

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

Reducción Plástica, Visual y Audiovisual

Art Reduction

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: **Cristina Rodríguez Uriarte**

Tutor: **Juan Carlos San Pedro Veledo**

Mayo, 2018

Índice

Resumen	3
Introducción	4
Reflexión	5
Marco teórico	7
Marco metodológico	10
Proyecto de innovación	13
Diagnóstico y ámbitos de mejora.....	13
Justificación y objetivos.....	14
Referentes Artísticos	16
Desarrollo de la innovación	17
Plan de actividades y cronograma.....	17
Desarrollo del proyecto. Relación con la Programación Didáctica.	19
Agentes implicados	22
Recursos	23
Evaluación y seguimiento de la innovación.....	24
Indicadores de logro.....	25
Programación	27
Fundamentación	27
Desarrollo/temporalización.....	29
Contribución a las Competencias Clave	29
Objetivos Generales	31
Capacidades de área	32
Contenidos	33
Unidades Didácticas.....	34
Unidad Didáctica 1.....	37
Unidad Didáctica 2.....	45
Unidad Didáctica 3.....	53
Unidad Didáctica 4.....	58
Atención a la diversidad.....	64
Temas Transversales	65

Plan de Lectura, escritura e investigación.....	65
El cuaderno de artista como instrumento de evaluación.....	66
Actividades de recuperación	67
Convocatoria Ordinaria.....	67
Convocatoria extraordinaria.....	68
Evaluación de la programación.....	70
Conclusiones	72
Bibliografía	78

1. Resumen.

El prefijo -re se identifica en alguna de sus acepciones con las ideas que se desarrollarán en este documento. Denota repetición, oposición e incrementación.

Repetición, del mismo esquema obsoleto que se mantiene en la Educación y que debe de ser adaptado al cambio social y cultural producido en las últimas décadas. Oposición, a la enseñanza de las prácticas artísticas centradas en la producción de objetos bellos de manera sistemática sin dejar espacio para la imaginación y el desarrollo de la creatividad. Incrementación, del pensamiento divergente a través de actividades que se adapten a la diversidad del alumnado fomentando la inclusión. Estimular la imaginación constructiva debe hacerse a través de todas las materias, pero la Educación Plástica, Visual y Audiovisual es una herramienta clave para alcanzar este objetivo.

La propuesta aquí descrita replantea la Educación Artística adaptándola a las necesidades de la Cultura Visual y Audiovisual a través de nuevas metodologías que conviertan al Arte en una herramienta para que los alumnos y alumnas puedan llegar a ser personas creativas capaces percibir el mundo de una manera crítica y sensible, viendo más allá de lo que las cosas parecen ser rompiendo, de este modo, con la monotonía y el orden establecido.

The prefix -re is identified in some of its meanings with the ideas that will be developed in this document. Denotes repetition, opposition and increase. Repetition of the same obsolete scheme that is maintained in Education and that must be adapted to the social and cultural change produced in the last decades. Opposition to the teaching of artistic practices focused on the production of beautiful objects in a systematic way without leaving space for imagination and creativity development. Increase of critical thinking through activities that adapt to the diversity of students, encouraging inclusion. The stimulation of this constructive imagination must be done through all subjects, empathising Plastic, Visual and Audiovisual Education, which are a key tool to reach this objective.

This paper proposes a rethinking of Art Education that adapts to the needs of the Visual and Audiovisual Culture. Through new methodologies Art can turn into a tool which will make students become creative people, able to perceive the world in a critical and sensitive way, seeing beyond what things seem to be and breaking, in this way, with monotony and the established order.

2.Introducción.

La enseñanza de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) tiene que adaptarse (al igual que toda la educación) al contexto actual en el que nos encontramos. En la era de la civilización visual, es más importante que nunca educar a las personas en un sentido crítico hacia las imágenes que les rodean, para que puedan interpretarlas entendiendo así el mundo en el que habitan.

Al igual que ha cambiado el concepto de Arte, deben hacerlo las maneras de impartirlo. Los movimientos de vanguardia introdujeron un gran cambio en la cultura visual, pero las enseñanzas artísticas no han superado todavía este cambio de concepto, en el que el Arte se abre a nuevos campos que van mucho más allá de las enseñanzas de dibujo, pintura y escultura.



Figura 1. Artista desconocido. (Caracas). Evolución del Arte

Tatarkiewicz (1992) establece entre los rasgos del arte actual la renuncia a la destreza (fabricación de objetos bellos), la fusión de Arte y realidad a través del uso del Arte como herramienta de protesta social y la atracción por los procesos creativos.

Pero ¿realmente ha cambiado la enseñanza del arte en los últimos años al compás que lo ha hecho el Arte? ¿Dotamos a nuestro alumnado con las herramientas necesarias para entender la realidad desde esta nueva visión artística?

Morales Artero (2001) señala que a partir de los años 80 comienza a entenderse el arte como un sistema de comunicación, y a la EPVA como medio para la alfabetización de este sistema.

Las enseñanzas tradicionales del Arte (o las manualidades de la etapa de primaria) se centran en el producto final, dejando de lado el proceso creativo, anulando de esta manera a posibilidad de experimentar y, por lo tanto, imaginar.

Como dice María Acaso (2009) la enseñanza de las artes y la cultura visual debe vincularse con el conocimiento y los procesos mentales, no solamente con la capacidad de trabajar con nuestras manos.

Fomentar el pensamiento creativo, debe ser un objetivo clave en la educación de las personas, y el arte es una herramienta perfecta para desarrollarlo.

Saturnino de la Torre (2006) culpa a la escuela y a los contenidos cognoscitivos del abandono de la imaginación y el pensamiento creativo.



Figura 2. Fotografía elaboración propia. (Lisboa, 2015)

3. Reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas.

“Aprender a enseñar” o “enseñar a aprender”, no sé muy bien cuál de las dos frases sería más acorde para explicar lo que recibí durante todo este período de formación. Sólo sé que he aprendido mucho. Tal vez, porque nunca había escuchado a las personas que me daban clase pensando que algún día iba a ser cómo ellas y ellos. A lo largo del curso y a través de las diferentes asignaturas he podido conocer diferentes perfiles docentes, que su vez me evocaban a otros conocidos durante el transcurso de mi vida académica. Mentiría si dijera que todos y todas me inspiraron por igual, en determinados momentos tal vez aprendí más bien lo que no debía hacer.

Agotadora era la experiencia de estar sentada y atenta tantas horas, intentar sacar tiempo para trabajar y realizar los proyectos y lecturas necesarias para mantener el ritmo

del máster. Presentaciones, trabajos en equipo, asistencia obligatoria... Todo era nuevo para mí, que realicé los estudios universitarios antes de la implantación del Plan Bolonia.

Y la verdad, que me motivé. Al contrario que muchos de mis compañeros y compañeras de clase, que debido a las incongruencias del Máster fueron perdiendo motivación, en mi caso fue al revés. No sé si fueron los desatinos, o las personas (docentes y discentes) maravillosas que también se cruzaron en este camino, pero algo se encendió en mí y de repente entendí que efectivamente, la educación es una herramienta poderosa para el cambio social. Al comprender este concepto, todos los contenidos comenzaron a tener sentido: las leyes, la burocracia administrativa de los centros, los documentos institucionales... Debíamos aprender a usar nuestras nuevas armas, aquellas que necesitaremos para apoyar nuestro discurso hacia las mentes menos abiertas a la transformación. Recibí clases maravillosas, clases ejemplares y clases horribles... Pero todo aprendizaje tiene su parte más aburrida, a veces necesaria y poco a poco gracias también a las más clases creativas en las que se hablaba mi lenguaje, comencé a encontrar mi discurso y mi proyecto dentro de la Educación.

La experiencia de las prácticas fue maravillosa. La verdad que tuve mucha suerte en todos los aspectos. La elección del centro, con la ayuda de Juan Carlos San Pedro Veledo fue un acierto. Mi compañera de prácticas, Carmen Terán Piquero fue tan profesora mía como del alumnado. Mi tutora de prácticas, Marian Cabeza Soberón, sabía paciencia infinita siempre con algo que aportar y la ilusión de una niña.

Durante ese período, los conocimientos adquiridos en el primer trimestre comenzaron a cobrar sentido. Bueno, o a perderlo. Los documentos institucionales nos dimos cuenta de que, en verdad, no existen. Bueno, existen, pero casi nadie los conoce y aunque son infinitamente aburridos no está de más saber encontrarlos. Tal vez a alguien algún día se le ocurra rediseñarlos y hacerlos significativos para el profesorado, al igual que las reuniones (claustro, REDES...) que son exactamente lo mismo que las lecciones magistrales.

Todas las asignaturas tuvieron su aportación para facilitar este período. Es cierto que la teoría no es un fiel reflejo de la realidad, pero en este caso dio las nociones básicas para empezar a afrontarla. Entender el funcionamiento del centro, los diferentes programas, tener una noción básica sobre las temidas Unidades Didácticas... Deducir algo de la personalidad de los y las adolescentes y empatizar con su etapa de desarrollo. Sentirnos capaces de transmitir enseñanzas y comprender la importancia de la

colaboración de toda la Comunidad Educativa, fueron conocimientos que se hicieron realidad en el transcurso del periodo de prácticas.

Utilizar la docencia compartida nos permitió realizar muchos proyectos diferentes y actividades que con una sola persona no se habrían podido realizar. La docencia compartida es una innovación de la que he disfrutado durante todas las prácticas. Nosotras (Marian, Carmen y yo) podíamos aprender las unas de las otras y para el alumnado, era bueno ver que tres personas tan diferentes entre sí (edad, estilo, carácter) podía trabajar de manera colaborativa, respetándose a pesar de no estar de acuerdo siempre. No podemos exigir al alumnado que trabaje en equipo si no lo hacemos nosotras, las personas que nos dedicamos a la docencia.

Esta metodología, permite que diferentes departamentos se unan consiguiendo así la transversalidad de las asignaturas. La docencia compartida es un primer paso para poder llevar a cabo muchas de las nuevas metodologías innovadoras que se expondrán a lo largo de este documento.

Pero, para poder llegar a esto es necesario que salgamos del aislamiento docente y de nuestro ego y seamos conscientes de que trabajando de manera colaborativa logramos crear proyectos multidisciplinares mucho más significativos para nuestro alumnado. Las personas docentes tenemos la experiencia de haber sido alumnos y alumnas a lo largo de nuestra vida. Debemos recordar estas etapas y empatizar con el alumnado. Tenemos amistades que se quedaron fuera del Sistema Educativo porque este Sistema no supo entender sus necesidades. Sabemos que las personas que sacaban los mejores resultados no son necesariamente ahora las personas más eficaces en sus trabajos. Conocemos, en la mayoría de los casos y por desgracia, más de lo que no se debe hacer en el proceso enseñanza-aprendizaje que de lo que se debe. Pero tenemos, o al menos tengo, después de la experiencia de este año el primer paso del comienzo de un camino para cambiar la Educación transformando de esta manera la sociedad.

4.Marco Teórico.

Para llevar a cabo esta propuesta, he tenido en cuenta diversas referencias, tanto teóricas que explico a continuación. La concatenación de los apartados teóricos y metodológicos que se aplicarán en las diferentes Unidades Didácticas constituye un

aspecto fundamental de la programación y la propuesta de innovación que aquí se presentan.

La intención principal de la programación y el proyecto de innovación que se desarrollan en este Trabajo Final de Máster (TFM) es la búsqueda de **la autoexpresión creativa** en el alumnado de la ESO. De acuerdo con los escritos de Lowenfeld (1973) sobre este tema, para potenciar el desarrollo de la creatividad en el alumnado es necesario que formemos al alumnado como personas diferenciadas con distintas cualidades creativas; potenciando las que posee cada una. Todo el mundo es un artista de alguna forma, cuyas habilidades especiales, aunque se crean insignificantes, deben ser motivadas para encontrar su forma de expresión.

Encontrar la propia herramienta de autoexpresión es muy importante en el desarrollo de las y los adolescentes. Para que este hallazgo sea posible, es necesario fomentar desde la EPVA el concepto de que es tan importante el proceso y el desarrollo personal, como el resultado. Morales Artero, (2001) afirma que “en la educación artística los procesos conforman la fundamentación de los métodos didácticos” (p.215). Desde esta propuesta, se valora tanto el proceso como el resultado final, La **evaluación del proceso** deja una constancia mucho más evidente del aprendizaje desarrollado por cada persona, a la vez que es mucho más inclusivo ya que se valora el esfuerzo, no las capacidades de cada uno o una.

La **inclusión** se entiende en este proyecto, como la capacidad de adaptarse a la diversidad del alumnado. Conocer que, entre el alumnado, hay diversas maneras de entender, e intentar adaptarnos a cada una de ellas es una difícil labor para las personas docentes. Gardner (1983) afirma que las personas tenemos diferentes tipos de inteligencia que se activan o no en función de los valores de una cultura determinada, de las oportunidades disponibles y de las decisiones tomadas por cada persona y su entorno. Las **Inteligencias Múltiples** son capacidades innatas (no conocimientos adquiridos) que cada persona desarrolla de una manera u otra. Las actividades y proyectos que se describen a lo largo de este proyecto son abiertas para poder ser interpretadas desde todos estos tipos de intelecto, atendiendo de esta manera a la **diversidad** de personalidades en el aula.

Cuanto más **significativo** sea el aprendizaje que proporcionemos a nuestro alumnado, más perenne será, y no solamente será esputado en un examen desapareciendo para siempre de su memoria. Acaso (2009) señala que las personas aprendemos de una manera más eficaz cuando nos centramos en responder a nuestras propias preguntas. Esta

ideología, no es tan novedosa como puede parecer. Ya en 1964 Montessori defendía que es necesario liberar el potencial de cada niño o niña para que consiga su desarrollo integral teniendo libertad y oportunidad de manipular y usar elementos reales, de manera que sus acciones tengan consecuencias y permitiendo así el desarrollo de una fuerte personalidad. Considero muy relevantes para mi discurso el énfasis que pone en la actividad dirigida por el niño o niña y la necesidad por parte del profesorado de adaptar el entorno de aprendizaje de cada persona a su nivel de desarrollo individual. El método Montessori, es para mí, una filosofía de la educación, un modelo educativo que conlleva a una ideología sobre el aprendizaje y la enseñanza que va más allá del mero cambio metodológico.

Cuando hablo de un aprendizaje significativo para el alumnado, es muy importante tener en cuenta los **referentes visuales** que les presentamos. Los elementos culturales que para ella y son admirables, son para nosotras, las personas adultas, generalmente lo más grotesco de la cultura visual. Acorde a este punto de mi reflexión, se presenta la teoría de Duncum (2008) sobre la **Cultura Visual**. Esta teoría centra las enseñanzas artísticas en cualquier tipo de artefacto (mediador cultural) que cumpla dos requisitos: que sea prioritariamente visual (teniendo como referencia el multimedia), y que sea constitutivo de actitudes, valores y creencias. Los temas y contenidos de los aprendizajes van más allá de los objetos reconocidos como arte, por ejemplo: mobiliario urbano, moda, decoración, tipografía, logotipos, series de TV etc. De esta manera, los conocimientos se construyen de una manera mucho más significativa para el alumnado.

No obstante, se considera también prioritario, guiar al alumnado hacia un entendimiento del Arte de una manera más reflexiva. La teoría se apoya en este punto en el referente del “Método Placenta” (Acaso, 2009) en el que se propone hibridar la pedagogía y la educación artística con otras áreas de conocimiento mezclando la semiótica, la filosofía, el arte emergente y el nuevo feminismo para conectar con la sociedad postmoderna; dotando a la enseñanza del Arte de un mayor **valor intelectual**. La propuesta que se expone en este documento intenta en todo su proceso guiar al alumnado hacía la experimentación y la investigación, así como la inclusión de referentes artísticos en sus presentaciones.

5. Marco Metodológico.

El uso de metodologías significativas para el alumnado es muy importante para el desarrollo de un ambiente óptimo de enseñanza-aprendizaje. Las metodologías que se utilizarán en las diferentes Unidades Didácticas de esta programación, al igual que el Proyecto de Innovación buscan siempre el aprendizaje significativo del alumnado, así como la inclusión y la atención a la diversidad. Se exponen a continuación las diferentes metodologías que se utilizarán a lo largo de este documento.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).

William Heard Kilpatrick creó el método de aprendizaje por proyectos en 1918. Martínez-Celorrio (2016) señala que el ABP es un método de enseñanza-aprendizaje globalizador, metacognitivo y centrado en el alumnado para que adquieran conocimientos, habilidades y actitudes a través de situaciones de la vida real. La finalidad de este tipo de aprendizajes es formar estudiantes capaces de analizar y enfrentarse a los problemas de la misma manera en que lo harán durante su actividad profesional teniendo que hacer uso de su creatividad y no solamente escupiendo conocimientos aprendidos de memoria. Esta metodología, permite integrar las inteligencias múltiples, los grupos cooperativos, la creatividad y el pensamiento divergente generando aprendizajes que terminan con algún producto o proyecto que se ha de exponer en público. Es, por tanto, una pedagogía que busca que las personas desarrollen la capacidad de mirar de otra manera, viendo más allá de lo evidente y abordando los conflictos de la sociedad actual.

- **Aprendizaje Servicio (APS).**

Dewey (1926) ya refiere la necesidad de que la educación parta de la experiencia real de sus protagonistas, pero de una experiencia realizada cooperativamente con iguales y con adultos. Habla de “actividades asociadas con proyección social” en beneficio de la comunidad.

“El APS es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que las personas participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo.” (Puig Rovira y Palos Rodríguez, 2006, p.61)

El APS es, por tanto, un ABP socializado. Combina las ventajas del aprendizaje experiencial y del servicio comunitario.

Se caracteriza por:

- Conexiones curriculares: las diferentes materias se unen entre sí para la creación de un proyecto de manera que el alumnado entiende su importancia y uso en la vida real.
- Participación activa del alumnado.
- Participación de la Comunidad Educativa.
- Responsabilidad cívica: contribuye a desarrollar la responsabilidad cívica de los participantes de manera que es un buen escenario para el desarrollo de la Competencia Social y Cívica.

San Fabián Maroto (2018) señala diferentes fases en un proyecto AS:

- Identificación y análisis una necesidad social.
- Diseño de un proyecto para mejorar esa necesidad social.
- Realización del proyecto.
- Celebración.

Considero el APS una metodología significativa para el alumnado, ya que podrán ver as aplicaciones de lo aprendido en clase para mejorar la vida real de las personas de su entorno.

De esta manera, conseguiremos formar personas más implicadas con la sociedad y el ambiente en el que habitan.

- **Aprendizaje colaborativo y cooperativo.**

La cooperación y la colaboración son contenidos curriculares.

Fomentar hábitos de trabajo en equipo, solidaridad y tolerancia son objetivos del Currículo oficial. Éste tipo de metodologías, favorecen la atención a la diversidad y el

desarrollo de las Competencias Clave y las Inteligencias Múltiples, a la vez que transversalmente se implica en la Educación en Valores.

Ambos parten de la idea de construir conocimientos dentro del aula a partir de la interacción y la ayuda entre todas. La diferencia entre ellos es que el Aprendizaje Cooperativo plantea una división de roles impuesta por el profesorado en la que se intenta dar a cada persona una función acorde a sus principales capacidades. El Aprendizaje Cooperativo se aplicará para la realización del proyecto Transmutando Espacios Invisibles.

“El aprendizaje cooperativo constituye la estructura básica sobre la que sostener una propuesta eficaz de gestión de la diversidad, en la medida en que convierte el aula en una red de aprendizaje en la que los estudiantes, trabajando con sus compañeros, pueden gestionar de forma autónoma parcelas cada vez más amplias de su propio proceso educativo, al tiempo que se benefician del apoyo y la ayuda de sus compañeros, lo que les permite realizar tareas que, en solitario, no hubiesen podido afrontar”. Zariquei Biondi (2017)

Considero que este tipo de metodología va necesariamente unida a un cambio en la cultura docente, saliendo estos de su aislamiento y favoreciendo la docencia compartida como un ejemplo de colaboración para el alumnado. Hargreaves (2005) señala que el aislamiento docente es la cultura dominante y las personas docentes planifican y enseñan solas en ambientes aislados. Es necesario cambiar este paradigma y redirigir al profesorado hacia una cultura profesional colaborativa que sirva de ejemplo al alumnado. La docencia compartida es un recurso necesario para el cambio educativo.

- **Flipped classroom.**

La clase invertida es, una metodología y un recurso para conseguir desarrollar la Competencia Digital y el autoaprendizaje a través de la búsqueda de información. Integramos de esta manera, el uso de las Tecnologías de la Imagen y la Comunicación (TIC) con el aprendizaje aprendiendo a utilizar la Web 2.0 como una herramienta de aprendizaje.

Area y Pessoa (2012) establecen los siguientes objetivos de esta nueva alfabetización cultural:

- Saber buscar información y reconstruirla.

- Conocer los derechos y responsabilidades en la Red para convertirnos en consumidores críticos.
- Compartir e intercambiar información de manera colaborativa.
- Saber interactuar en entornos virtuales.

6. Proyecto de Innovación.

6.a) Diagnostico y ámbitos de mejora.

El programa Tutoría Entre Iguales (TEI) se implantó en el centro el año pasado promovido por el Ayuntamiento de Gijón. Surge para prevenir la violencia y el acoso escolar, aunque también puede utilizarse como herramienta contra la desmotivación y como experiencia de co-aprendizaje.

El programa es interesante, pero está muy poco desarrollado. Cada persona de 3º, tiene asignada la tutela de otra de 1º, con el objetivo de ayudarla en su integración en el centro. Las tutorías de ambos cursos están organizadas de manera que coinciden, así que tienen la opción de trabajar juntas una hora a la semana. No obstante, a pesar del esfuerzo de cuadrar los horarios, en la práctica el programa se limita a que se reúnan a principio de curso y no se saca todo el jugo que se podría sacar del co-aprendizaje de dos personas de edades tan cercanas pero diferentes.

El Proyecto de Innovación, se lleva a cabo en colaboración del Departamento de Dibujo con el Departamento de Orientación. Se busca, de esta manera, proponer más actividades para fomentar la relación entre las parejas del TEI ya que el alumnado había solicitado de manera informal que se realizarán más actividades de este programa. A su vez, atendía a mi problema de cómo estimular la imaginación del alumnado de 3º y me permitía desarrollar la creatividad creando una experiencia en la que las personas adolescentes pueden entender que lo que se aprende en clase tiene un uso fuera del aula.



Figuras 3, 4 y 5. Archivo digital. Ejemplos Intervención Urbana.

6.b Justificación y objetivos.

El programa TEI me permitía, continuar trabajando con el alumnado de 1º ESO a la vez que intentaba estimular la creatividad y espontaneidad perdida que había detectado en el alumnado de 3º debido tanto a la etapa vital por la que pasan como por el abandono de la asignatura en 2º.

Juntarse con el alumnado de 1º, les ayudará a recuperar su creatividad perdida, a la vez que su autoestima crecerá al sentirse responsables de otra persona. Por otro lado, las personas de 1º podrán personalizar un poco su nuevo centro convirtiéndolo en un lugar más habitable. El objetivo principal de esta innovación es reunir a personas de distintas edades en actividades conjuntas, buscando la interacción, la estimulación y el apoyo mutuo.

El Proyecto de Innovación “Transmutado Espacios Invisibles” se basa en juntar el programa TEI con una metodología de Aprendizaje y Servicio

Mi propuesta consiste en que el alumnado lleve a cabo diferentes intervenciones urbanas en el instituto, dando lugar al arreglo de desperfectos de forma creativa y original o reinterpretando los espacios y objetos cotidianos convirtiéndolos en algo animado y divertido. Me baso en el fenómeno de la pareidolia, que es un fenómeno psicológico donde un estímulo aleatorio (habitualmente una imagen) es percibido erróneamente como una forma reconocible.

La propuesta de innovación “Transmutando Espacios Invisibles” trata de motivar al alumnado para que habite su centro mediante sencillas aportaciones artísticas que de forma creativa luchen contra la monotonía, sorprendiéndonos en cualquier esquina y

haciéndonos fijarnos en pequeños detalles que jamás habíamos observado, sacándonos de la rutina e invitándonos a empezar a ver el mundo de otra manera y a entender que el arte no tiene por qué estar siempre en los museos y que todas las personas somos capaces de crear cosas originales a partir de la observación.

El tándem de ambas personas (pareja TEI) recorrerá el IES intentando localizar esos lugares sujetos a la intervención y realizará fotografías sobre las que luego trabajarán los diferentes bocetos para las posibles soluciones

El proyecto se desarrollará durante algunas de las horas de Tutoría con ayuda del profesorado del Departamento de Dibujo y la colaboración del Departamento de Orientación. (la temporalización de éste proyecto se encuentra en la pag)

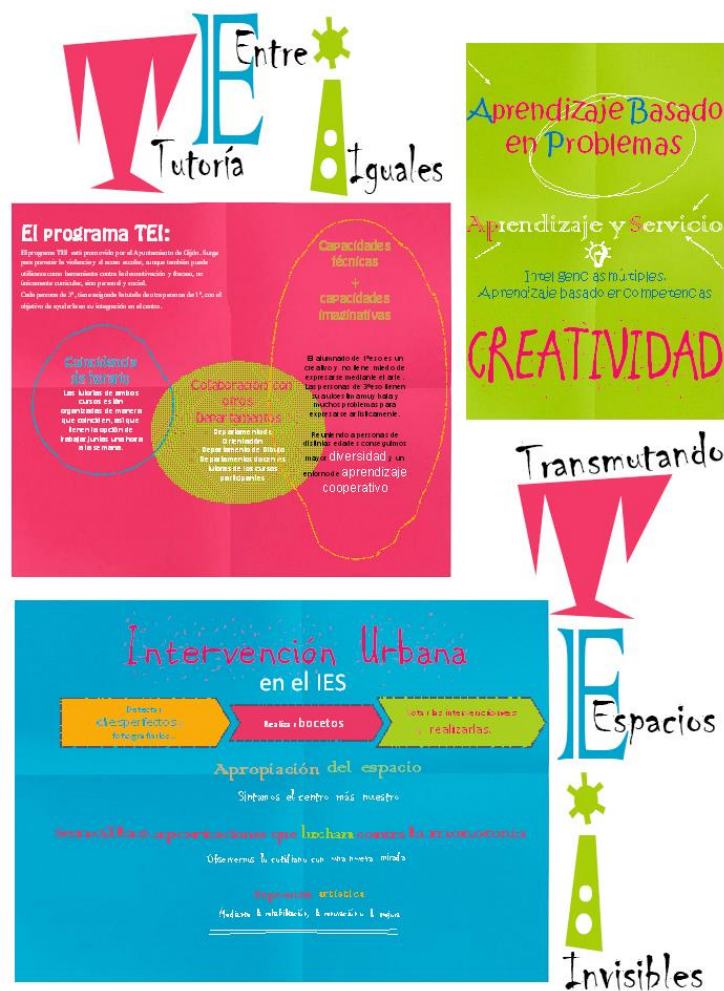


Figura 6. Elaboración propia. (Gijón, 2018). Cartel Proyecto de Innovación.

6.c) Referentes Artísticos.

El proyecto “Transmutando Espacios invisibles” se enmarca en los principios teóricos y metodológicos que se presentan en el apartado Marco teórico (pag.7).

Los referentes visuales son siempre necesarios para generar un discurso paralelo al escrito. Los siguientes referentes artísticos, apoyan mi propuesta innovadora con sus “filosofías visuales”, que nos ayudan a percibir el entorno y sus características visuales de otra manera.

- **Boamistura.**

El colectivo de grafiti más importante de España que surge a finales de 2001 me gusta por la manera de entender el Arte como una herramienta para transformar la calle y crear vínculos entre las personas, así como su filosofía de responsabilidad con la ciudad y el tiempo en el que vivimos a través de la apropiación del ambiente jugando con el espacio y la percepción a través de ilusiones ópticas.

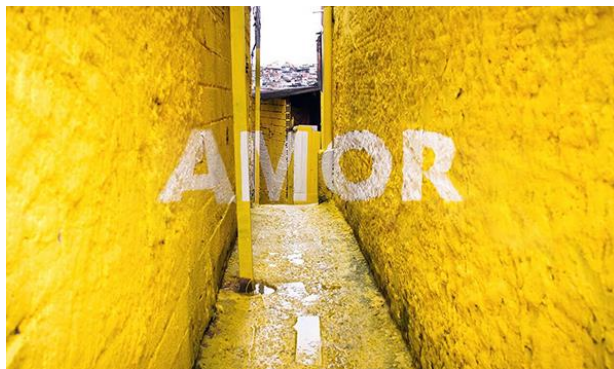


Figura 7. Boa Mistura. (Sao Paolo, 2011). Luz nas Velas.

Kintsugi

Es una técnica de origen japonés que data de 1400 y que se utiliza para arreglar fracturas de la cerámica con barniz de resina mezclado con polvo de oro, plata o platino. Parte de una filosofía que plantea que las roturas y reparaciones forman parte de la historia de un objeto y deben mostrarse en lugar de ocultarse. Más que a nivel visual, concuerda con mi propuesta como una filosofía de la estética opuesta al sistema de consumo.



Figura 8. Kintsugi. Archivo digital.

- **Hirameki.**

Es una técnica artística que empezaron a utilizar los artistas Mayer y Hulzmeier (2016) a través de libros que fomentaran la creatividad y el arte al alcance de todas las personas mediante el fenómeno de la pareidolia a partir de manchas. La pareidolia consiste en interpretar erróneamente un estímulo como una forma reconocible.



Figura 9. Peng+Hu. (2016) Hirameki: Rayo de inspiración.

6.d-1) Plan de actividades y cronograma.

- **Fase 1.**

Lanzamiento del Programa TEI y **presentación** de las parejas tándem.

Se llevarán a cabo en esta fase las actividades principales que hasta entonces desarrollada el IES para fomentar el cumplimiento de este programa.

• **Fase 2.**

Desarrollo del proyecto de intervención “Transmutando Espacios Ivisibles”

- **Gran grupo** (alumnado de 1º y 3º ESO)
Explicación por parte de la persona docente de EPVA del proyecto al grupo mixto de alumnado de 1º y 3º.
- **Grupo-clase.** Paseo por el IES buscando lugares de actuación, fotografiándolos y empezando a imaginar nuestras posibles intervenciones. Este paseo se realizará durante las horas de Tutoría mientras se desarrollan las actividades normales para esta asignatura. Cada pareja tándem tendrá 10 min para realizar la búsqueda y saldrán del aula en grupos de 4 parejas para evitar un ruido excesivo mientras el resto del alumnado están en clase.
- **Gran grupo.** Realización de bocetos en las fotografías

• **Fase3.**

Presentación y votaciones.

- **Gran Grupo.**
 - Presentación del proyecto ante el profesorado y el resto del grupo. La exposición incluirá tanto el boceto como el plan de trabajo y materiales para realizarla.
 - Votación de las mejores propuestas a través de una encuesta de Google.

• **Fase 4.**

Realización de la intervención.

- Elaboración (por parte del profesorado) de los planes de intervención de cada grupo comunicándoles la fecha al alumnado para que pueda prepararse y practicar si fuera necesario para realizarla.
- Realización de la intervención utilizando el mismo

procedimiento que los “paseos de búsqueda” saliendo del aula cada grupo en sus horas de tutoría siguiendo el cronograma que hayan elaborado el departamento de orientación y el de dibujo conjuntos.

• **Cronograma.**

Fase 1. Se desarrollará en el mes de octubre siguiendo la planificación que proponga el Departamento de Orientación.

Fase 2.

- Explicación: **1 hora.**
- Paseos: los paseos nos llevarán unas **3 horas** de clase (tutorías).
- Bocetos, **1 hora.**

Fase 3.

- Presentación. Las presentaciones tendrán un máximo de 3 min. Según esto, podríamos tener terminadas las presentaciones en **1 h.30** en cada gran grupo. Serían **6** horas en total.
- Votación. Tras cada exposición, el alumnado valorará las obras mediante una encuesta de Google.

Fase 4.

Realización de la intervención.

Imposible de temporalizar hasta no tener las propuestas.

Llevé a cabo una adaptación de esta propuesta en el IES Rosario Acuña durante mi período de prácticas. Dicha adaptación se presenta en el apartado Conclusiones (pag.72)

6.d-2) Desarrollo del proyecto. Relación con la Programación Didáctica.

La realización del proyecto Transmutando Espacios Invisibles tiene cinco fases. Cada fase la he relacionado con una Unidad Didáctica en la cual se desarrollan los contenidos que aportarán las herramientas necesarias para realizar cada fase del proyecto. Se proponen cuatro Unidades Didácticas para el cumplimiento de la programación.

1ª Unidad Didáctica: **Definiéndonos por líneas.**

2ª Unidad Didáctica: **Observando nuestras fotos aprendemos a mirar.**

3ª Unidad Didáctica: **El Arte como instrumento de protesta.**

4ª Unidad Didáctica: **Jugando con el Dibujo Técnico.**

Las tablas que se presentan a continuación muestran un resumen de las fases del proyecto Transmutando Espacios Invisibles relacionadas con las diferentes Unidades Didácticas. Tanto las fases del proyecto como las Unidades didácticas se explican en profundidad más adelante (pag.34)

Los objetivos generales y capacidades de área se nombran de acuerdo con la numeración y la nomenclatura establecidos en las pag.31 y 32 de este documento.

Los contenidos se nombran de acuerdo con la numeración establecida en la pag.33 de este documento. Los bloques se identifican con un código de colores establecido también en esas páginas.

Transmutando Espacios Invisibles		Educación Plástica Visual y Audiovisual																																												
<p>Fase 1</p> <p>Lanzamiento del Programa TEI y presentación de las parejas tándem. Se llevarán a cabo en esta fase las actividades principales que hasta entonces desarrollada el IES para fomentar el cumplimiento de este programa.</p> <p>Objetivos:</p> <p>-Facilitar la primera toma de contacto del alumnado de primero en el centro.</p>	<p>Unidad Didáctica 1: Definiéndonos por líneas.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Objetivos</th> <th colspan="3">Capacidades</th> <th rowspan="2">Competencias</th> </tr> <tr> <th>Generales</th> <th>EPVA</th> <th>EP</th> <th>CA</th> <th>DT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>D</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>CCL</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>E</td> <td>7</td> <td></td> <td>2</td> <td>CMBCT</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>F</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> <td>CAA</td> </tr> <tr> <td></td> <td>G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CSC</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CIE</td> </tr> </tbody> </table>					Objetivos		Capacidades			Competencias	Generales	EPVA	EP	CA	DT	2	D	1	4	1	CCL	3	E	7		2	CMBCT	8	F	8			CAA		G				CSC						CIE
	Objetivos		Capacidades			Competencias																																								
	Generales	EPVA	EP	CA	DT																																									
	2	D	1	4	1	CCL																																								
	3	E	7		2	CMBCT																																								
	8	F	8			CAA																																								
	G				CSC																																									
					CIE																																									
<p>Transmutando Espacios Invisibles</p>		<p>Educación Plástica Visual y Audiovisual</p>																																												

<p>Fase 2</p> <p>Paseo por el IES buscando lugares de actuación, fotografiándolos y empezando a imaginar nuestras posibles intervenciones.</p> <p>Objetivos:</p> <p>-Conocer el centro y crear un vínculo de responsabilidad con sus instalaciones.</p>	<p>Unidad Didáctica 2: Observando nuestras fotos aprendemos a mirar.</p> <table border="1" data-bbox="644 439 1353 864"> <thead> <tr> <th colspan="2">Objetivos</th> <th colspan="3">Capacidades</th> <th rowspan="2">Competencias</th> </tr> <tr> <th>Generales</th> <th>EPVA</th> <th>EP</th> <th>CA</th> <th>DT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>A</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>CCL</td> </tr> <tr> <td></td> <td>C</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>CMCT</td> </tr> <tr> <td></td> <td>E</td> <td></td> <td>3</td> <td>7</td> <td>CD</td> </tr> <tr> <td></td> <td>F</td> <td></td> <td>5</td> <td>8</td> <td>CPAA</td> </tr> <tr> <td></td> <td>G</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CSC</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CIE</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CEC</td> </tr> </tbody> </table>	Objetivos		Capacidades			Competencias	Generales	EPVA	EP	CA	DT	4	A	2	1	3	CCL		C	3	2	6	CMCT		E		3	7	CD		F		5	8	CPAA		G				CSC						CIE						CEC
Objetivos		Capacidades			Competencias																																																	
Generales	EPVA	EP	CA	DT																																																		
4	A	2	1	3	CCL																																																	
	C	3	2	6	CMCT																																																	
	E		3	7	CD																																																	
	F		5	8	CPAA																																																	
	G				CSC																																																	
					CIE																																																	
					CEC																																																	
<p>Transmutando Espacios Invisibles</p>	<p>Educación Plástica Visual y Audiovisual</p>																																																					
<p>Fase 3</p> <p>Realización de bocetos.</p> <p>Presentación y votación.</p> <p>Objetivos:</p> <p>-Perder el miedo a exponer nuestras ideas en público.</p> <p>-Valorar las creaciones de todas las personas de manera crítica y objetiva.</p>	<p>Unidad Didáctica 3: El Arte como instrumento de protesta.</p> <table border="1" data-bbox="644 1361 1353 1787"> <thead> <tr> <th colspan="2">Objetivos</th> <th colspan="3">Capacidades</th> <th rowspan="2">Competencias</th> </tr> <tr> <th>Generales</th> <th>EPVA</th> <th>EP</th> <th>CA</th> <th>DT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>B</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>14</td> <td>CCL</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>E</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>15</td> <td>CMCT</td> </tr> <tr> <td></td> <td>F</td> <td>5</td> <td>8</td> <td>16</td> <td>CD</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>G</td> <td></td> <td>9</td> <td></td> <td>CPAA</td> </tr> <tr> <td></td> <td>H</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CSC</td> </tr> <tr> <td></td> <td>I</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CIE</td> </tr> <tr> <td></td> <td>J</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>CEC</td> </tr> </tbody> </table>	Objetivos		Capacidades			Competencias	Generales	EPVA	EP	CA	DT	5	B	7	6	14	CCL	6	E	6	7	15	CMCT		F	5	8	16	CD	7	G		9		CPAA		H				CSC		I				CIE		J				CEC
Objetivos		Capacidades			Competencias																																																	
Generales	EPVA	EP	CA	DT																																																		
5	B	7	6	14	CCL																																																	
6	E	6	7	15	CMCT																																																	
	F	5	8	16	CD																																																	
7	G		9		CPAA																																																	
	H				CSC																																																	
	I				CIE																																																	
	J				CEC																																																	
	<p>Educación Plástica Visual y Audiovisual</p>																																																					

Transmutando Espacios Invisibles						
<p>Fase 4</p> <p>Realización de la Intervención.</p> <p>Objetivos:</p> <p>-Fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.</p>	<p>Unidad Didáctica 4: Jugando con el Dibujo Técnico.</p>					
	Objetivos		Capacidades			Competencias
	Generales	EPVA	EP	CA	DT	
	E H	4		4 5 9 10 11 12 13	CCL CMCT CPAA CSC CIE	

Figura 10. Tablas de elaboración propia.

6.d-3) Agentes implicados.

Dentro de este proyecto, está involucrado el alumnado de 1º y 3º ESO, el profesorado que tutoriza a estos cursos, el Departamento de Orientación, el Departamento de Dibujo y Jefatura de Estudios. A continuación, se describen sus funciones por orden de intervención.

- **Jefatura de Estudios**, se debe procurar desde este órgano, que los grupos clase de 1º y 3º coincidan en sus horas de tutoría al establecer los horarios del curso académico. Así mismo, debe aceptar la intervención urbana en el IES.

- **Departamento de Orientación**. El desarrollo del Programa TEI en los IES corre a cargo del Profesor o Profesora Técnico de Servicios a la Comunidad (PTSC). Por lo tanto, esta persona establecerá los criterios para la formación de las parejas del TEI, con los procedimientos habituales y se encargará de coordinar todos los procesos junto con el profesorado de EPVA.

- **Departamento de Dibujo**, el profesorado de EPVA implicado en el proyecto preparará las clases expositivas y orientará y ayudará al alumnado a conseguir realizar su intervención. Como se refleja a lo largo de este documento, la programación anual de la se dirige a obtener las

capacidades necesarias para poder desarrollar esta actividad mediante una experiencia de co-aprendizaje. Junto al Departamento de Orientación, se encargará de coordinar todos los procesos.

• **Alumnado de 1º y 3º ESO**, son el colectivo de artistas que intervendrá haciendo del centro un lugar más habitable y personalizado.

• **Personal docente-tutor**, se pretende la implicación de la comunidad educativa en este proyecto de manera que se fomente la cultura docente colaborativa. Si las personas tutoras no desean participar en el proyecto de manera activa, se espera que se involucren cediendo horas de sus tutorías a al personal PTSC o del Departamento de Dibujo que pueda hacerse cargo de ayudar a ese grupo en cuestión.

El proyecto se coordina desde el Departamento de Orientación (gestión, temporalización) y el de Dibujo (acción docente), pero se necesita la implicación del resto de personal del centro.

La participación, coordinación y toma de decisiones será lo más democrática posible en entre toda la comunidad educativa. Es decir, que todas las personas que decidan participar en este proyecto tendrán las mismas opciones de decisión, ya que todas tienen las mismas posibilidades de aportar algo.

6.d-4) Recursos.

• **Profesorado** (como mínimo):

- Docente de EPVA.
- PTSC.

• **Didácticos y tecnológicos:**

- Pantalla y proyector.
- Móvil del alumnado.
- Impresiones de las fotografías a color.
- Materiales (lápices, rotuladores etc) para trabajar sobre las fotografías.
- Los materiales para la realización de las intervenciones son imposibles de prever, pero como he dicho anteriormente serán materiales que no dañen el mobiliario o estructura del

centro y que sean lo más respetuosos posibles con el medio ambiente.

•Espaciales:

- Aulas de cada grupo.
- Aula grande para la presentación.
- IES.

•Organizativos:

- Consentimiento de la Comunidad Educativa para llevar a cabo las diferentes propuestas en el entorno del IES.

6.e) Evaluación y seguimiento de la innovación.

Cada fase será evaluada por todas las personas participantes menos el alumnado, que para no aburrirse sólo realizará una evaluación inicial y otra final. Es importante valorar cada fase para saber cómo podemos mejorarlas en un futuro.

La rúbrica se elaborará entre el Departamento de Orientación y el de Dibujo para medir el nivel de desarrollo de los objetivos específicos y comunes.

Las siguientes rúbricas se utilizarán para evaluar el proyecto por parte del profesorado y el alumnado implicado.

Rúbrica para el alumnado.	1	2	3	4
¿Te llevas bien con las personas de otros cursos?				
¿Te relacionas con tu tutor o tutora de TEI fuera de las actividades de este programa?				
¿Te gustan las actividades de Transmutando Espacios Invisibles?				
¿Estás orgullosa u orgulloso de tus aportaciones para mejorar el IES?				
¿Te consideras capaz de crear cosas nuevas y originales en equipo?				

Rúbrica para el profesorado	1	2	3	4
El alumnado de diferentes cursos se respeta.				
El alumnado de diferentes cursos se relaciona fuera de las horas del TEI (se les ve interactuar por los pasillos, recreos...)				
El alumnado es creativo en sus actividades no solo en el ámbito artístico.				
El alumnado se siente orgulloso de sus aportaciones al IES.				
El alumnado confía en sus capacidades creativas.				

Figuras 11 y 12. Rúbricas de elaboración propia,

6. f) Indicadores de logro.

OBJETIVOS: Educación Plástica y Visual.	INDICADORES DE LOGRO
Fomentar la autoexpresión creativa.	-Experimentan de forma libre y espontánea. -Crean composiciones aplicando procesos creativos sencillo. -Aprovechan materiales reciclados, cotidianos o diferentes a los usuales para la elaboración de obras.
Ampliar la visión sobre el mundo del arte.	-Valoran y respetan los mensajes visuales y manifestaciones artísticas del patrimonio histórico y cultural. -Comprenden que las manifestaciones artísticas van más allá del dibujo, pintura y escultura y de las salas de los museos.
Encontrar nuestra cualidad artística.	-Realizan composiciones que transmiten emociones básicas. -Elaboran bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. -Muestran seguridad en sus intervenciones y en el uso de los materiales que emplean.
Observar de forma crítica las imágenes del entorno.	- Identifican imágenes y producciones grafico-plásticas. - Analizan los paisajes, los objetos y composiciones artísticas, empleándolos como inspiración. -Desarrollan una actitud crítica razonada.
Observar de forma crítica las imágenes del entorno.	-Valoran y respetan las manifestaciones artísticas del patrimonio histórico y cultural.
Planificar un proyecto de manera cooperativa.	-Confeccionan obras planificando el proceso creativo desde el principio hasta el final.

Figura 13. Tabla de elaboración propia. Indicadores de logro.

OBJETIVOS: Departamento Orientación.	INDICADORES DE LOGRO
Promover el funcionamiento del TEI.	-Las parejas participantes se relacionan más allá de las actividades propuestas para el desarrollo del TEI. -El alumnado de 1º confía en su pareja TEI. -Disminuye el acoso y los conflictos entre cursos.
Desarrollar el trabajo cooperativo y colaborativo.	-Valoran de manera crítica los resultados del trabajo en equipo. -Realizan responsablemente las tareas tanto individuales como colectivas. -Planifican y organizan la realización de una obra colectiva, cooperando de manera activa en su desarrollo. -Las personas docentes salen de su aislamiento y empiezan a trabajar colectivamente.
Confiar en el alumnado como ser responsable y con capacidad de enseñar.	-El alumnado intercambia conocimientos para elaborar el proyecto, aprendiendo las unas de las otras. -El resto del profesorado se da cuenta de la posibilidad de cambiar sus metodologías hacia otras más participativas. -La comunidad educativa entiende que el aprendizaje se puede producir entre todas las personas independientemente de su edad o formación académica.
Practicar la tolerancia.	-Muestran una actitud de respeto y responsabilidad hacia las producciones propias y ajenas. -Desarrollan conductas y actitudes que fomentan la igualdad y la aceptación de las diferencias. -Entiende la diversidad de opiniones ante un mismo estímulo.

Figura 14. Tabla de elaboración propia. Indicadores de logro.

OBJETIVOS: De toda la comunidad educativa.	INDICADORES DE LOGRO
Aumentar la autoestima del alumnado, para que pueda sacar el máximo rendimiento de sus capacidades.	- Confía en sus capacidades artísticas y sin miedo a la opinión de los demás. -Muestra su trabajo con entusiasmo. -Acepta los errores como instrumento de mejora.

Crear un vínculo más personal con el centro al sentir que han colaborado en hacerlo más agradable.	-Respetan más las instalaciones del IES. -Están orgullosos de su participación y quieren continuar con su labor creativa.
Mejorar la infraestructura del IES Rosario de Acuña.	-Los desperfectos superficiales del IES han sido aprovechados para crear algo nuevo. -El centro cambia cada año con la participación del alumnado.

Figura 15. Tabla de elaboración propia. Indicadores de logro.

7. Programación Didáctica.

7.a) Fundamentación.

La asignatura EPVA se cursa en 1º, 3º, y 4º de la ESO. La programación en espiral de los contenidos en los dos primeros cursos hace que lo único que cambia de una etapa a otra sea la ampliación de los estándares de aprendizaje evaluables.

En los dos años que diferencian al alumnado de ambos cursos, es enorme el cambio personal que se produce.



Figura 16. Alumnado 1ª ESO.

(Gijón, 2018). Cadáver Exquisito

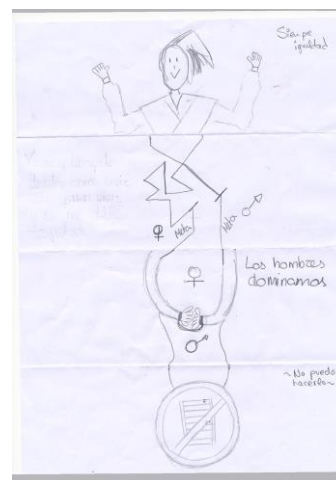


Figura 17. Alumnado 4º ESO.

(Villaviciosa, 2016). Cadáver Exquisito.

El alumnado de 1º es todavía muy infantil, recién llegado de los centros de primaria y se comportan como niños y niñas. Pero ya en el desarrollo del curso, se observa el paso a lo adolescencia tanto físico como psíquico. Este paso a la adolescencia conlleva una pérdida de autoestima y necesidad de expresión que deben de ser entendidas y atendidas

por la comunidad educativa. Lowenfeld (1961) señala que una de las tareas más importantes en la etapa adolescente, es la de introducir los métodos de estímulo que impidan que la persona pierda la confianza en sí misma. La pubertad es un paso clave en el desarrollo de las personas y un momento cumbre de ruptura con la imaginación y la creatividad propios del mundo de la infancia. Es importante por ello, reafirmar en esta etapa la autoestima de nuestro alumnado a través de un método de enseñanza del Arte en el que, tomando como referencia a Lowenfeld (1961), se permita a las personas manifestar sus cualidades innatas desarrollando de esta manera su autoconfianza y ganas de seguir aprender. La EPVA, es una asignatura que ayuda a las personas adolescentes a encontrar su manera de autoexpresión, identificándose de esta manera con una capacidad creativa que podrán luego aplicar en la vida real. La creatividad es una capacidad clave para el desarrollo de cualquier actividad.

Los objetivos principales de esta programación son:

- Estimular la autoexpresión creativa y la autoestima del alumnado.
- Favorecer la inclusión en el aprendizaje a través de diversas metodologías.
- Permitir al alumnado que reciba un aprendizaje significativo con aplicaciones en su vida diaria.
- Dotar al alumnado de una mirada crítica preparándole así para la Civilización de la Imagen.

7.b) Desarrollo/Temporalización

Con respecto a la temporalización, las Unidades Didácticas están solamente repartidas en trimestres. Esto se debe a que como dice Morales (2001) “el arte es un proceso abierto donde cabe lo inesperado y es imposible anticipar todos los resultados de un programa” (p. 122). La programación, debe ser flexible y adaptarse a las posibilidades de cada grupo, y estar abierta a interrumpirse en el caso de que surjan nuevos aprendizajes por el camino. No obstante, haciendo una estimación de sesiones, se calcula que sobraría tiempo para realizar una 5ª y última Unidad Didáctica que dependería de una decisión conjunta con el grupo-clase.

La temporalización de la programación se explica en las Unidades Didácticas a partir de la página 34.

7.e) Contribución de esta programación al desarrollo de las Competencias Clave (CC)

La actual ley de educación (LOMCE 2013) hace énfasis en la importancia de la adquisición de las CC a lo largo de toda la etapa educativa y de manera transversal en todas las asignaturas.

Las CC son, en mi opinión, una herramienta que nos facilita la ley para poder introducir nuevas metodologías más activas en el aula, inclusivas y orientadas a facilitar el aprendizaje a la diversidad de inteligencias y capacidades que cohabitan el ecosistema del aula. La EPVA es clave y fundamental para el desarrollo de todas estas competencias de una manera significativa con la vida real.

Lowenfeld (1968) argumenta que al centrar la atención en el producto del arte solamente nos dedicamos a producir objetos bonitos más que de los efectos de esta elaboración sobre el alumnado. La argumentación que mantiene este TFM durante todo su desarrollo, es la necesidad de orientar la educación artística hacia el efecto del proceso creativo sobre las personas. De esta manera, la **Competencia para Aprender a Aprender (CAA)** se incrementa en las actividades propuestas al centrar la importancia en el proceso creativo más que en el resultado ayudando a entender al alumnado los propios errores como instrumento de mejora. El uso del Cuaderno de Artista como instrumento de evaluación contribuye a la adquisición de esta capacidad. La utilización de metodologías que impliquen la participación en grupos de trabajo fomentará la **Competencia Social y Cívica (CSC)** mediante la adquisición de habilidades sociales promoviéndose actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad. El Aprendizaje Colaborativo abrirá las puertas a la aceptación las diferencias y la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo. El APS contribuye a la participación en la comunidad educativa impulsando la formación de personas implicadas en la sociedad y la defensa de los Derechos Humanos.

La interacción con otras personas permitirá el incremento de la **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)** propiciando el desarrollo de las habilidades y estrategias que permiten el uso del lenguaje verbal como una herramienta para expresar las ideas, emociones y sentimientos. El lenguaje tiene, por tanto, la misma finalidad que el Arte así que es una herramienta fundamental en el desarrollo de esta asignatura. La exposición oral de los proyectos, así como el aprendizaje colaborativo contribuirán a enriquecer la comprensión y expresión oral y escrita.

Los referentes que ilustran los diferentes proyectos estimulan la **Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)**, a través del conocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas. Los temas de la Cultura Visual conectarán con el imaginario del alumnado y el mundo actual. Esta conexión con la Cultura Visual permitirá la incrementación de la **Competencia Digital (CD)**, que se estimulará a través del uso de recursos tecnológicos específicos por parte del profesorado en sus exposiciones, así como del alumnado siempre que lo requieran y éste justificado. Los contenidos relativos al entorno audiovisual y multimedia propios de la asignatura y presentes en esta programación favorecerán también el desarrollo de esta capacidad. El uso pedagógico de las aplicaciones móviles contribuirá a mejorar la relación del alumnado con estos dispositivos.

La estimulación creativa que genera la EPVA, acrecentará la **Competencia en Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (CIE)** al buscarse que cada persona encuentre una herramienta artística con la que expresarse, aumentando así sus capacidades creativas.

La adquisición de un sentido de percepción y representación objetiva de entorno hará que a través del conocimiento de aspectos espaciales de la realidad se incite a la mejora de la **Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencias y Tecnología (CMCT)**. La aplicación de procedimientos relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación y la reflexión serán claves también en el trascurso de la programación y el logro de esta competencia.

7.d) Objetivos.

Objetivos Generales (OG)

El Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre establece los objetivos generales de la educación en España. Todos estos objetivos, son igual de importantes y han de ser trabajados de manera transversal en todas las asignaturas.

Considero prioritarios en el desarrollo de esta programación:

1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres.
2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
3. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

4. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
5. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en su persona, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
6. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana.
7. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de otras personas, así como el patrimonio artístico y cultural.
8. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Figura 18. Tabla de elaboración propia. Objetivos Generales

Los siguientes objetivos serán alcanzados por el alumnado al terminar la etapa gracias a las diversas actividades y proyectos en los que se van integrando de manera significativa. Aunque todas las actividades y proyectos de esta programación se orientan al cumplimiento de todos los objetivos, se especifica en cada Unidad Didáctica desarrolladas a partir de la pag.34. en cuáles hará más énfasis cada etapa de esta programación.

La numeración aquí empleada para citar los Objetivos Generales (OG), será utilizada en las Unidades Didácticas desarrolladas a partir de la pag.34 de este documento.

7.e) Capacidades de área.

Capacidades de área

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 establece el logro de las siguientes capacidades en el área de la EPVA. Como mencioné anteriormente la programación en espiral del currículo hace que sean las mismas durante toda la etapa.

- a. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- b. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- c. Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- d. Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación, a través de diversos medios de expresión y representación.

e.	Expresarse con creatividad mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
f.	Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas y grupos.
g.	Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
h.	Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, aplicando las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies para establecer una comunicación eficaz.
i.	Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar de forma oral y escrita, al final de cada fase, el estado de su consecución.
j.	Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, practicando la tolerancia, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

Figura 19. Tabla de elaboración propia. Capacidades.

Las siguientes capacidades serán alcanzadas por el alumnado al terminar la etapa gracias a las diversas actividades y proyectos en los que se van integrando en el aprendizaje de manera significativa. Aunque todas las actividades y proyectos de esta programación se orientan a la adquisición de estas capacidades, se especifica en cada Unidad Didáctica desarrolladas a partir de la pag.34 en cuáles hará más énfasis cada etapa de esta programación.

La nomenclatura aquí empleada para citar las capacidades de la EPVA en 1º ESO, será utilizada en las Unidades didácticas desarrolladas a partir de la pag.23 de este documento.

7.f) Contenidos.

Los contenidos de la asignatura se estructuran en el currículo de una manera rígida y separada en tres bloques diferentes: Expresión Plástica (EP), Comunicación Audiovisual (CA) y Dibujo Técnico (DT).

Esta estructuración clásica de la enseñanza del Arte dificulta el aprendizaje transversal de la práctica artística, así como la comprensión de la creación artística como parte de un proceso en el que intervienen varios procesos a la vez. Para Lowenfeld (1968) “Desarrollar la conciencia estética significa educar la sensibilidad de una persona respecto a las experiencias perceptivas, intelectuales y emocionales (...) integrándolas en un todo armoniosamente organizado”.(p.48)

La numeración aquí empleada para citar los Contenidos de EPVA será utilizada en las Unidades didácticas desarrolladas a partir de la pag.34 de este documento. El color mostaza representará a los contenidos correspondientes al área de Expresión Plástica. El color magenta representará a los contenidos correspondientes al área de Comunicación Audiovisual. El color cian representará a los contenidos correspondientes al área de Dibujo Técnico.

Contenidos		
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 establece los siguientes contenidos en el área de la EPVA.		
EP	CA	DT
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocimiento y utilización de los elementos configuradores de la imagen (punto, línea y forma) en las obras gráfico-plásticas, como elementos de descripción y expresión. 2. Realización de composiciones modulares básicas atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 3. Formación de los colores. Color luz. Color pigmento. Colores primarios, secundarios y complementarios. 4. La textura. Tipos de textura: texturas táctiles y visuales, texturas naturales y artificiales. 5. Ordenación y planificación del proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados. 6. Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas y respeto por las obras ajenas. 7. Creación de trabajos con distintos niveles de iconicidad (bocetos, esquemas, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos). 8. Experimentación y utilización de los materiales y medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, témpera, ceras, collage, tinta y arcilla) en función del contenido a trabajar. 9. Determinación de las cualidades expresivas destacables 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La percepción visual: el mecanismo de la visión y las constantes perceptivas (forma, tamaño y color). Ilusiones ópticas. 2. Diferenciación entre imagen y realidad. Grados de iconicidad de las imágenes. 3. Identificación de los tipos de encuadres y de planos de una imagen fija. 4. Estudio y experimentación, a través del cómic, de los aspectos más significativos que utilizan los lenguajes secuenciados para transmitir la información. 5. La imagen en movimiento: fundamentos. 6. El lenguaje visual y los elementos que lo componen. Análisis de los diferentes tipos de lenguajes visuales. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. 7. Utilización de los recursos informáticos para la creación, obtención de imágenes y presentación de un trabajo multimedia. 8. Realización de mensajes visuales y audiovisuales siguiendo una planificación del trabajo. 9. Demostración de una actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres y ante determinada publicidad que incita al consumismo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la geometría. Conocimiento y manejo básico de los instrumentos para los trazados técnicos. 2. Distinción entre recta y segmento. Construcciones básicas. Mediatriz de un segmento. 3. Ángulos. Identificación de los ángulos de la escuadra y el cartabón. Clasificación de ángulos. Suma y resta de ángulos sencillos de forma gráfica. Bisectriz. 4. Triángulos. Definición. Clasificación. Denominación de triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construcción de triángulos sencillos. 5. Cuadriláteros. Definición. Clasificación. Denominación de los cuadriláteros. Construcción de paralelogramos sencillos. 6. Polígonos regulares e irregulares. Distinción y clasificación según el número de lados. 7. Construcción de polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados inscritos en la circunferencia. 8. Construcción de polígonos regulares de 3 y 6 lados dado el lado. 9. Tangencias y enlaces. Casos básicos. 10. - Identificación de las propiedades de las tangencias entre circunferencias para la realización de un óvalo y un ovoide. 11. Realización de diseños de espirales de 2 centros.

<p>en manifestaciones plásticas del patrimonio cultural de Asturias.</p>		<p>12. Comprensión del concepto básico de simetría, giro y traslación de una figura. 13. Diseño de composiciones modulares sencillas aplicando repeticiones. 14. Representación objetiva de sólidos sencillos mediante sus proyecciones o vistas diédricas. 15. Introducción a la perspectiva caballera de prismas simples. 16. Introducción a la perspectiva isométrica de volúmenes sencillos sobre una plantilla isométrica.</p>
--	--	---

Figura 20. Tabla de elaboración propia. Contenidos

Los contenidos de esta programación se reestructuran en las diferentes Unidades Didácticas para adaptarse a la realización del proyecto Transmutando Espacios Invisibles, dentro de las actividades previstas para el desarrollo del programa TEI. A través de actividades individuales y colectivas, se guía al alumnado para que adquiera los conocimientos necesarios para participar en un proyecto de APS. Así pues, salen de esa estructuración clásica y pasan a concatenarse unos con otros a través de actividades que combinan la adquisición de capacidades de los tres bloques de una manera más significativa para el alumnado.

6.g) Las Unidades Didácticas.

Esta programación busca establecer un punto de unión de los contenidos explicados en clase con el desarrollo del proyecto Transmutando Espacios Invisibles. De esta manera, el alumnado podrá entender que lo explicado en clase tiene un uso en la vida real, y comenzará a observar el entorno y el Arte de otra manera. el alumnado utiliza los recursos aprendidos en clase para crear un proyecto de manera cooperativa, obteniendo por tanto un aprendizaje más significativo. Para que el alumnado obtenga un aprendizaje en el que entienda su aplicación en la vida real, es necesario que los contenidos de aprendizaje se concatenen entre sí de manera que se entiendan sus usos y aplicaciones.

La tabla que se presenta a continuación ilustra la distribución de los Objetivos, Capacidades y Contenidos en cada una de las Unidades Didácticas.

Unidad Didáctica	Objetivos	Capacidades	Contenidos
------------------	-----------	-------------	------------

1	2-3-8	D-E-F-G	1-7-8-4-1-2
2	4	A-C-E-F-G	2-3-1-2-3-5-3-6-7-8
3	5-6-7	B-E-F-G-H-I-J	7-6-5-6-7-8-9-14-15-16
4		E-H	4-4-5-9-10-11-12-13

Figura 21. Elaboración Propia. Relación objetivos/capacidades/contenidos

A continuación, se presentan las cuatro Unidades Didácticas diseñadas para el desarrollo de esta propuesta.

Cada una de ellas presenta el siguiente esquema.

UNIDAD DIDÁCTICA					Nivel: 1º ESO				
Título									
Descripción					Trimestre:				
					Sesiones:				
Objetivos	Capacidades	Contenidos			Competencias				
Generales	EPVA	EP	CA	DT					
ACTIVIDADES									
Descripción			Metodología		Recursos		Sesiones	Instrumento de evaluación	
EVALUACIÓN									
Criterios de evaluación					Estándares de aprendizaje evaluables				
Criterios de calificación									
Actividades Complementarias									

Figura 22. Tabla de elaboración propia. Plantilla Unidad Didáctica.

UNIDAD DIDÁCTICA 1 Definiéndonos por líneas.	Nivel: 1º ESO
Introducción al dibujo expresivo a través del juego, la experimentación y la observación. Se busca que el alumnado entienda el valor expresivo de la línea y los diferentes grados de iconicidad de las imágenes, así como que empiece a utilizar diversas técnicas gráfico-plásticas. Fomentar las relaciones iniciales de grupo y evaluar el nivel de la clase.	Trimestre: 1º
	Sesiones: 9

Objetivos	Capacidades	Contenidos			Competencias
Generales	EPVA	EP	CA	DT	CCL CMBCT CAA CSC CSIEE
2	D	1	4	1	
3	E	7		2	
8	F G	8			

ACTIVIDADES

Descripción	Metodología	Recursos	Sesiones	Instrumento de evaluación
1.Pictionary. Introducción al dibujo con línea y a la simplificación formal.	<ul style="list-style-type: none"> Lección magistral participativa. Gamificación 	Recursos de aula	1	Rúbrica de actitud.
2. Técnicas de expresión y Dibujo Técnico. Investigación con diversas técnicas de expresión gráfico plásticas y división del folio de trabajo mediante procedimientos de dibujo técnico.	<ul style="list-style-type: none"> Lección magistral participativa. 	Recursos de aula. Instrumentos EP Instrumentos DT Lápices distintas durezas	2	Cuaderno de Artista.
3. Retratos. El alumnado tiene que hacer un retrato de un compañero o compañera mediante un Visual Thinking.	<ul style="list-style-type: none"> Lección Magistral participativa. Trabajo colaborativo. 	Aula. Proyector. Rotuladores. Ceras. Lápices de colores.	4	Visual Thinking propio. Rúbrica actitud trabajo en equipo.

En equipos de cuatro todos participarán en las creaciones de sus compañeros mediante la técnica folio rotativo. Una vez que han intervenido todas las personas del equipo, cada alumna o alumno organizará el resultado final.	Folio rotativo.	Lápices de distintas durezas. Instrumentos dibujo técnico.		
4. Autorretrato. Creación de un autorretrato mediante técnica libre. Exposición en clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral participativa • Tarea en casa. 	Técnica libre.	2	Presentación y desarrollo del proceso.

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar los elementos configuradores de la imagen .</p> <p>2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.</p> <p>3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas. ○ Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea. ○ Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas. ○ Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso

<p>4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>5. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.</p> <p>6. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.</p> <p>7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, la témpera, los lápices de grafito y de color, el collage etc.</p> <p>8. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.</p> <p>9. Analizar y realizar cómics (Visual Thinking) aplicando los recursos de manera apropiada.</p> <p>10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.</p> <p>11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.</p>	<p>(claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito. ○ Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. ○ Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. ○ Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. ○ Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. ○ Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. ○ Diseña un Visual Thinking utilizando de manera los recursos. ○ Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual. ○ Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual. ○ Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.
--	--

<p>12. Utilizar de manera adecuada el lenguaje visual con distintas funciones.</p> <p>13. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.</p> <p>14. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>15. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, y habiendo repasado previamente estos conceptos.</p> <p>16. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.</p> <p>17. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás, regla, escuadra y cartabón.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Diseña individualmente, mensajes visuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). ○ Valora de manera crítica los resultados. ○ Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla. ○ Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. ○ Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión. ○ Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás. ○ Traza la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.
--	---

Técnica del Folio Rotativo

Técnica que consiste en pasar un folio en el que las personas del equipo intervienen por turnos, teniendo el mismo tiempo de actuación.

La actividad sigue hasta que todas las personas del equipo han participado en la resolución de la tarea.

Utilizamos tantas hojas como sean necesarias para que todos los miembros del equipo estén siempre en acción y no quede nadie sin tarea.

Mediante esta técnica intentamos, *“la participación equitativa (para que todos los miembros del equipo tengan las mismas oportunidades de participar) y potencie al máximo la interacción simultánea entre ellos, con la finalidad de que todos los miembros de un equipo aprendan los contenidos propuestos, cada uno hasta el máximo de sus posibilidades y aprendan, además, a trabajar en equipo.” Pujolàs (2008)*

Criterios de calificación

Actividad 1. Pictionary.

- No calificable.

<ul style="list-style-type: none">• Evaluable la actitud mediante rúbrica.
<p>Actividad 2. Técnicas de expresión y dibujo técnico.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuaderno de Artista<ul style="list-style-type: none">○ Experimentación en el proceso: 30%○ Adecuación en el uso de las técnicas grafico plásticas: 20%○ Adecuación en el uso de los procedimientos de Dibujo Técnico: 20%○ Orden, ritmo y equilibrio en el trabajo: 15%○ Originalidad: 10%○ Actitud: 5%
<p>Actividad 3. Retratos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo Individual 50%<ul style="list-style-type: none">○ Experimentación en el proceso. Cuaderno de Artista: 15%○ Adecuación en el uso de las técnicas grafico plásticas: 15%○ Orden, ritmo y equilibrio en el trabajo: 10%○ Originalidad: 10%• Trabajo grupal 50%<ul style="list-style-type: none">○ Aportación diaria al trabajo grupal con soluciones y propuestas: 15%○ Respeto hacia el equipo de trabajo: 15%○ Utilización de técnicas adecuadas: 10%○ Originalidad: 5%○ Limpieza y orden: 5%
<p>Actividad 4. Autorretrato.</p> <ul style="list-style-type: none">• Autorretrato.<ul style="list-style-type: none">○ Experimentación en el proceso. Cuaderno de Artista: 30%○ Adecuación en el uso de las técnicas grafico plásticas: 20%○ Originalidad: 20%○ Orden, ritmo y equilibrio en el trabajo: 15%○ Presentación en el aula: 10%○ Actitud: 5%

Figura 23. Tabla de elaboración propia. UD1

Ejemplos de resultados esperados en los trabajos del alumnado.



Figura 24. Autorretrato con Visual Thinking (VT). Charo Taber. (2017).



Figura 25. Cómo hacer un VY. Garviñe Larralde. (2016).



Figura 26. Elaboración propia (2015) CV mediante VT.



Figura 27. Ejercicio de Técnicas con alumnado de 1º ESO. Cristina Rodríguez (Gijón, 2018).



Figura 28. Ejercicio de Técnicas con alumnado de 1º ESO. Elaboración propia. (Gijón, 2018).



Figura 29. Retrato. Recuperado de Pinterest.



Figura 30. Retrato. Melinda Zacher (2015)



Figura 31. Retrato. Melinda Zacher (2015)

UNIDAD DIDÁCTICA 2				Nivel: 1º ESO	
Observando nuestras fotos aprendemos a mirar.					
Introducción a los conceptos básicos de la fotografía, el uso expresivo del color y a la percepción visual.				Trimestre: 1º y 2º	
Se busca enseñar al alumnado a observar todas las imágenes desde la crítica respetuosa del arte e invitarle a percibir su entorno con una mirada más creativa.				Sesiones: 18	
Aprender Dibujo Técnico de otra manera, para entender mejor los procesos al explicárselos a los compañeros y compañeras.					
Objetivos	Capacidades	Contenidos			Competencias
Generales	EPVA	EP	CA	DT	
4	A C E F G	2 3	1 2 3 5	3 6 7 8	CCL CMCT CD CPAA CSC CIE CEC
ACTIVIDADES					
Descripción	Metodología	Recursos	Sesiones	Instrumento de evaluación	
<p>1.Reto: Una imagen por clase.</p> <p>Introducción a la fotografía a través del juego (reto) y el manejo de las redes sociales.</p> <p>El alumnado tendrá que presentar cada día una imagen fotográfica relacionada con un tema. (Desglose de los temas al final de esta Unidad Didáctica)</p> <p>Las fotografías las deben realizar fuera de la clase de plástica menos las sesiones de “Color” y “Encuadres y planos” que se realizarán en el aula.</p> <p>Las más representativas, serán expuestas en la cuenta de Instagram creada para este proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral participativa. • Aprendizaje dialógico. • Aprendizaje colaborativo. 	<p>Recursos de Aula</p> <p>Aula grande para las sesiones de fotos.</p> <p>Aplicación: Instagram</p> <p>Programa de retoque fotográfico: Adobe Photoshop</p> <p>Cámaras fotográficas o móviles del alumnado.</p> <p>Ordenadores para el alumnado.</p>	10	Fotografías individuales. Sesión de grupo.	

<p>A partir de breves lecciones magistrales participativas, el comentario común en clase de las fotografías del día y el trabajo colaborativo en las sesiones de fotos, se irán adquiriendo los conceptos básicos del lenguaje audiovisual.</p>				
Descripción	Metodología	Recursos	Sesiones	Instrumento de evaluación
<p>2. Tutorial en Stop motion. Realizar en equipo, un tutorial utilizando la técnica del Stop Motion sobre cómo realizar uno de los procesos del Dibujo Técnico (Desglose de los temas al final de esta Unidad Didáctica).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral. • ABP • Flipped Classroom 	<p>Aula. Proyector. Móviles del alumnado o cámaras fotográficas. Ordenadores (uno para cada equipo) Programa de edición de video.</p>	<p>8 sesiones</p>	<p>Stop Motion. Kahoot.</p>
<p>Nota: el uso del propio móvil de alumnado en el transcurso de esta Unidad Didáctica, sería muy recomendable. Es cuestión de Equipo Directivo del centro aceptar esta decisión.</p>				
<p>Reto de la Foto del Día: Temas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen que represente a Asturias. • Composición modular encontrada. • Ilusión óptica. • Imagen de pareidolia. <p>Sesiones en el aula: Temas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Color <ul style="list-style-type: none"> ○ Primarias ○ Secundarios ○ Complementarios • Planos y encuadres. 				
<p>Temas de Dibujo Técnico para el Stop Motion. El Stop Motion se realizará en equipos de trabajo de cinco personas. El profesorado elaborará mediante un sociograma los equipos de trabajo. Los temas se sortearán entre los equipos al azar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ángulos. Identificación de los ángulos de la escuadra y el cartabón. Clasificación de ángulos. Suma y resta de ángulos sencillos de forma gráfica. Bisectriz. 				

- Polígonos regulares e irregulares. Distinción y clasificación según el número de lados.
- Construcción de polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados inscritos en la circunferencia.
- Construcción de polígonos regulares de 3 y 6 lados dado el lado.

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes. 2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias. 3. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo. 4. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos. 5. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma. 6. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, y explorar sus posibilidades expresivas. 7. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos ○ Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. ○ Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes. ○ Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema. <ul style="list-style-type: none"> ○ Distingue símbolos de iconos. ○ Diseña símbolos e iconos. ○ Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía. <ul style="list-style-type: none"> ○ Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas. ○ Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos. ○ Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.

<p>8. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación</p> <p>9. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones</p> <p>10. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural .</p> <p>11. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>12. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p> <p>13. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.</p> <p>14. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción</p>	<ul style="list-style-type: none">○ Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.○ Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.○ Diseña, en equipo e individualmente, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.○ Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.○ Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.○ Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.○ Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.○ Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
--	--

<p>15. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano .</p> <p>16. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.</p> <p>17. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.</p> <p>18. Utilizar el compás realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.</p> <p>19. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.</p> <p>20. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.</p> <p>21. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p> <p>22. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma ○ Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo. ○ Construye una circunferencia lobulada de seis elementos utilizando el compás. ○ Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita. ○ Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón. ○ Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 5 lados, diferenciando claramente si es regular o irregular. ○ Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia ○ Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
---	---

Criterios de calificación

Actividad 1.

- Fotografías individuales. Cuaderno de Artista: 50%
 - Creatividad en las tomas: 12,5%
 - Adecuación al reto: 12,5%
 - Orden, ritmo y equilibrio en el trabajo: 12,5%
 - Experimentación: 12,5%

<ul style="list-style-type: none">• Sesión de grupo 50% (25% cada una)<ul style="list-style-type: none">○ Aportación diaria al trabajo grupal con soluciones y propuestas: 15%○ Respeto hacia el equipo de trabajo: 15%○ Utilización de técnicas adecuadas: 10%○ Originalidad: 5%○ Organización 5%
Actividad 2. <ul style="list-style-type: none">• Stop Motion 70%<ul style="list-style-type: none">○ Aportación diaria al trabajo grupal con soluciones y propuestas: 20%○ Respeto hacia el equipo de trabajo: 20%○ Originalidad: 15%○ Utilización de técnicas adecuadas: 10%○ Organización 5%• Kahoot 30%
Actividades Complementarias
Salida: Maratón Fotográfico en la “Ruta del Alba” Salida a realizar la Ruta del Alba con el objetivo de captar durante el trayecto las imágenes correspondientes al tema color de los contenidos de CA.

Figura 32. Tabla de elaboración propia. UD2

Ejemplos de resultados esperados en los trabajos del alumnado.



Figura 33. Archivo digital.



Figura 34. Archivo digital



Figura 35. Elaboración propia. (2017).

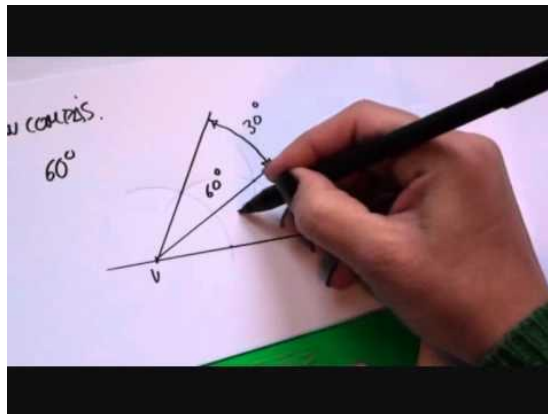


Figura 36. Archivo digital.

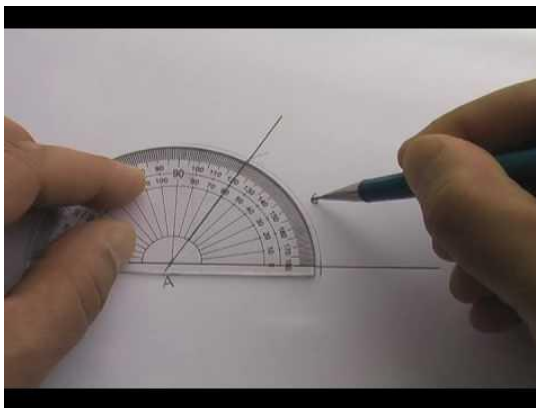


Figura 37. Archivo digital

UNIDAD DIDÁCTICA 3					Nivel: 1º ESO				
El Arte como instrumento de protesta					Trimestre: 2º				
Realizar algún tipo de actividad de expresión artística contemporánea que sirva como visualización y defensa de la inclusión de la mujer en la Historia del Arte. La mejor aportación de cada clase se realizará de manera colaborativa por el alumnado el día 8 de marzo (o a lo largo de esa semana en caso de Huelga General).					Sesiones: 15				
					Objetivos		Capacidades		Contenidos
Generales		EPVA		EP	CA	DT	CCL		
5		B		7	6	14	CMCT		
6		E		6	7	15	CD		
7		F		5	8	16	CPAA		
		G			9		CSC		
		H					CIE		
		I					CEC		
		J							
ACTIVIDADES									
Descripción			Metodología		Recursos		Sesiones	Instrumento de evaluación	
Actividad 1. Proyecto 8M Elaborar un proyecto para realizar una actividad de expresión artística ligada a la inclusión de la mujer desde la perspectiva del Arte. Cada grupo de alumnado elaborará su propia propuesta que presentará ante la clase.			<ul style="list-style-type: none"> Lección magistral participativa. ABP. 		Recursos de aula Instrumentos de EP Instrumentos DT Cuaderno de Artista		10	Cuaderno de Artista. Rúbrica trabajo en grupo.	
Actividad 2. Presentación y votación del proyecto. Cada grupo de trabajo expondrá en clase su proyecto y se votarán las mejores propuestas mediante una rúbrica de coevaluación.			<ul style="list-style-type: none"> Lección magistral participativa ABP. 		Recursos de aula Móvil del alumnado.		2	<ul style="list-style-type: none"> Proyecto Rúbrica de coevaluación 	
Actividad 3. Realización de manera colaborativa del proyecto 8M más votado.			<ul style="list-style-type: none"> ABP 		Depende del proyecto		Depende del proyecto	Rúbrica de actitud.	

EVALUACIÓN	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en las composiciones propias y ajenas.</p> <p>2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos.</p> <p>3. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.</p> <p>4. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</p> <p>5. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p> <p>6. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p> <p>7. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. ○ Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos. ○ Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de esta. ○ Diseña, en equipo e individualmente, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). ○ Valora de manera crítica los resultados. ○ Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales. ○ Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas. ○ Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada

<p>8. Conocer lugares geométricos y definirlos.</p> <p>9. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.</p> <p>10. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.</p> <p>11. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos. ○ Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas. ○ Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos ○ Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.
---	--

Criterios de calificación

Actividad 1. Proyecto 8M

- Cuaderno de Artista 30%
 - Creatividad en el diseño: 15%
 - Investigación personal para el proyecto: 15%
- Proyecto 70%
 - Aportación diaria al trabajo grupal con soluciones y propuestas: 20%
 - Respeto hacia el equipo de trabajo: 20%
 - Originalidad: 20%
 - Organización 10%

Actividad 2. Presentación del proyecto.

- Proyecto 60%
 - Se reserva la nota de la Actividad 1, pero se añade un punto a la nota final en caso de que la rúbrica de presentación del proyecto sea positiva.
- Rúbrica de coevaluación 40%
 - Rúbrica realizada por el alumnado.

Actividad 3. Colaboración en la realización del proyecto.

- No calificable.
- Evaluable la actitud mediante rúbrica.

Actividades Complementarias.

Salida: Visita a Salamanca al Barrio del Oeste.

Figura 38. Tabla de elaboración propia. UD3

Ejemplos de resultados esperados en los trabajos del alumnado.

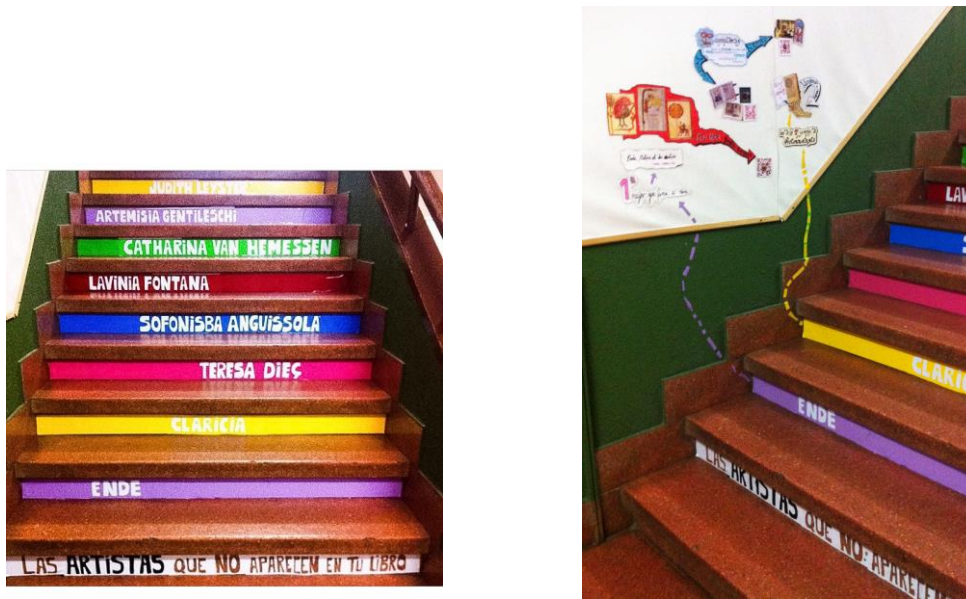


Figura 39. Carmen Terán, Marian Cabeza, Cristina Rodríguez. (Gijón, 2018) Las artistas que no aparecen en tu libro.



Figura 40. Archivo digital. Ejemplo Instalación artística.



Figura 41. Alumnado IES Luis Buñuel (2016)

UNIDAD DIDÁCTICA 4					Nivel: 1º ESO	
Jugando con el Dibujo Técnico					Trimestre: 2º y 3º	
Introducción a la geometría y los procedimientos de diseño y Dibujo Técnico a través de la creación de nuestro propio juego de Tangram. Investigación de las texturas a partir de una propuesta de diseño. Diseño de redes modulares con aplicaciones significativas para el alumnado.					Sesiones: 12	
Objetivos		Contenidos			Competencias	
Generales	EPVA	EP	CA	DT	CCL	
	E H	4		4 5 9 10 11 12 13	CMCT CPAA CSC CIE	
ACTIVIDADES						
Descripción		Metodología		Recursos	Sesiones	Instrumento de evaluación
<p>1. Composiciones modulares. Realizar una repetición modular que contenga alguna de las siguientes formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ovalos. ○ Ovoides. ○ Espirales. <p>Debe ser un diseño funcional. Una cenefa ornamental, una greca para el diseño de una prenda, diseño de un brazalete de tatuaje...</p> <p>Crear una plantilla del diseño y realizar pruebas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral participativa. • Trabajo individual en el aula. 		Recursos de aula. Instrumentos EP Instrumentos DT Acetatos Rotuladores permanentes.	4	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de Artista. • Plantilla. • Cenefa.
<p>2. Tangram. Aprender a construir mediante procedimientos de Dibujo Técnico las principales formas geométricas,</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral participativa. 		Recursos de aula. Instrumentos EP Instrumentos DT.	6	<ul style="list-style-type: none"> • Tangram.

Acostúmbranos al uso de la geometría y sus cualidades visuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje colaborativo. • Gamificación 	Cartón-pluma Textura Cúter		
Actividad 3. Cuaderno de texturas. Realizar un muestrario de texturas en nuestro cuaderno individual. En cada equipo, se votará la textura más apropiada para la realización de las piezas del Tangram por una de sus caras.	<ul style="list-style-type: none"> • Lección magistral participativa. • Trabajo individual. • Aprendizaje dialógico. 	Recursos de aula. Instrumentos EP Materiales con textura	2	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de trabajo

EVALUACIÓN

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<p>1. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.</p> <p>2. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros.</p> <p>3. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. la témpera, los lápices de grafito y de color.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. ○ Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) ○ Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. ○ Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continuen superficies homogéneas o degradadas. ○ Experimenta con las témperas. ○ Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. ○ Mantiene su espacio de trabajo y su

<p>4. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.</p> <p>5. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.</p> <p>6. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</p> <p>7. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).</p> <p>8. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.</p> <p>9. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.</p> <p>10. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.</p> <p>11. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p> <p>12. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando</p>	<p>material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas. ○ Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. ○ Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos. ○ Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas. ○ Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices Correspondientes. ○ Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero. ○ Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal. ○ Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. ○ Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas. ○ Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
--	---

<p>las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p> <p>13. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p> <p>14. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2 centros.</p> <p>15. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos. ○ Construye correctamente espirales de 2 centros. ○ Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
<p>Criterios de calificación</p>	
<p>Actividad 1. Composiciones modulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cuaderno de Artista 40% <ul style="list-style-type: none"> ○ Creatividad: 10% ○ Bocetos: 10% ○ Pruebas de cenefa: 10% ○ Experimentación: 10% ● Plantilla 30% <ul style="list-style-type: none"> ○ Creatividad en el diseño: 12% ○ Realización técnica: 10% ○ Adecuación al tema: 8% ● Cenefa 30% <ul style="list-style-type: none"> ○ Creatividad en el diseño: 12% ○ Realización técnica: 10% ○ Adecuación al tema: 8% 	
<p>Actividad 2. Tangram.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Piezas del juego. <ul style="list-style-type: none"> ○ Aportación diaria al trabajo grupal con soluciones y propuestas: 30% ○ Respeto hacia el equipo de trabajo: 20% ○ Utilización de técnicas adecuadas: 20% ○ Nivel de comprensión geométrico-espacial.15% ○ Originalidad: 10% ○ Organización 5% 	
<p>Actividad 3. Cuaderno de Artista: Texturas</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Creatividad: 30% 	

<ul style="list-style-type: none">○ Experimentación: 30%○ Adecuación al uso (piezas de Tangram): 20%○ Orden, ritmo y equilibrio en el trabajo: 20%
Actividades Complementarias
Visita a la Iglesia- Skate de Luego de Llanera.

Figura 42. Tabla de elaboración propia. UD4

Ejemplos de resultados esperados en los trabajos del alumnado.

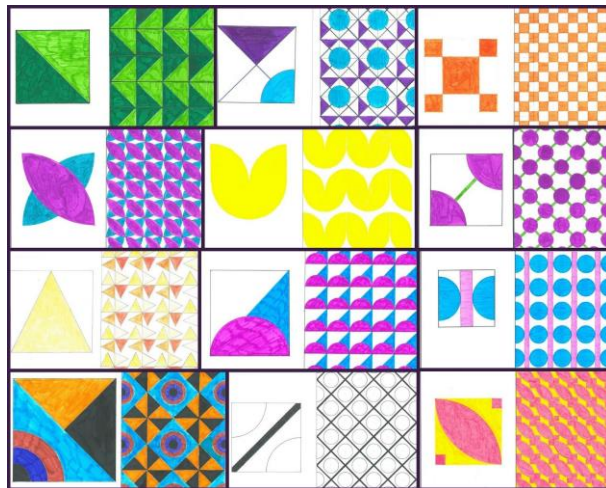


Figura 43. Archivo digital, Ejemplo experimentación cenefa en el Cuaderno de Artista.

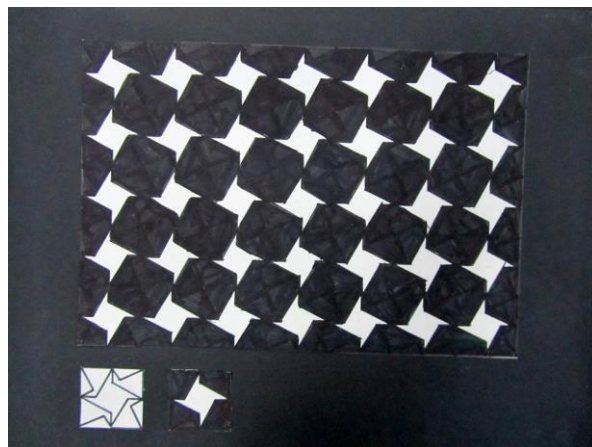


Figura 44. Archivo digital, Ejemplo experimentación cenefa en el Cuaderno de Artista.



Figura 45. Archivo digital, Ejemplo experimentación texturas en el Cuaderno de Artista.



Figura 46. Archivo digital, Ejemplo experimentación texturas en el Cuaderno de Artista.



Figura 47. Archivo digital, Ejemplo Tangram creado por el alumnado.



Figura 48. Archivo digital, Ejemplo Tangram creado por el alumnado.

7.h) Atención a la Diversidad.

El Real Decreto 43/2015, de 10 de junio establece que la atención a la diversidad serán el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje.

En la medida que esta programación apoya su metodología en la teoría de las Inteligencias Múltiples entendiendo la necesidad de estimular todo tipo de inteligencias y diversidad de personalidades; y en la aplicación de diversas metodologías activas y significativas, se considera que cumple con los parámetros de atención a la diversidad del alumnado.

La EPVA debe contribuir a la transformación educativa para eliminar las desigualdades culturales y sociales y es por ello por lo que debe enfocarse desde un punto de vista multicultural. Esta multiculturalidad se entiende desde las ideas de Grant y Sleeter (1987) desde el paradigma de una aproximación curricular a la multiculturalidad, insertando en el currículo aquellos referentes culturalmente diversos para fomentar el estudio de grupos sociales históricamente ignorados.

Se contribuye de esta manera a preparar al alumnado para la inclusión, y el cambio social que esta conlleva fomentando la diversidad sociocultural y cuestionando de esta manera la cultura dominante.

Esta programación plantea un planteamiento curricular que busca adaptarse a la diversidad del alumnado, ayudándose del trabajo en equipo y actividades individuales centradas en el proceso, entendiendo el Arte como una herramienta expresiva dónde

tienen cabida el desarrollo de las diversas capacidades artísticas de cada persona y estimulando al alumnado para que encuentre su propia forma de expresión y conozca sus fortalezas y debilidades.

7.i) Temas transversales.

Al igual que sucede con las CC, esta programación favorece con sus diversas metodologías al desarrollo de los contenidos transversales que propone el currículo. El uso del ABP y el APS, son instrumentos clave para el incremento de la **Educación para la Paz** contribuyendo a que el alumnado adquiera comportamientos tolerantes y democráticos en casi todas las actividades de EPVA.

La **Educación para la Igualdad entre mujeres y hombres** estará presente durante todo el año, a través del discurso oral de las personas docentes, que evitarán el uso del lenguaje sexista sirviendo de ejemplo al alumnado. Se hará especial hincapié en el uso de referentes artísticos de ambos géneros. La Unidad Didáctica 3 es una herramienta para llamar la atención de toda la Comunidad Educativa sobre la igualdad de género.

En la medida que esta programación busca la experimentación y el uso de nuevos materiales promueve la **Educación Ambiental**. La importancia que da este proyecto en la percepción de mundo desde una nueva mirada crítica y sensible desarrolla valores de **Educación del consumidor** que junto con la conciencia ambiental contribuyen en la formación de ciudadanos responsables en su relación con el entorno, fomentando de esta manera hábitos de vida y consumo saludables contribuyendo de esta manera en la adquisición de contenidos relacionado con la **Educación para la Salud**.

7.j) Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI).

Es competencia de todas las materias, contribuir al desarrollo del PLEI. Todas las Unidades Didácticas de esta programación, presentan actividades que incrementan las aptitudes lectoras y de escritura, así como promueven la investigación.

Se proponen las siguientes actividades en relación al PLEI.

Lectura de un libro a elección del alumnado durante el 1º Trimestre. En el 2º Trimestre cada alumno y alumna presentará en orden aleatorio (el sorteo se realizará en el 1º Trimestre) su lectura al resto del grupo. Esta presentación tendrá una duración máxima, de 6 minutos y deberá ser realizada mediante algún procedimiento artístico

(ilustración, sketch, serie fotográfica...). Se utilizará una sesión de EPVA para explicar cómo se pueden hacer estas presentaciones.

Escritura. El alumnado tendrá que realizar tras cada Unidad didáctica un análisis sobre su trabajo que incluirá en su Cuaderno de Artista. Este análisis servirá de autoevaluación, así como repaso de los contenidos aprendidos. Esta reflexión debe responder a los siguientes ítems.

- ¿Qué actividades realicé y cómo?
- ¿Qué fue lo mejor? ¿Y lo peor?
- Breve reflexión sobre algún nuevo referente artístico.

Esta propuesta apoya la **Investigación** a través de la experimentación en todas sus Unidades Didácticas, actividad que fomentará la búsqueda de información en el alumnado. La Unidad Didáctica 3 “El Arte como instrumento de protesta”, requiere que el alumnado realice una investigación de manera colaborativa.

7.k) El cuaderno de artista como instrumento de evaluación.

El Cuaderno de Artista de cada estudiante es un instrumento de evaluación a la vez que un recurso para dotar de importancia a los procesos creativos y de desarrollo de un proyecto. Lowenfeld (1973) señala que, en la educación artística, el acento está en los efectos que los procesos de la creación de un trabajo de arte producen sobre el individuo.

El Cuaderno de Artista (carpeta de estudiante, portfolio...) recoge por tanto todas las etapas de un trabajo desde su inicio hasta su final aportando todo tipo de documentación visual al respecto. Barton y Collins (1993) señalan que la valoración del portfolio permite reconstruir e interpretar el proceso de aprendizaje del alumnado.

Además, éste instrumento formativo tiene un origen artístico lo cual convierte al portfolio en instrumento ideal para la evaluación de la educación artística.

La rúbrica que se presenta a continuación servirá para evaluar el Cuaderno de Artista del alumnado.

Evaluación Cuaderno de Artista	Necesita Mejorar	Correcto	Satisfactorio	Excelente
Creatividad				

Originalidad				
Experimentación				
Bocetos				
Implicación				
Organización, limpieza y orden				

Figura 49. Rúbrica de elaboración propia

7.1) Actividades de recuperación.

Recuperación Convocatoria Ordinaria

UD1
Actividades de recuperación
<ul style="list-style-type: none"> • Realización de un retrato o un autorretrato con una técnica gráfico plástica a elección del alumnado. (60%) • Bocetos en el Cuaderno de Artista. (40%) a Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista (pag.66)

UD2
Actividades de Recuperación
<p>Dependiendo de los contenidos a recuperar (60%)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de las fotografías propuestas • El alumnado puede escoger entre: <ul style="list-style-type: none"> ○ Realización de láminas de dibujo técnico. ○ Realización de un Stop-Motion. • Bocetos en el Cuaderno de Artista. (40%) Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista (pag.66)

UD 3

Actividades de Recuperación

- Presentación de un proyecto de Intervención artística. **(60%)**
- Bocetos en el Cuaderno de Artista. **(40%)**
Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista (pag.66)

UD 4

Actividades de Recuperación

Dependiendo de los contenidos a recuperar **(60%)**

- Realización de una cenefa.
- El alumnado puede escoger entre:
 - Realización de láminas de Dibujo Técnico.
 - Realización del Tangram.
- Bocetos en el Cuaderno de Artista. **(40%)**
Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista (pag.66)

Figura 50, 51, 52 y 53. Tablas elaboración propia. Recuperación ordinaria.

Recuperación Convocatoria Extraordinaria

UD1

Recuperación Exámenes Extraordinarios

1ª Evaluación

Los exámenes extraordinarios tendrán lugar en las fechas señaladas en el calendario académico.

Se evaluará, además del resultado del examen presencial, el trabajo desarrollado en el Cuaderno de Artista durante las vacaciones.

- **Examen 60%**

Se realizará en el Aula de Plástica y tendrá una duración de 2 horas 30 minutos. Realización de un retrato o un autorretrato, el alumnado escogerá que prefiere. La técnica en la que se realizará se decidirá por sorteo el día del examen para cada alumno o alumna que se presente.

- **Cuaderno Artista 40%**

Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista (pag.66)

UD 2

Recuperación Exámenes Extraordinarios

1ª y 2ª Evaluación

Los exámenes extraordinarios tendrán lugar en las fechas señaladas en el calendario académico.

Se evaluará, además del resultado del examen presencial, el trabajo desarrollado en el Cuaderno de Artista durante las vacaciones.

- **Examen 60%**

Se realizará en el aula de plástica y tendrá una duración 1 hora 30 minutos. Examen sobre los contenidos DT.

- **Cuaderno Artista 40%**

Rúbrica de evaluación del Cuaderno de artista 20% (pag.66)

Fotografías propuestas 20% (pag.47)

UD 3

Recuperación Exámenes Extraordinarios

2ª Evaluación

Los exámenes extraordinarios tendrán lugar en las fechas señaladas en el calendario académico.

Se evaluará, además del resultado del examen presencial, el trabajo desarrollado en el Cuaderno de Artista durante las vacaciones.

- **Examen 60%**

El examen se realizará en el aula de plástica y tendrá una duración de 2 horas. Dibujo de perspectiva de una Intervención urbana de temática social.

El o la docente facilitará la imagen de la Intervención que el alumnado debe reproducir situándola en espacio. El trabajo se realizará sobre una plantilla isométrica.

- **Cuaderno Artista 40%**

Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista 20% (pag.66)

Bocetos perspectiva 20%

UD 4

Recuperación Exámenes Extraordinarios

3ª Evaluación

Los exámenes extraordinarios tendrán lugar en las fechas señaladas en el calendario académico.

Se evaluará, además del resultado del examen presencial, el trabajo desarrollado en el Cuaderno de Artista durante las vacaciones.

- **Examen 60%**

El examen se realizará en el aula de plástica y tendrá una duración de 1 hora y 30 minutos.

Examen sobre los contenidos DT.

- **Cuaderno Artista 40%**

Rúbrica de evaluación del Cuaderno de Artista 20% (pag.66)

Experimentación composiciones modulares 20%

Figuras 54, 55, 56 y 57. Tablas elaboración propia. Recuperación extraordinaria.

7.m) Evaluación de la programación.

No podemos pretender que nuestro alumnado sea crítico y autoevalúe su aprendizaje si las personas docentes no hacemos lo mismo con nuestro trabajo. Debemos evaluar cada una de nuestras Unidades Didácticas para poder mejorarlas e ir adaptándolas a cada grupo-clase. La actividad docente, debemos analizarla desde nuestro punto de vista, pero también es necesario que conozcamos la opinión de nuestro alumnado y les demos la oportunidad de valorar nuestro trabajo de una manera crítica y objetiva. Señalan Flecha y Torregro (2012) que “el diálogo igualitario es una herramienta formativa para la participación” (p.19) y fomentar esta participación democrática es uno de los Objetivos del currículo (pag.31) por ello me parece necesario que se busque desde todas las asignaturas conocer la opinión crítica del alumnado sobre la actividad docente, ya no sólo para que sirva para la reflexión propia del profesor o profesora sino también para abrir el

camino hacia una educación transformadora en dónde el alumnado se sienta libre de expresarse siempre que sea desde el respeto y la tolerancia.

El alumnado evaluará la acción docente mediante la rúbrica que se presenta a continuación. Prácticamente coincide con los criterios de evaluación de la rúbrica para la persona docente con el objetivo de facilitarse la comparación entre ambas, pero la redacción de los criterios de evaluación se ha adaptado a la comprensión lectora del alumnado de 1º ESO. Se considerarán las siguientes equivalencias: 1(nunca), 2(casi nunca), 3(casi siempre), 4(siempre).

Criterio de Autoevaluación	1	2	3	4
Entiendo la relación de los aprendizajes anteriores con los nuevos objetivos y capacidades.				
Al comenzar la Unidad, conozco los objetivos que debo conseguir, la finalidad de las actividades y las capacidades que aprenderé.				
Al comenzar las actividades conozco el procedimiento de evaluación cuando trabajo en grupo y cuando trabajo sola o sólo.				
Realizó actividades diferentes para aprender los contenidos de a asignatura.				
Entiendo como puedo utilizar lo aprendido en clase en actividades fuera del IES.				
Las actividades me ayudan a entender mejor el mundo en el que habito.				
Cada actividad la desarrollamos de una manera diferente: en grupo, individual, proyecto...				
Las lecciones teóricas nunca son iguales porque el o la docente utilizan diferentes recursos (vídeos, fotos, libros...)				
Hay actividades para las que tengo que experimentar yo sólo o sola.				
Me da tiempo a entender todas las actividades.				
Cuando no entendemos algo, la profesora prepara nuevas actividades hasta que lo comprendemos los contenidos.				
Cuando no entiendo algo, la profesora prepara nuevas actividades hasta que lo comprendemos los contenidos.				
La evaluación concuerda con lo que hacemos en clase.				
Creo que la profesora valora mi esfuerzo.				
Hay diferentes tipos de pruebas para realizar la evaluación (los trabajos, el Cuaderno de Artista, la actitud en grupo...)				
Los criterios de calificación valoran el proceso, y la profesora aprecia cuando realizo pruebas y bocetos en mi Cuaderno de Artista.				
Me gusta utilizar mi Cuaderno de Artista.				
Las actividades complementarias me sirven para entender mejor lo aprendido en clase.				
Mi autoevaluación para esta Unidad Didáctica.				

Breve opinión crítica y dos propuestas de mejora (como mínimo).

Figura 58. Rúbrica de elaboración propia. Evaluación alumnado

La siguiente rúbrica se utilizará para la autoevaluación de la persona docente tras la conclusión de cada Unidad Didáctica. Se considerarán las siguientes equivalencias: 1(nunca), 2(casi nunca), 3(casi siempre), 4(siempre).

Criterio de Autoevaluación	1	2	3	4
Al comienzo de la Unidad relaciono los aprendizajes anteriores con los nuevos objetivos y capacidades.				
Informo al alumnado de los objetivos que quiero conseguir, la finalidad de las actividades y las capacidades que desarrollarán.				
Al comenzar las actividades el alumnado conoce el procedimiento de evaluación tanto para las actividades grupales como individuales.				
Utilizo distintas actividades de aprendizaje para los diferentes contenidos.				
Diseño actividades relacionadas con la vida real de manera que el alumnado pueda construir un aprendizaje significativo.				
Las actividades contribuyen al logro de las CC.				
Utilizo diferentes metodologías con el objetivo de adaptarme a la diversidad de maneras de aprender.				
Empleo recursos y materiales variados para las lecciones.				
Incluyo actividades que fomenten el autoaprendizaje.				
La temporalización es adecuada.				
Adapto la programación a las necesidades específicas de cada grupo.				
Adapto la programación a las necesidades específicas de cada persona.				
La evaluación concuerda con lo que hacemos en clase.				
Establezco logros diferentes en función de la diversidad del alumnado.				
Utilizo diferentes tipos de pruebas para realizar la evaluación.				
Los criterios de calificación valoran el proceso.				
Propongo actividades complementarias relacionadas con la Unidad.				

Figura 59. Rúbrica de elaboración propia. Autoevaluación docente

8. Conclusiones.

Mi última clase como profesora de prácticas la impartí la semana pasada. El día anterior había dado otra, pero con los nervios de volver al IES después de un mes sin visitarlo, no caí en ese detalle. Fue ante unas 94 personas, alumnado mezclado de 1º y 2º de la ESO y en una sala pequeña para un grupo tan grande en primavera.

Aún así, salí del IES con buen sabor de boca. Y es que es muy gratificante poder llevar a cabo una pequeña parte de tu propuesta de innovación y cerrar de esta manera el Máster en Formación del Profesorado.

Cuando decidí centrar mi proyecto de innovación en mejorar las actividades del programa TEI, me reuní con la PTSC del centro de prácticas para explicarle la propuesta, con la idea de dársela a conocer ya que hacia unas semanas habíamos estado hablando de la falta de provecho que se hacía de las oportunidades que brindaba este programa. Ella, me propuso llevar a cabo una adaptación de mi propuesta, proyecto en el que me embauque ya que se me ofrecía una oportunidad única.

Los problemas (más bien retos diría yo) fueron surgiendo al entrar en contacto con la realidad. Pero fueron los normales al desarrollar cualquier proyecto y una manera de entender la necesidad de ser flexible a la hora de programar cualquier actividad.

Estos problemas fueron:

- **Adaptación de la temporalización.**

Sólo íbamos a tener 2 horas para desarrollar un proyecto pensado para todo un curso académico. Por suerte, con el alumnado de 1º ya estábamos trabajando en ejercicios de experimentación creativa a partir manchas así que estas personas pudieron inspirar a las de 3º y de esta manera aprovecharse del coaprendizaje.

- **Adaptación del número de alumnado.**

En cada sesión que realicé, tuve unas 95 personas. En la primea fase, conté con la ayuda de mi compañera de prácticas Carmen Terán Piquero para poder guiar al alumnado, Las parejas del TEI se agruparon en equipos de cuatro con el objetivo de facilitar el ritmo de la actividad.

- **Aula pequeña.**

Como expliqué anteriormente, el IES es un centro pequeño y carece de salón de actos. Para grandes reuniones se utiliza el aula de Música, pero es un espacio insuficiente para que tantas personas trabajen cómodas.

- **Imposibilidad de realizar la segunda sesión dentro del período de prácticas.**

Para realizar las sesiones del TEI se aprovecha, como explique anteriormente, que los horarios de Tutoría de los grupos que son pareja coinciden.

Debido a que realizamos la sesión en fechas muy próximas a las 2ª evaluación, las personas tutoras de los grupos no pudieron conceder más horas de Tutoría para el TEI antes de que finalizará mi período de prácticas.

No obstante, la semana pasada regresé al IES para realizar dos actividades con el objetivo de terminar el proyecto.

La adaptación del proyecto “Transmutando Espacios Invisibles” para el IES Rosario Acuña, se realizó en cuatro fases. Se pretende finalizar el proyecto con la realización de una 5ª fase antes de que termine el presente curso académico.

1º Fase. Localización de los espacios a intervenir. Profesorado.

Realización de las fotografías de los desperfectos. En la propuesta original el alumnado se encarga de esta parte del proyecto, pero en la adaptación tuve que realizar yo misma estas fotografías para adecuarnos al tiempo disponible.

2ª Fase. Primera sesión. Alumnado y profesorado.

- **Juego** de activación.
 - **Presentación** del proyecto “Transmutando Espacios Invisibles”: ejemplos y estrategias.
 - **Bocetos** en las fotografías. Las parejas TEI se agruparon en equipos de 4 personas que realizaron sus bocetos de Intervención Urbana sobre las fotografías. Cada grupo recibió cuatro fotos, esto provocó que en la primera sesión dos grupos se distribuyeran las fotos para trabajar cada persona en una en vez de hacerlo de manera colaborativa.



Figura 60. Eva García. Gijón 2018



Figura 61. Eva García. Gijón 2018

Esta 1º sesión resultó muy satisfactoria. Los resultados del alumnado fueron en el mayor de los casos muy creativos y el profesorado que estuvo presente durante las sesiones (personas tutoras) dijeron que había funcionado muy bien.



Figura 63. Alumnado 1º y 3ºESO Propuesta de Intervención. Gijón 2018

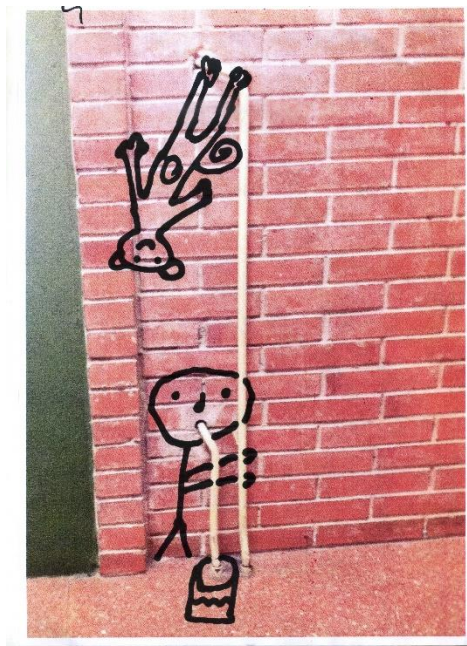


Figura 64. Alumnado 1º y 3ºESO. Propuesta de Intervención. Gijón 2018

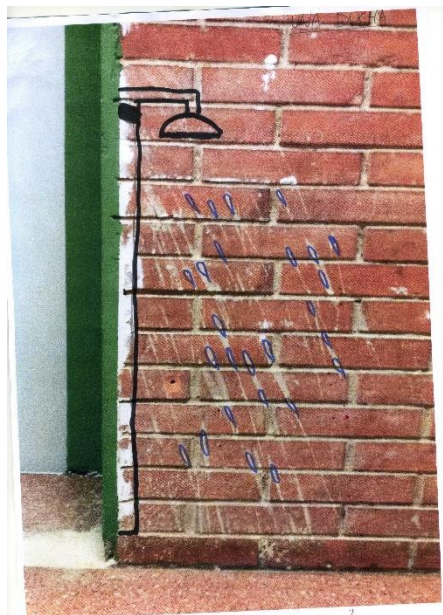


Figura 65. Alumnado 1º y 3ºESO. Propuesta de Intervención. Gijón 2018

3ª Fase. Selección de los proyectos. Profesorado.

Se realizó una selección de los proyectos más creativos de cada grupo. Los seleccionados finales, fueron 17 en cada grupo.

4ª Fase. Segunda sesión. Presentación y votación. Alumnado y profesorado.

- **Presentación** de los proyectos seleccionados. Mediante una

presentación Power Point el alumnado fue viendo los proyectos seleccionados y cada equipo presentaba el suyo. La participación del alumnado fue buena, aunque se produjo algún ataque de timidez o de amnesia espontánea.

- **Votación.** Se realizó una votación a través de una encuesta de Google con el objetivo de saber cuáles eran las Intervenciones que el alumnado consideraba se debía realizar. Con anterioridad a la votación, realice una breve explicación sobre “crítica de Arte” al alumnado.

Los resultados de las votaciones fueron satisfactorios y debo reconocer que además de sentirme orgullosa de la creatividad espontánea de mi alumnado en la Fase 2; tras las votaciones, me sentí orgullosa de su opinión crítica.

Las propuestas seleccionadas por el alumnado para su realización fueron las siguientes.

Transmutando Espacios Invisibles A y B

Los proyectos más votados son:

1



2



Figura 66. Alumnado 1º y 3ºESO. Propuesta de Intervención. Gijón 2018

Transmutando Espacios Invisibles C y D

Los proyectos más votados son:

1



2

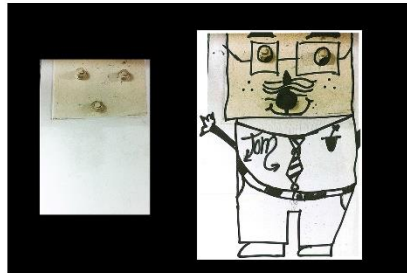


Figura 67. Alumnado 1º y 3ºESO. Propuesta de Intervención. Gijón 2018

5ª Fase. Realización de la Intervención. Alumnado y equipo. Se realizará una última fase para llevar a cabo en el IES los dos proyectos más votados de cada grupo.

9. Bibliografía.

- Area, M. (2012). De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0/From Solid to Liquid: New Literacies to the Cultural Changes of Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20.
- Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades.

- Barton, J., & Collins, A. (1993). Portfolios in teacher education. *Journal of teacher education*, 44(3), 200-210.
- Bellón, F. M. (2009). El maestro creativo: nuevas competencias. *Tendencias pedagógicas*, (14), 279-290.
- Celorrio, X. M. (2016). Innovación y reestructuración educativa en España: las escuelas del nuevo siglo. In *Informe España 2016* (pp. 43-84). Universidad Pontificia de Comillas.
- García, J. R. F., & Egado, L. T. (2012). Aprendizaje dialógico y transformaciones sociales: más allá de los límites. *Lenguaje y textos*, (36), 15-24 p.19
- Imbernón, F. (2001). Claves para una nueva formación del profesorado. *Revista Investigación en la Escuela*, (43), 57-66.
- Lowenfeld. V. (1968) Desarrollo de la capacidad creadora II
- Morales Artero, J. J., & Tejada Fernández, J. (2004). *La Evaluación en el área de educación visual y plástica en la educación secundaria obligatoria*. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Pen-Hu (2016) Hirameki: El rayo de inspiración.
- Pujolás, P. (2008) 9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo. *Barcelona España: Editorial Graó*.
- Rosario de Acuña. (2017). Programación General Anual.
- Rosario de Acuña. (2017). Proyecto Educativo de Centro.
- San Fabián Maroto (2018). Innovación docente e iniciación a la

investigación educativa.

Recuperado de: <https://www.campusvirtual.uniovi.es/course/view.php?id=2356>

- Sleeter, C., & Grant, C. (1987). An analysis of multicultural education in the United States. *Harvard Educational Review*, 57(4), 421-445.,

- Zariquei Biondi. Gestionamos la diversidad dentro de la red de aprendizaje cooperativo. *Colectivo Cinética*.

Recuperado de: <http://www.colectivocinetica.es/biblioteca/>

Leyes

- de España, G. (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295.

- Real Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín oficial del Principado de Asturias*. 3 de enero 2015, num.169.