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes períodos artísticos, sobre todo en las manifestaciones artísticas asturianas.
7. Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas y por la constancia en el trabajo para conseguir un resultado concreto.
8. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
9. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico adecuado, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación con autoexigencia en la superación de las creaciones propias.

## **Bloque 2. Dibujo técnico. (B2)**

1. Uso razonado de los conceptos de proyección y descripción técnica que utiliza el sistema diédrico para la representación de objetos tridimensionales en un espacio bidimensional.
2. Utilización de los diferentes sistemas de representación en función de sus entornos de aplicación.
3. Uso de los fundamentos que rigen los sistemas de representación cónico y axonométrico para describir ambientes y objetos del entorno.
4. Apreciación de la capacidad descriptiva de las perspectivas.
5. Introducción al concepto de normalización.
6. Representación de objetos en el sistema diédrico, incorporando los elementos de acotación necesarios para su construcción y teniendo en cuenta las normas establecidas al respecto.

7. Interpretación de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.
8. Elaboración de formas basadas en redes modulares.
9. Trazado de polígonos regulares.
10. Aplicación de tangencias entre rectas y circunferencias.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño. (B3)**

1. Observación de los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.
2. Elaboración de un proyecto de diseño gráfico, considerando los factores que intervienen en el proceso de creación: presupuestos iniciales, investigación y recopilación de información, bocetos iniciales, presentación de soluciones, realización, maqueta y evaluación.
3. Experimentación, mediante los elementos visuales, conceptuales y relacionales del lenguaje visual, de las posibilidades y propiedades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas aplicadas al diseño.
4. Ordenación de la sintaxis de los lenguajes visuales en los procesos de diseño (gráfico, interiorismo y modas) y la publicidad.
5. Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas, fomentando el análisis crítico con actitud abierta y flexible.
6. Interés por conocer los principales estilos y las tendencias actuales en los diferentes ámbitos del diseño.
7. Actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.
8. Observación de la gran evolución experimentada por las técnicas gráficas tras la implantación de los programas informáticos de diseño asistido por ordenador.

#### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia. (B4)**

1. Experimentación a través de las técnicas de expresión gráfico-plástica aplicadas a la animación e interactividad, para producir y transformar imágenes visuales con diferentes intenciones.
2. Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia, fomentando el pensamiento divergente y la creatividad.
3. Interpretación de los elementos más representativos de la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
4. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
5. Análisis de los estereotipos y prejuicios vinculados a la edad, a la raza o al sexo presentes en estos medios.
6. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las propias producciones.
7. Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final)
8. La televisión como medio de comunicación; televisión y audiencia. Funciones de la televisión.
9. Análisis de la imagen: las características visuales y los significados de las imágenes.

## 9. COMPETENCIAS CLAVE

En el artículo 9 del Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias, se regulan las competencias clave que se han de tener como prioridad en la educación del alumnado. Esta programación establece los contenidos de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de modo que los estudiantes desarrollen una serie de capacidades con el fin de lograr la realización de las actividades propuestas.



### ✓ **Competencia en comunicación lingüística.**

Esta competencia es necesaria para desarrollar la habilidad de expresar pensamientos, emociones y opiniones, así como dialogar, formar un juicio crítico y ético, generar ideas y dar coherencia al discurso. Se trabaja al relacionar los elementos del lenguaje visual con el escrito utilizando el vocabulario específico de la asignatura, y al llevarse a cabo la exposición oral en el aula.



### ✓ **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.**

Potencia la habilidad para utilizar y relacionar números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión. El alumno debe razonar matemáticamente a través del estudio de la geometría, la normalización, la acotación, la perspectiva.... La asignatura favorece también su adquisición mediante el uso de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.



✓ **Competencia digital.**

Se utilizan las tecnologías emergentes como instrumento para obtener, analizar, producir e intercambiar información y aprender y compartir conocimientos, pudiéndose utilizar los contenidos para la elaboración de producciones propias como componer textos e imágenes digitales, dibujar planos, realizar variaciones formales y de color, generar figuras, componer secuencias visuales y sonoras, etc. Por otro lado, la participación y el trabajo colaborativo en línea permitirán una resolución más eficiente de las tareas y actividades planteadas.



✓ **Aprender a aprender.**

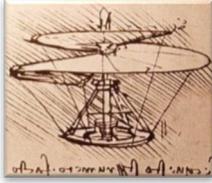
Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumnado desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

Debe identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos artísticos, partiendo del análisis inicial, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, y aplicando los conocimientos previos adquiridos para su interpretación.



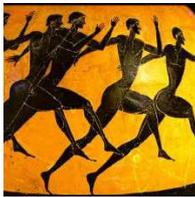
✓ **Competencias sociales y cívicas.**

Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica. Se adquiere por parte de los alumnos y alumnas al participar en actividades en las que la creación artística suponga un trabajo en equipo, ya que se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. El lenguaje visual induce al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, lo que genera diferentes respuestas ante un mismo estímulo favoreciendo la aceptación de las diferencias.



✓ **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.**

Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos. Esta competencia se pretende fomentar a través de la propuesta de innovación, mediante una metodología en la que los estudiantes aprenden a tomar sus propias decisiones y a actuar de forma independiente mejorando la motivación al experimentar y reflexionar sobre la naturaleza de un problema real. Es por tanto, un aprendizaje orientado a la acción.



✓ **Conciencia y expresiones culturales.**

Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura. Se consigue al aplicar los conocimientos artísticos adquiridos en la observación y el análisis de los objetos de la realidad cotidiana, y en las diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio. Por otra parte, se contribuye a esta competencia cuando se experimenta e investiga con diversidad de técnicas plásticas y visuales y cuando se comunica a través de distintas expresiones artísticas.

## 10. SECUENCIACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

La programación propuesta sigue las directrices del currículo oficial estructurándose en ocho unidades didácticas de distinta duración.

Como se ha comentado anteriormente, los alumnos y alumnas elegirán una serie de edificios históricos y monumentos que posteriormente visitarán en su viaje de estudios, con el fin de definir los itinerarios a realizar y diseñar las ilustraciones y los callejeros que se incorporarán en una guía de viajes digital que se publicará en la web del centro.

Cada unidad didáctica servirá para realizar cada una de las ilustraciones y diseñar los planos de recorridos, finalizando en la temática audiovisual. Se desarrollan los cuatro bloques de contenidos del currículo en cinco grandes apartados que van desde el análisis de referentes artísticos, hasta el uso de las distintas técnicas de expresión plástica, los sistemas de representación perspectiva, el diseño gráfico y el lenguaje audiovisual. Todo ello sustentándose en el trabajo a realizar durante el viaje, que se basará fundamentalmente en la recopilación de material fotográfico y videográfico, que servirá de apoyo y documentación.

En el Principado de Asturias las clases comienzan el 15 de septiembre y finalizan el 24 de junio, son por lo tanto 35 semanas lectivas, y por lo tanto 105 sesiones de 55 minutos cada una en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º de la ESO, ya que cuentan con 3 horas semanales.

La distribución por bloques de las unidades didácticas y su temporalización en cada trimestre será la siguiente:

BLOQUES	UNIDADES DIDÁCTICAS	TRIMESTRE
1. ANÁLISIS DE REFERENTES	0. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO	1
2. EXPRESIÓN Y CREACIÓN	1. FORMA Y COLOR	1
	2. GRABADO Y TEXTURA	
3. CONSTRUCCIÓN	3. REPRESENTACIÓN Y VOLÚMEN	2
	4. GEOMETRÍA	
4. DISEÑO	5. LENGUAJE VISUAL Y DISEÑO	3
	6. LA CIUDAD Y SUS RECORRIDOS	
5. ENTORNO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	7. LENGUAJE AUDIOVISUAL	3

A continuación se detallan mediante fichas, las unidades didácticas a desarrollar, en las que se describe la duración de las mismas a modo orientativo, pues en función del rendimiento del grupo se pueden alargar o acortar las mismas; las Competencias que se trabajan significadas por su iconos; los contenidos; los criterios de evaluación; la representación de las actividades a desarrollar; la metodología y los criterios de calificación e instrumentos de evaluación. En la primera ficha no se consideran estos dos últimos, ya que se trata de la selección previa de los referentes artísticos sobre los que van a trabajar los alumnos y alumnas durante el curso.

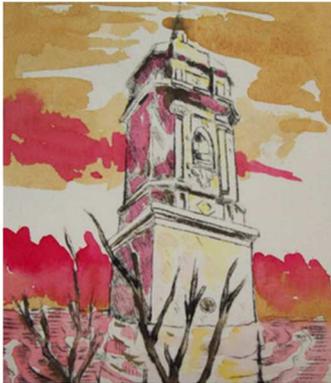
	<p>UNIDAD DIDÁCTICA 0.</p> <p>INTRODUCCIÓN AL PROYECTO</p> <p>4 sesiones</p>					
						
<p><b>Contenidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes periodos artísticos, y también en las manifestaciones artísticas asturianas.</li><li>✓ Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.</li><li>✓ Apreciación de la capacidad descriptiva de las perspectivas.</li><li>✓ Utilización de las TIC para realizar producciones propias.</li></ul>						
<p><b>Criterios de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Reconocer en obras de arte los distintos estilos artísticos y valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</li><li>✓ Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li><li>✓ Realizar una indagación previa para conocer de forma adecuada y seleccionar los materiales que mejor se ajusten al proyecto artístico.</li></ul>						
<p><b>Propuesta de actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Selección de una serie de edificios, monumentos, obeliscos, fuentes, etc..., situados en el lugar de destino del viaje de estudios, y elección previa de la técnica a emplear en su representación, para realizar las ilustraciones de una guía de viajes.</li></ul>						

### Metodología

- ✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.
- ✓ Trabajo individual en el aula de informática (Pizarra Digital) y en la búsqueda de referentes artísticos a través de Google Earth, internet y callejeros turísticos.

	<h2>UNIDAD DIDÁCTICA 1.</h2> <h3>FORMA Y COLOR.</h3> <p>22 sesiones</p>					
						
<h4>Contenidos</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes periodos.</li><li>✓ Elaboración de proyectos artísticos de forma cooperativa.</li><li>✓ Empleo del encaje, composición, proporción, expresividad en el trazo, claroscuro y textura, en la elaboración de dibujos.</li><li>✓ Creación de obras pictóricas mediante acuarelas, témperas y acrílicos, construyendo expresiones artísticas volumétricas.</li><li>✓ Utilización de las TIC para realizar producciones propias.</li></ul>						
<h4>Criterios de evaluación</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Reconocer en obras de arte distintas técnicas, apreciando estilos y valorando el patrimonio artístico y cultural.</li><li>✓ Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li><li>✓ Utilizar diferentes materiales y técnicas en el análisis gráfico, el encaje y acabado.</li><li>✓ Utilizar las pinturas al agua y los procedimientos de lavado y estarcido, produciendo diferentes texturas.</li></ul>						
<h4>Propuesta de actividades</h4>						

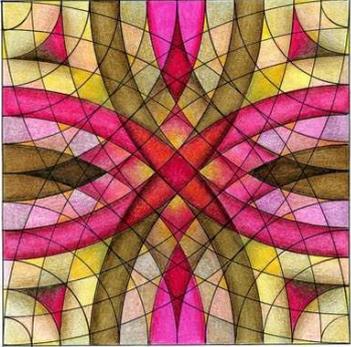
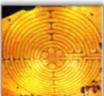
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Creación de composiciones plásticas representando edificios, monumentos, fuentes, etc...o fragmentos de los mismos, para realizar ilustraciones en cuatro actividades y aplicando distintas técnicas: lápiz y rotulador, témpera, acuarela y acrílico.</li></ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo individual en el aula y en la búsqueda de referentes artísticos.</li><li>✓ Trabajo colaborativo para la elección de las mejores ilustraciones realizadas en el grupo, que serán incluidas en la guía.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li><li>✓ Observación de la actitud en la selección final de los trabajos, así como el respeto a las opiniones ajenas.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación (20 % cada una de las 4 actividades)</li><li>✓ Actitud: 20% de la calificación (10% desarrollo de la tarea en el aula, 10% utilización material)</li></ul>

	<h2>UNIDAD DIDÁCTICA 2.</h2> <h3>GRABADO Y TEXTURA.</h3> <p>12 sesiones</p>					
						
<h4>Contenidos</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes periodos.</li><li>✓ Elaboración de proyectos de forma cooperativa.</li><li>✓ Realización de composiciones mediante técnicas de grabado empleando encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro y textura.</li><li>✓ Utilización de las TIC en las propias producciones.</li></ul>						
<h4>Criterios de evaluación</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Reconocer en obras de arte distintas técnicas, apreciando estilos y valorando el patrimonio artístico y cultural.</li><li>✓ Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li><li>✓ Aplicar estrategias adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado.</li><li>✓ Realizar composiciones artísticas utilizando con precisión los materiales y la técnica del grabado, empleando movimiento, ritmo, proporción, y texturas.</li></ul>						
<h4>Propuesta de actividades</h4>						

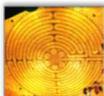
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Representación de un edificio histórico, fuente, escultura, etc... o un fragmento del mismo, mediante la técnica de grabado a punta seca sobre plancha de acetato.</li></ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo individual en el aula.</li><li>✓ Trabajo colaborativo para la elección de las mejores ilustraciones realizadas en el grupo, que se incluirán en la guía.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li><li>✓ Observación de la actitud en la selección final de los trabajos, así como el respeto a las opiniones ajenas.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación</li><li>✓ Actitud: 20% de la calificación (10% desarrollo de la tarea en el aula, 10% utilización material)</li></ul>

	<h2>UNIDAD DIDÁCTICA 3.</h2> <h3>REPRESENTACIÓN Y VOLUMEN.</h3> <p>15 sesiones</p>					
						
<h4>Contenidos</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes periodos.</li><li>✓ Elaboración de proyectos de forma cooperativa.</li><li>✓ Uso de los sistemas de representación diédrico, cónico y axonométrico.</li><li>✓ Introducción al concepto de normalización y acotación.</li></ul>						
<h4>Criterios de evaluación</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Reconocer en obras de arte distintas técnicas, apreciando estilos y valorando el patrimonio artístico y cultural.</li><li>✓ Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li><li>✓ Aplicar estrategias adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado.</li><li>✓ Utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</li></ul>						
<h4>Propuesta de actividades</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Representar el punto, recta y plano y sus relaciones más usuales empleando el sistema diédrico.</li><li>✓ Obtener vistas de piezas, acotándolas y representando su volumen en perspectiva isométrica y caballera.</li></ul>						

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Representación de un edificio histórico o monumento mediante la perspectiva caballera y utilizar lápices de colores para experimentar mediante el grafismo con el color, la textura, el volumen....</li></ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo individual en el aula.</li><li>✓ Trabajo colaborativo para la elección de la mejor ilustración realizada en el grupo, que será la que se incluya en la guía.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li><li>✓ Observación de la actitud en la selección final de los trabajos, así como el respeto a las opiniones ajenas.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación (25 % primera actividad, 25% segunda, y 30% tercera actividad).</li><li>✓ Actitud: 20% de la calificación (10% desarrollo de la tarea en el aula, 10% utilización material)</li></ul>

	<p>UNIDAD DIDÁCTICA 4. GEOMETRÍA.</p> <p>12 sesiones</p>					
						
<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elaboración de proyectos de forma cooperativa.</li><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes periodos.</li><li>✓ Interpretar representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo.</li><li>✓ Trazado de polígonos regulares y tangencias.</li><li>✓ Elaboración de formas basadas en redes modulares.</li><li>✓ Utilización de los programas informáticos de diseño asistido por ordenador.</li></ul>						
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Realizar proyectos plásticos de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</li><li>✓ Reconocer en obras de arte distintos estilos y valorando el patrimonio artístico y cultural.</li><li>✓ Diseñar con formas geométricas planas creando composiciones, utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.</li><li>✓ Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir redes modulares.</li></ul>						

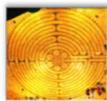
<p><b>Propuesta de actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Diseño de un pavimento o un jardín francés configurando formas geométricas planas y construyendo redes modulares, planteando el trabajo como una intervención en el entorno urbano y arquitectónico, utilizando un programa informático de diseño asistido por ordenador para la presentación final del mismo.</li></ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo individual en el aula.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación.</li><li>✓ Actitud: 20% de la calificación.</li></ul>

	<p>UNIDAD DIDÁCTICA 5. LENGUAJE VISUAL Y DISEÑO</p> <p>12 sesiones</p>					
						
<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación y análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes periodos.</li><li>✓ Elaboración de un proyecto de diseño gráfico a partir de la investigación, recogida de información, bocetos iniciales, y representación personal de ideas, experimentando con las técnicas gráfico-plásticas aplicadas al diseño.</li><li>✓ Conocimiento de los conceptos básicos del diseño gráfico y la publicidad, manteniendo una actitud crítica ante imágenes cuyo contenido muestre discriminación sexual, cultural, social o racial.</li><li>✓ Experimentar con las técnicas gráfico-plásticas aplicadas a la animación e interactividad para producir y transformar imágenes visuales.</li><li>✓ Utilización de las TIC en las propias producciones.</li></ul>						
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Realizar composiciones creativas utilizando los códigos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</li><li>✓ Reconocer en obras de arte distintas técnicas, apreciando estilos y valorando el patrimonio artístico y cultural.</li></ul>						

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen y modificar alguno de los componentes para crear una imagen nueva.</li> <li>✓ Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño.</li> <li>✓ Utilizar la cámara fotográfica y el video, y valorar sus factores expresivos.</li> <li>✓ Experimentar con técnicas y procedimientos propios de la fotografía y el video, para realizar un proyecto personal.</li> </ul>	
<p><b>Propuesta de actividades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizar un reportaje fotográfico y video gráfico durante el viaje de estudios, captando imágenes de referentes y elementos artísticos singulares, interactuando en el medio.</li> <li>✓ Selección de un edificio o monumento a representar, búsqueda de información sobre el mismo fuera del aula y realización de un breve resumen histórico-artístico para exposición oral.</li> <li>✓ Representación mediante un pictograma del edificio histórico o monumento elegido utilizando tintas planas.</li> </ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li> <li>✓ Trabajo individual en el aula; en el reportaje fotográfico a realizar durante el viaje de estudios; y en la búsqueda de información en internet y otras fuentes.</li> </ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li> <li>✓ Exposición oral del tema</li> </ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación.</li> <li>✓ Actitud: 20% de la calificación (10% desarrollo de la tarea en el aula, 10% exposición oral)</li> </ul>

	<p>UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA CIUDAD Y SUS RECORRIDOS.</p> <p>16 sesiones</p>					
						
<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.</li><li>✓ Análisis de los valores artísticos en imágenes de diferentes períodos.</li><li>✓ Representación personal de ideas, partiendo de unos objetivos, usando el lenguaje plástico adecuado, mostrando iniciativa, imaginación y creatividad.</li><li>✓ Utilización de las TIC en las propias producciones.</li></ul>						
<p>Criterios de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Realizar composiciones creativas utilizando los códigos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</li><li>✓ Analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen y modificar alguno de los componentes para crear una imagen nueva.</li><li>✓ Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño.</li></ul>						
<p>Propuesta de actividades</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Representación de un plano de recorridos donde se ubicarán los pictogramas realizados en la actividad anterior como elementos de señalización.</li></ul>						

<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo individual en el aula</li><li>✓ Trabajo colaborativo para la elección de la mejor ilustración realizada para cada itinerario, que será la que se incluya en la guía.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo individual: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li><li>✓ Observación de la actitud en la selección final de los trabajos, así como el respeto a las opiniones ajenas.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo individual: 80% de la calificación.</li><li>✓ Actitud: 20% de la calificación (10% desarrollo de la tarea en el aula, 10% participación en el grupo)</li></ul>

	<h2 style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA 7.</h2> <h3 style="text-align: center;">LENGUAJE AUDIOVISUAL</h3> <p style="text-align: right;">6 sesiones</p>					
						
<h4>Contenidos</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.</li><li>✓ Organización del reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia, fomentando la creatividad, e interpretando el lenguaje cinematográfico y videográfico.</li><li>✓ Utilización de las TIC en las propias producciones para la creación del blog.</li><li>✓ Análisis de la imagen y la sintaxis de los elementos del lenguaje cinematográfico y videográfico.</li><li>✓ Análisis de la televisión como medio de comunicación y de los estereotipos vinculados a la raza, sexo o edad.</li></ul>						
<h4>Criterios de evaluación</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Identificar los elementos de la estructura narrativa del lenguaje audiovisual y multimedia, realizando los pasos necesarios para la producción audiovisual, valorando la labor de equipo.</li><li>✓ Realizar composiciones creativas a partir de códigos del lenguaje audiovisual y mostrar interés por los avances tecnológicos.</li><li>✓ Debatir sobre los estereotipos de la imagen publicitaria</li></ul>						
<h4>Propuesta de actividades</h4> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Creación de un blog donde se creará una entrada por itinerario definido.</li></ul>						

<p>Los alumnos y alumnas se distribuirán en grupos de 4 miembros de modo que puedan incorporar los comentarios y trabajos adecuadamente.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Exposición oral de cada grupo una vez finalizado el blog para explicar su contenido.</li></ul>	
<p><b>Metodología</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Lección magistral a cargo del docente para introducir el tema.</li><li>✓ Trabajo colaborativo en el aula Pizarra Digital para realizar el blog.</li></ul>	
<p><b>Instrumentos de evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Observación sistemática del proceso de trabajo colaborativo: realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.</li></ul>	<p><b>Criterios de calificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo grupal: 70% de la calificación, realización de las tareas dentro del grupo y 30% de la calificación, exposición oral.</li></ul>

## 11. RELACIÓN DE BLOQUES, UNIDADES DIDÁCTICAS Y CONTENIDOS.

		BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA									BLOQUE 2. DIBUJO TECNICO									BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO								BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA										
BLOQUES	UNIDADES DIDÁCTICAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1. ANÁLISIS DE REFERENTES	0. INTRODUCCION AL PROYECTO																																					
2. EXPRESIÓN Y CREACIÓN	1. FORMA Y COLOR																																					
	2. GRABADO Y TEXTURA																																					
3.CONSTRUCCIÓN	3. REPRESENTACIÓN Y VOLUMEN																																					
	4. GEOMETRÍA																																					
4. DISEÑO	5. LENGUAJE VISUAL Y DISEÑO																																					
	6. LA CIUDAD Y SUS RECORRIDOS																																					
5. ENTORNO AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	7. LENGUAJE AUDIOVISUAL																																					

## 12. EVALUACIÓN.

### 12.1 Criterios de evaluación de área.

En el Decreto 43/2015 de 10 de junio de ordenación del currículo de Educación Secundaria Obligatoria, se detallan los criterios de evaluación de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que son los siguientes para el curso de 4º de la ESO:

#### **Bloque 1. Expresión plástica.**

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciarlos distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

#### **Bloque 2. Dibujo técnico.**

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.

2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

### **Bloque 3. Fundamentos del diseño.**

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

### **Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia.**

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

## 12.2. Criterios de calificación e instrumentos de evaluación.

Los criterios de calificación e instrumentos de evaluación serán los mismos para todas las unidades didácticas y se sujetarán al principio de la evaluación continua.

Se tendrán en cuenta los contenidos en la calificación y los procedimientos se basarán en la observación sistemática del proceso de trabajo tanto individual como colaborativo, la realización del trabajo dentro del plazo de tiempo indicado y correcta ejecución del mismo.

Los procedimientos que se van a evaluar serán:

- Las producciones y actividades realizadas en el aula (carpeta de trabajos)
- Resúmenes, análisis y exposiciones orales
- Actitud

La calificación de cada unidad didáctica (ver anexo 1), será en general la media de los valores obtenidos en cada procedimiento y se evaluarán según los siguientes porcentajes cuando haya exposición oral:

- Carpeta de trabajos (60 %)
  - 20% calidad técnica de las tareas realizadas
  - 20% experimentación con la técnica empleada
  - 20% creatividad
- Resúmenes, análisis y exposiciones orales (20 %)
  - 10% dominio del tema
  - 10 % oratoria
- Actitud (20%)
  - 10% desarrollo y limpieza en la ejecución del trabajo
  - 10% participación y cooperación en el grupo

En el caso de que la actividad no requiera exposición oral por parte del alumnado, los porcentajes serán:

- Carpeta de trabajos (80 %)
  - 30% calidad técnica de las tareas realizadas
  - 20% experimentación con la técnica empleada
  - 30% creatividad

- Actitud (20%)
  - 10% desarrollo y limpieza en la ejecución del trabajo
  - 10% participación y cooperación en el grupo.

Estos criterios se indican en cada una de las fichas correspondientes a las unidades didácticas.

### 12.3. Actividades de recuperación.

Para poder aprobar la materia, será necesario obtener al menos la mitad de los puntos totales de los que conste la evaluación.

De lo contrario el alumno o alumna deberá realizar:

- las tareas pendientes o no entregadas de la unidad didáctica si esta consta de varias actividades, y presentarlas al final del trimestre.
- las tareas pendientes o no entregadas durante la 1ª, 2ª ó 3ª evaluación.

El alumnado podrá optar a final de curso a una prueba teórica de recuperación, que estará relacionada con los contenidos impartidos, y otra prueba práctica donde demuestre las habilidades que deberían adquirir con el desarrollo de las actividades a lo largo del curso.

En este caso los porcentajes serán:

- 40% prueba teórica
- 40% prueba práctica
- 20% actitud

### 13. MEDIDAS DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El marco legal que regula la educación inclusiva en España es la Ley Orgánica 8/2013 (LOMCE), que describe el principio de equidad en los términos de que garantice la igualdad de oportunidades para el pleno desarrollo de la personalidad a través de la educación, la inclusión educativa, la igualdad de derechos y oportunidades que ayuden a superar cualquier discriminación y la accesibilidad universal a la educación, y que actúe como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales, con especial atención a las que se deriven de cualquier tipo de discapacidad.

Existen en el aula alumnos y alumnas con diferentes niveles de interés hacia la materia, nivel madurativo, capacidades, destrezas, motivaciones, etc..., además de otros que pueden tener Necesidades Educativas Especiales, o altas capacidades. Para estos últimos es necesario realizar Adaptaciones Curriculares Individuales Significativas (ACIS) o Adaptaciones Curriculares Individuales No Significativas (ACINS).

El cambio metodológico propuesto potencia en si mismo las aptitudes de cada alumno y alumna en el grupo, favorece la relación entre ellos y ayuda a su integración a través de la valoración y respeto de las aportaciones, ideas e intereses; logrando que se desarrollen como individuos independientes y con criterio propio al valorar decisiones propias y ajenas. Esta metodología atiende muy bien a la diversidad, tal como se comprobó con el alumnado de 4º curso de Diversificación en el período de prácticas en el centro, por lo que se espera que el alumnado procedente del Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PEMAR), con un nivel curricular más bajo, pueda seguir la asignatura durante el curso próximo sin dificultad.

Como medidas de atención desde la programación se proponen:

- en las actividades grupales, será el profesor el que supervise o determine la composición de los grupos de modo que sean equilibrados y heterogéneos, de modo que se facilite la integración del alumnado.
- en cada actividad se señalará los aspectos fundamentales o mínimos a desarrollar y los contenidos de ampliación o profundización.
- se desarrollarán actividades con diferentes grados de complejidad
- la evaluación se hará de un modo personalizado para cada alumno atendiendo a los diferentes niveles.

Como medidas de atención desde la evaluación se proponen:

- evaluación continua para el alumnado que entregue todas las actividades y consiga los mínimos exigidos.
- evaluación continua para el alumnado que entregue todas las actividades pero no cumpla los mínimos exigidos, con la entrega de los trabajos pendientes.
- evaluación extraordinaria para el alumnado que no entregue todos sus trabajos por faltas de asistencia, y no pueda optar a la evaluación continua, mediante la realización de una prueba teórica y otra práctica.

#### 14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

En este caso, la temática de la programación está relacionada con la actividad extraescolar del viaje de estudios ya por sí misma relevante. Aun así, se podría introducir la actividad complementaria de asistir a una conferencia relacionada con los viajes, como pueden ser las que convoca cuando se encuentra en nuestro país, el viajero asturiano Alberto Campa, que realiza una serie bajo el título de “Amazonía”, proyectando imágenes de la extensa región sudamericana y narrando sus viajes remontando el río Amazonas desde su desembocadura en el Atlántico.

Durante el curso se dará una clase expositiva sobre la televisión como medio de comunicación, el significado de las imágenes, y los estereotipos vinculados a la edad, el sexo o la raza; por lo que puede resultar interesante visualizar alguna filmografía dentro del horario escolar, que toque esta temática; o promover la participación del alumnado en algún concurso cuya información sea facilitada al centro.

Otra actividad complementaria adecuada podría ser realizar una visita a los estudios de grabación de la televisión autonómica del Principado de Asturias (TPA), con el fin de que los alumnos conozcan las instalaciones y las actividades que se realizan habitualmente en ellas.

También se trabajará la técnica del grabado a lo largo del curso, por lo que se podría concertar la visita a algún taller de grabado de la provincia o a la escuela de Arte de Oviedo, con el fin de que el alumnado relacione su trabajo en el aula con un futuro académico o profesional.

## 15. INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

Para comprobar la aplicación y desarrollo de la Programación Docente se establecen una serie de items que permitirán valorar los logros o carencias que se hayan podido observar a lo largo del curso. De esta forma se favorece la propia autoevaluación y la posibilidad de incorporar cambios o propuestas de mejora en los siguientes cursos.

ITEM A VALORAR	GRADO			
	BAJO	MEDIO	BUENO	ALTO
RESULTADOS ACADÉMICOS (% aprobados)				
ADECUACIÓN DE CONTENIDOS				
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				
ADECUACIÓN DE LA TEMPORALIZACIÓN				
VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN				
RECURSOS MATERIALES				
IDONEIDAD DE ACTIVIDADES PLANTEADAS				
ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS				
TRABAJO INTERDISCIPLINAR				

## 16.EFECTOS Y RESULTADO. VALORACIÓN

Con esta propuesta de innovación en la programación se prevé una mejora en la motivación e interés de los estudiantes y una mayor autonomía y capacidad resolutive a nivel personal. El alumnado se sitúa en el centro del objetivo del proyecto, haciéndole sentir protagonista y parte fundamental en todas las decisiones tomadas para su desarrollo. El docente ejerce simplemente como coordinador.

Se ha propuesto una metodología no utilizada hasta entonces en la asignatura como es el Aprendizaje Basado en Proyectos; se ha elegido un tema atractivo, como se ha podido entrever en la encuesta realizada en el centro al inicio de la realización de las prácticas como docente, y se ha podido comprobar a través de la actitud del alumnado durante la estancia en él. Todo ello se espera que confluya finalmente dando lugar a una mejora en el rendimiento académico y a un mayor interés y valoración de la asignatura.

Este cambio metodológico se ha propuesto por primera vez en el centro de modo interdisciplinar, lo que supone un estímulo y motivación también para el profesorado implicado en el proyecto, y una mayor destreza en el alumno que adquiere conocimientos desde distintas materias y de modo simultáneo, lo que conlleva un menor esfuerzo y la rápida adquisición de un mayor número de habilidades y conocimientos. El uso de las tecnologías emergentes, que también resulta atractivo para el alumno ya que es una herramienta de su agrado, se ha incluido al final del proyecto de manera que suponga una mayor implicación por su parte y mejore su participación y rendimiento.

Los ámbitos educativos afectados no son finalmente sólo los alumnos y alumnas y los docentes, si no que el proceso de enseñanza va más allá de los propios límites del centro, haciendo partícipe del proyecto al resto de los agentes sociales que pueden acceder al blog a través de la página web del centro.

De igual modo, este proyecto se podría repetir y continuar en próximos años añadiendo un mayor número de ilustraciones en el blog, con nuevos itinerarios o lugares de visita tanto al mismo lugar como a otros destinos de viaje elegidos por los alumnos. Esa acumulación de experiencias sumaría cada año aportaciones para la construcción de la base de datos. De esta manera, el viaje revierte también en la actividad futura de los estudiantes y como material de estudio privilegiado, como una documentación de primera

mano sobre las obras artísticas más destacadas. Igualmente es un proyecto cuyo modelo se puede exportar y poner en práctica en otros centros.

La introducción de la producción de un blog como producto del trabajo grupal, es un elemento claramente innovador. Se puede apuntar que es una experiencia muy motivadora para los estudiantes y de la que se esperan resultados positivos

El principal efecto de mejora que se pretende conseguir es que los estudiantes adquieran un conocimiento previo de lo que van a visitar antes de realizar la experiencia del viaje de estudios. Un conocimiento adquirido mediante la construcción activa y a través de la autogestión del aprendizaje, y que tengan capacidad organizativa, de decisión y de análisis. Los efectos de esta innovación en la programación serían fundamentales para la formación como personas del alumnado, ya que están en una etapa clave de su desarrollo individual y de la consolidación de su personalidad.

Las fortalezas de la propuesta se basan pues, en el interés demostrado por el alumnado por seguir adquiriendo conocimientos una vez realizado el viaje, la motivación por colaborar en la elección de los itinerarios a realizar en el mismo, y el interés que despierta en el alumnado la realización de una guía digital de viaje.

En cuanto a los puntos débiles podemos considerar el hecho de que hay alumnos y alumnas que no realizan el viaje de estudios debido a los escasos recursos económicos con que cuentan sus familias, lo cual puede generar desmotivación y desinterés en la realización de las actividades por su parte.

Esta innovación se plantea para aplicar en años próximos ya que no se ha podido llevar a cabo en su totalidad durante la realización de las prácticas en el centro, pues los itinerarios del viaje estaban ya fijados. Se realizaron dos unidades didácticas, para crear las ilustraciones a incluir en el cuaderno de viaje digital y los alumnos y alumnas obtuvieron información a través de internet de distintos edificios, monumentos y elementos artísticos, que expusieron en el aula. Cabe destacar que se mostraron muy motivados en el trabajo y recogieron gran cantidad de documentación fotográfica de carácter artístico durante el viaje, que a su llegada se visualizó y comentó en el grupo.

## BIBLIOGRAFÍA

---

- ASOCIACIÓN MONTESSORI ESPAÑOLA. (2014). María Montessori. Metodología. Recuperado el 13 de abril de 2016, de <http://asociacionmontessori.net/>
- DE MIGUEL, Mario (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior. Oviedo: servicio de publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.
- EISNER, Elliot (1995). Educar para la visión artística. Barcelona: Paidós.
- FATHMAN, A. K., y KESSLER, C. 1993. Cooperative Language Learning in School Contexts. *Annual Review of Applied Linguistics*, (13), 127-140.
- HAZARD, Paul (1991). El pensamiento europeo en el siglo XVIII. Madrid: Alianza.
- INSEA (2008). Conclusiones del Congreso Iberoamericano de Educación Artística: “Sentidos Transibéricos”. Recuperado el 13 de abril de 2016, de <http://www.insea.org/docs/conclusiones%20CIAEA.pdf>
- LAVOUR, L. (1989). El siglo del “Grand Tour” (1715-1793). *Estudios turísticos*, 1989, (104), 73-110.
- MUSEO DEL PRADO. (2014). Roma en el bolsillo. Cuadernos de dibujo y aprendizaje artístico en el siglo XVIII. Recuperado el 20 de mayo de 2016, de <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposición/roma-en-el-bolsillo-cuadernos-de-dibujo-y/a67f3833-4882-8f62-12c788a17718>

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- PUJOLÁS, P. (2004). Aprender juntos alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Octaedro.
- TORRES, J. (1920). Globalización e interdisciplinariedad: el curriculum integrado. Madrid: Morata S.L.
- TRUJILLO, F., ARIZA, M.A. (2006). Experiencias Educativas en Aprendizaje Cooperativo. Granada: Grupo Editorial Universitario. Recuperado el 13 de abril de 2016, de [http://fernandotrujillo.es/wp-content/uploads/2010/05/AC\\_libro.pdf](http://fernandotrujillo.es/wp-content/uploads/2010/05/AC_libro.pdf)

## ANEXOS

## **INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN**

Items para la obsevación sistemática en el aula (Evaluación Formativa)

NOMBRE:					
1º TRIMESTRE	M	R	B	MB	
<b>OBSERVACIONES CLASE</b>	0	0.25	0,5	1	
Establece un proceso de trabajo y elaboración del mismo.					
Elaboración de soluciones razonadas ante diferentes problemas.					
Esfuerzo y dedicación puestos en la realización de las actividades					
Adaptación a un grupo de trabajo, evitando personalismos y responsabilizándose de las tareas propias.					
Actitud correcta ante la materia.					
Toma de decisiones e iniciativa.					
Atención durante el desarrollo de la clase					
Respeto, orden y limpieza del aula y sus materiales.					
Investigación y/o búsqueda de información en casa.					
Aporta el material necesario y respeta el de la clase					
<b>TRABAJOS</b>					
Adecuación de los trabajos a las condiciones establecidas de antemano por el profesor o profesora para su realización.					
Adecuada progresión en la realización de las actividades propuestas y grado de superación de los trabajos anteriores					
Precisión y limpieza en la elaboración de los trabajos presentados, así como una correcta presentación de los mismos.					
Originalidad y cualidad plástica de las imágenes creadas, así como creatividad a la hora de dar soluciones personales.					
Cumplimiento de los tiempos de elaboración de la actividad, establecidos por el profesor o profesora al comienzo de la misma					