



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

**Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º ESO:
Aprendizaje consciente con la biodiversidad**

**Plastic, Visual and Audiovisual Education on 4th grade:
Conscious learning about biodiversity**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autora: Silvia Laguna López

Tutora: Sara Rodríguez Pérez

Mayo de 2021

Índice

Resumen	1
Abstract	1
Introducción	2
Breve reflexión sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas	3
Proyecto de innovación educativa vinculada a la propuesta de programación	6
Diagnóstico inicial	7
Justificación y objetivos de la innovación	13
Marco teórico de referencia de la innovación	16
Desarrollo de la innovación	23
Evaluación y seguimiento de la innovación	33
Propuesta de programación docente para 4º de la ESO	36
Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa	36
Objetivos generales	40
Metodología	43
Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado	44
Recursos	47
Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado	49
Programa de refuerzo para recuperar los aprendizajes no adquiridos cuando se promoció con evaluación negativa en la asignatura	51
Propuesta de actividades complementarias y extraescolares relacionadas con la asignatura	52
Indicadores de logro y procedimientos de evaluación de la aplicación y el desarrollo de la programación docente	55
Cronograma de las Unidades Didácticas y distribución en el tiempo	56
Secuenciación de las Unidades Didácticas	56
Desarrollo de la Unidad Didáctica 2. ¿Cómo pintaría un animal? El debate sobre Píccasso.	88
Conclusiones	89
Fuentes y bibliografía	90
Anexos	93

Resumen

En este documento se presenta una propuesta didáctica interdisciplinar cuyo eje temático gira entorno a una problemática global, la pérdida de la biodiversidad. De esta problemática surge la necesidad de adoptar en el aula una perspectiva ético-social que abogue por la ética del cuidado y el respeto por la diversidad, independientemente del tipo que sea. Para ello se adoptará una postura empirista y colaborativa que dará a los alumnos y alumnas de las materias de Biología y Geología, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, y Tecnología, los recursos para convertirse en personas más conscientes consigo mismas y con su entorno.

Basada en metodologías como el Aprendizaje-Servicio, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo, se desea sustituir el método de enseñanza-aprendizaje tradicional por un método de innovación educativa más significativo, en el que los alumnos y alumnas tengan espacio para desarrollar sus capacidades e inquietudes y se sientan competentes a la hora de afrontar el reto de convertirse en ciudadanos y ciudadanas capaces de generar el cambio.

Abstract

This document presents an interdisciplinary didactic proposal whose thematic axis revolves around a global problem, the loss of biodiversity. Because of this problem arises the need to adopt an ethical-social classroom perspective that advocates the ethics of care and respect for diversity, regardless of the type. That's the reason why will be adopted an empiricist and collaborative stance that will give the students of Biology and Geology, Plastic, Visual and Audiovisual Education, and Technology subjects, the resources to become more aware of themselves and their environment.

Based on education methodologies such as Service-Learning, Project-Based Learning, and Cooperative Learning, it is desired to replace the traditional teaching-learning method with a more meaningful educational innovation method, in where students have space to develop their capacities and concerns, feeling competent when they have to face the challenge of becoming capable citizens to generate the change.

Introducción

Este trabajo fin de máster pretende hacer las veces de guía, de orientación para el docente o la docente que quiera impartir una enseñanza significativa con la que sus alumnos y alumnas no solo disfruten en el aula, sino que también aprendan a valorar y hacer uso de su aprendizaje personal.

Utilizando las metodologías de Aprendizaje-Servicio, Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Cooperativo como medios para conseguir este tipo de aprendizaje, se presenta para el alumnado de 4º de la ESO de las materias de Biología y Geología, Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Tecnología, el proyecto de innovación aquí descrito. Este, ha sido creado como una propuesta interdisciplinar que desea ofrecer al alumnado herramientas y recursos que le conviertan en una persona más consciente consigo mismo, con sus gustos y valores, a la vez que trabaja por que sea una persona más empática ante la diversidad y consciente de la situación animal y ambiental presente.

Como consecuencia del peso y trascendencia de esta propuesta de innovación, se ha planteado en este trabajo fin de máster la modificación del índice de contenidos. Es por este motivo que la programación didáctica de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se sitúa en tercer lugar (tras los apartados principales de *Breve reflexión sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas* y *Proyecto de innovación educativa vinculada a la propuesta de programación*), ya que ha sido pensada para complementar y formar parte intrínseca del proyecto de innovación. Invertir este orden podría dar lugar a confusión porque la práctica de la materia perdería eficacia sin la presentación previa del proyecto de innovación educativa.

Si ha sido seleccionado el alumnado de 4º de la ESO como público objetivo de este trabajo se debe a dos motivos principales más adelante descritos en detalle, siendo uno de ellos el más importante, el cual podría resumirse de la siguiente forma. Este se debe al momento en el que se encuentran los alumnos y alumnas de 4º de la ESO. Este curso supone el cierre de una etapa y el inicio de otra. Siendo esta la primera ocasión en la que

se les presenta la dicotomía de decidir qué hacer con su futuro, hacia dónde especializarse, y, en muchas ocasiones, no lo tienen claro.

Para ayudarles a superar este cambio con éxito, se trabaja desde el primer momento en el que entran en las aulas de 4º de la ESO por ofrecerles una visión global, una visión que les transmita que, cualquiera de los caminos que tomen al acabar el curso será el correcto. Porque todo conocimiento aporta y puede ser compartido con otras ramas del saber, solo depende de ellos y de ellas mismas, de sus valores y principios, la forma en la que se expresen sus conocimientos, y ahí es donde reside la marca de su personalidad.

Breve reflexión sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas

El tiempo que dura este máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional hace reflexionar sobre lo infravalorada que está la profesión docente y lo desconocidos que son sus entresijos. Desde el primer día, gracias a la formación que han impartido los y las docentes de las diferentes asignaturas de este máster, se consigue vislumbrar qué es exactamente esta profesión y cuánto esfuerzo personal se implica para ser un buen o una buena profesora de educación secundaria.

Puesto que la planificación del máster está segmentada en dos cuatrimestres sustancialmente distintos, conviene realizar una diferenciación entre ambas partes, comenzando a describir la experiencia sustraída de la formación teórica que oferta este máster en el primero de sus cuatrimestres.

Esta primera etapa supone una preparación teórica intensiva que muestra una visión general de lo que se podrá encontrar un o una docente en el aula, así como se le introduce en aspectos burocráticos y legislativos que acompañan a la profesión docente en su día a día. De esta primera etapa encontré destacable el trabajo que se hizo por enseñarnos aspectos propios de la orientación educativa en las materias de Sociedad, Familia y Educación, y Procesos y Contextos Educativos, aspectos que aunque no competan a

nuestra especialidad son necesarios e interesantes de conocer para adquirir una serie de competencias y destrezas que resultan totalmente útiles a la hora de desenvolverse en las aulas.

A su vez, la asignatura de Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad ofreció el enfoque psicológico y filosófico sobre el que se apoya esta profesión. La presentación, y el método seguido por la docente para presentar los modelos filosóficos de la psicología del desarrollo, las técnicas existentes a utilizar en el aula para corregir o moldear comportamientos, por citar solo una parte del contenido abordado, consiguieron que se crease interés por seguir investigando al respecto al finalizar la asignatura.

Independientemente de la materia, sí que detecté, a mi juicio, una carencia este primer cuatrimestre, que es la de trabajar de forma más pormenorizada en lo que respecta a la creación de una unidad didáctica, ya que, la formación en las materias de Complementos de Formación Disciplinar y Diseño y Desarrollo del Currículum se quedaron un poco escasas en este cometido.

Igualmente, he de reconocer que la forma en la que los docentes de las asignaturas de Complementos de Formación Disciplinar y Aprendizaje y Enseñanza para la especialidad de Dibujo impartieron su materia enfocada a la construcción de una programación didáctica anual, ayudándonos mucho esta a la hora de elaborar este trabajo fin de máster, por lo que es de agradecer su planteamiento orientado inminentemente a la puesta en práctica de la actividad docente.

Asignaturas como Tecnologías de la Información y la Comunicación o la mencionada Diseño y Desarrollo del Currículum se quedaron escasas de contenido y de tiempo. Considero que son materias cuya información, ampliada, resultaría de gran interés y utilidad, tratándose especialmente de asignaturas que abordan la docencia desde un enfoque moderno.

Se pasa a continuación a describir la experiencia durante el segundo cuatrimestre. Una experiencia totalmente diferente a la vivida en el primer cuatrimestre, mucho más

experiencial gracias a la larga duración de las prácticas docentes en los institutos. Si bien, es de mencionar que resultó realmente agotador compaginar esta experiencia tan grata con las lecciones teóricas del máster, y que tuvo su repercusión, en mayor o menor grado, en la experiencia en los centros, ya que el cansancio terminaba pasando factura algunos días, en especial cuando se sumaba al día a día la carga de trabajos solicitados en las materias del máster.

No obstante, se hizo de tripas corazón, y con todo el ánimo posible, se iba al centro de prácticas todas las mañanas con optimismo, pensando que nuestros y nuestras alumnas eran los y las mejores, no fuera a ser que el efecto Pigmalión nos jugara una mala pasada.

Gracias a ello, y también gracias a la fantástica tutora de prácticas que tuve, que me dejó experimentar hasta la saciedad con metodologías innovadoras, siendo la más trabajada el Aprendizaje-Servicio. Tuve espacio en las prácticas para, junto con los y las alumnas de 2º de Bachillerato Artístico, con dos docentes de otras materias y con la presidenta de la Asociación Protectora de Animales de la localidad del mismo centro, de disfrutar de la experiencia de coordinar y dar forma a un proyecto de centro cuyos resultados se verán en un futuro próximo. Esta fue una experiencia algo ambiciosa que también cargó mis horas de trabajo, pero cuyos aportes personales, mejoría y disfrute de la práctica del alumnado y resultados obtenidos en cuanto a mejora de la relación entorno-centro han sido inconmensurables comparados con lo que en un inicio proponía esta propuesta.

Mientras la práctica en el centro se desarrollaba, continuaron en el máster la docencia de las asignaturas de Aprendizaje y Enseñanza, Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa, y la materia optativa, que en mi particular caso fue El uso de los recursos informáticos en los Procesos de Cálculo en el Ámbitos de las Ciencias Experimentales. En esta última materia aprendí a utilizar dos herramientas que tengo por seguro que seguiré utilizando en un futuro porque su uso en las aulas, independientemente de la asignatura que se imparta, enriquece la docencia, y facilita, a través del aporte tecnológico, la profundización en conceptos de las materias desde la teoría y la práctica. Estas dos herramientas fueron exeLearning (<https://exelearning.net>), ideal para integrar

contenido en la plataforma Moodle y Geogebra (<https://www.geogebra.org>) perfecta para la representación gráfica y visual de contenido, especialmente utilizable para dibujo técnico aunque extrapolable a otras materias artísticas.

Finalmente, la última asignatura que me queda por describir antes de dar paso a los contenidos fundamentales de este trabajo fin de máster es la materia de Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa. Una materia en la que se sumerge al alumnado en técnicas, metodologías y formas de abordar la docencia desde la innovación, apostando por la docencia significativa y trascendente para el alumnado. Una materia que, en resumen, por todos los aportes que puede ofrecer y por el gran abanico que tiene, la rediseñaría para cursarse anualmente, para poder tener tiempo de profundizar en metodologías que, espero, se conviertan en motores del cambio educacional en los centros educativos.

Proyecto de innovación educativa vinculada a la propuesta de programación

La innovación educativa planteada en este Trabajo Fin de Máster es una propuesta de educación medioambientalista y animalista que da sentido a la práctica docente y estudiantil a través del cuidado del entorno y de las especies animales que cohabitan con el ser humano tanto a nivel local como global.

De carácter interdisciplinar, el proyecto unificará la propuesta docente de varias materias del nivel educativo de 4º de la ESO para fortalecer el vínculo quebradizo existente entre el ser humano, representado por los alumnos y las alumnas, y el resto de especies, representadas en esta ocasión por la especie felina por ser una de las especies que cohabitan más cercanamente nuestras ciudades y localidades rurales, siendo en multitud de ocasiones, una de las especies más afectadas por nuestras acciones cotidianas (atropellos, enfermedades, etc.)

Con este proyecto como eje transversal de la programación educativa para el último nivel de la Educación Secundaria Obligatoria, se planea realizar un proyecto de centro basado en varias metodologías activas con el Aprendizaje-Servicio (APS) como

metodología principal y que culminará al finalizar el curso académico con la construcción e instalación de un refugio para gatos errantes que mejore su calidad de vida.

Diagnóstico inicial

Tras la observación directa de algunos de los comportamientos y actitudes del alumnado del centro en el que realicé las prácticas docentes, así como tras conversaciones mantenidas con alumnos y alumnas de 3º del Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR), 1º y 2º de Bachillerato Artístico, detecté una serie de patrones o dinámicas negativas que dificultaban el desarrollo de las potencialidades de los alumnos y alumnas. Uno de estos rasgos fue la falta de interés hacia sus estudios, independientemente de la materia, ya que no encontraban aplicabilidad a los conocimientos adquiridos en el aula. Este comportamiento se veía reflejado en su falta de iniciativa y puesta en duda de sus propias capacidades, sintiéndose impotentes y dubitativos ante la simple idea de hablar de un posible futuro profesional o educacional.

Frente a esta desalentadora panorámica planteé en el centro una propuesta de proyecto interdisciplinar lanzada desde el Departamento Docente de Dibujo (departamento que me corresponde por especialidad) en la materia de Diseño de 2º de Bachillerato Artístico y realizada en colaboración con la docente de Tecnología Industrial I de 1º de Bachillerato Científico y el docente de Soldadura y carpintería metálica de 1º de Formación Profesional Básica de Fabricación y montaje, conocido como Proyecto '*Katzenhaus*' (<https://bit.ly/3ePu71a>).

Actualmente, el Proyecto '*Katzenhaus*' ha sido llevado a la práctica y desarrollado en su totalidad en el aula de Diseño, aula en la que se ha podido contrastar empíricamente, poniendo en comparativa los datos recopilados a lo largo del proyecto con los datos recabados por la docente de la materia hasta la fecha previa a la impartición de la unidad didáctica de este proyecto en el aula de Diseño, la mejoría actitudinal (gusto y dedicación por la materia llegando incluso a dedicar su tiempo de recreo a la propuesta, investigación de obras artísticas, técnicas de diseño y demás referentes de su gusto particular para aplicarlos), comportamental (mayor colaboración y comunicación entre compañeros y

compañeras, transmisión de ideas a otros docentes o alumnos y alumnas de otras materias) y calificativa de los alumnos y alumnas integrantes.

Por ello, vistos los buenos resultados obtenidos hasta la fecha en este proyecto cuyo objetivo final también versaba sobre la construcción e instalación de un refugio para gatos errantes de la localidad, se plantea extrapolar a otros posibles contextos educativos que no cuenten con un bachillerato artístico o con una formación profesional, la puesta en práctica de un proyecto de innovación similar que, gracias a la posibilidad de ampliarse en el tiempo y dedicarle un curso académico completo, permita ahondar en un aspecto mucho más profundo que la simple (aunque no por ello menos necesaria) construcción de un refugio, que es el trabajo desde la educación escolástica en la sensibilización y educación del alumnado por el cuidado de todo lo que le rodea, independientemente de que se trate de otra persona, otro animal u otro entorno, haciéndole consciente mediante la vivencia experiencial en contacto recurrente con otras especies y la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, Objetivo 4: Educación de calidad, 2012) de la fragilidad global existente entre especies, pero sobretodo queriendo dotar a los alumnos y alumnas de los conocimientos y herramientas necesarias para que se sientan capaces de provocar un cambio ante dicho desequilibrio.

Si se ha decidido destinar este proyecto de innovación educativa al alumnado de 4º de la ESO es por diversos motivos, siendo uno de ellos, como se comentaba poco antes, para demostrar la mutabilidad y permeabilidad que puede llegar a tener el proyecto de innovación '*Katzenhaus*' presentado durante el periodo de prácticas docentes. No obstante, este no es, ni mucho menos, el motivo principal por el que se ha seleccionado 4º de la ESO como curso estrella para la puesta en práctica del proyecto de innovación, siendo el más importante de ellos la situación específica en la que se encuentra el alumnado de este nivel.

Como todo el mundo que esté ligeramente familiarizado con el sistema educativo español vigente en la actualidad, sabe que la Educación Secundaria Obligatoria se

estructura, a groso modo, ya que se han sucedido una serie de modificaciones estructurales ligeras de las que no es necesario hablar para aclarar el significado de estas líneas, que, desde 1990 con la puesta en marcha de la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, en 4º de la ESO, con tan solo 16 años (en situaciones generales), los alumnos y alumnas han de tomar una de las primeras, si no la primera, decisión relacionada con su futuro profesional y estudiantil.

Es muy común que en estas circunstancias los y las jóvenes se sientan confundidos o confundidas a la hora de pronosticar su futuro, ya que muchos de ellos y ellas no tienen claro pero sí muestran afinidad o destacan en uno o varios campos del conocimiento. Por eso, al plantear este proyecto de innovación educativa en su curso académico lo que se pretende es facilitar al alumnado de este nivel la toma de una decisión consecuente con sus gustos, demostrándoles a través de la práctica del proyecto que independientemente de la rama que escojan, siempre seguirán existiendo multitud de puntos en común o formas de abordar un mismo problema desde todas las materias, por lo que podrán estar tranquilos y tranquilas a la hora de tomar su decisión, ya que con las herramientas aprendidas a lo largo de este último curso académico podrán ser más consecuentes, a la hora de tomar la decisión, consigo mismo y con su entorno, además de sentirse capaces de llevar adelante sus proyectos e ideas personales.

Identificación de los ámbitos de mejora

A pesar de que a primera vista el proyecto de innovación educativa aparenta tener un trasfondo puramente social y escasamente educacional, no podría ser menos cierto. La propuesta aquí expuesta aboga por el refuerzo de valores ético-sociales como la empatía y el cuidado desde el contacto directo, que repercutirán positivamente en:

- La búsqueda del autoconcepto que tienen los alumnos y alumnas hacia sí mismos, al encontrarse contextualizados en una problemática que va más allá del individualismo característico de la sociedad occidental contemporánea.

- La mejora de la autoestima, reforzando la capacidad creadora y creativa de los alumnos y alumnas al darles la oportunidad de plasmar sus propias ideas directamente en un proyecto cuyo resultado final será tangible y beneficioso para otros.
- El índice de tolerancia por parte de los alumnos y alumnas, al trabajar con compañeros y compañeras de otras optativas cuyas afinidades temáticas varían se aprenderá a través de la práctica a mejorar sus habilidades sociales y de resolución de problemas, por lo que en un futuro comprenderán mejor las posibles diferencias con otros individuos.
- El concepto de diversidad global. Al tener constancia del daño que generamos como especie, habrá de abordarse la práctica desde una perspectiva que preserve el cuidado del medioambiente, por lo que el alumnado será conocedor de un problema global que nos afecta a todos y todas independientemente del género, etnia, lugar de procedencia, e incluso de la especie a la que se pertenezca.

Para poder ofrecer este enfoque globalizado y multidisciplinar al alumnado de 4º de la ESO, resulta necesario revisar la práctica docente basada exclusivamente en sesiones expositivas en las que el o la docente de la materia se imponga intimidatoriamente como único o única poseedora de la verdad, además de mostrarse reacio o reacia a la interacción con docentes de otros departamentos.

Con la intención de evitar este tipo de actitudes que imposibilitarían no solo la puesta en práctica del proyecto de innovación, sino también la consecución de los objetivos educativos propuestos (mejora del autoconcepto, autoestima, tolerancia, etc) por considerar a los alumnos y alumnas meros receptores y no transmisores o creadores, sería importante llevar a cabo una alfabetización docente en lo que respecta a las metodologías activas con las que se propone trabajar este proyecto (Aprendizaje-Servicio, Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Cooperativo).

Descripción del contexto donde se llevará a cabo la innovación

El contexto específico para el desarrollo de este proyecto de innovación educativa en un centro de Educación Secundaria Obligatoria, puesto que ha sido diseñado pensando en sus posibilidades de réplica en otros entornos educativos diferentes al centro de prácticas, queda sujeto exclusivamente a las singularidades del centro de estudios y a la localidad en la que se desarrolle esta propuesta.

Analizando el territorio asturiano y sus centros de educación pública que imparten a los dos ciclos de Educación Secundaria Obligatoria, se encuentran un total de 71 centros escolares, de los cuales 27 se localizan en las tres urbes principales de la comunidad y los 44 centros restantes en pequeñas urbes o zonas rurales. Por lo que se puede deducir a partir de estos datos, que será más probable la puesta en práctica de este proyecto en una zona próxima al entorno rural, facilitando el contacto con otras especies animales más allá de los perros y gatos domésticos. No obstante, esta propuesta es adaptable a un entorno urbano, donde generalmente, la población se encuentra más concienciada con problemas como el control y gestión de colonias felinas, pero desconectadas de la naturaleza más allá de la experiencia que puedan disfrutar en fines de semana y vacaciones.

Igualmente, resulta un tanto indiferente seleccionar un centro específico de puesta en práctica cuando para poder llevar a cabo esta propuesta solo será requisito indispensable para el centro contar con:

- La existencia de colonias felinas y/o gatos errantes en el concejo, independientemente de que hayan sido o no controlados debidamente por el ayuntamiento local tal y como indica la Ley 13/2002, de diciembre, de tenencia, protección y derechos de los animales, y que requieran de un habitáculo para refugiarse, alimentarse y mejorar su calidad de vida.
- Una Asociación Protectora de Animales local o de proximidad que quiera colaborar en el proyecto de Aprendizaje-Servicio como mentora, guía y

beneficiaria directa de la instalación del refugio en el entorno próximo a una o varias de las colonias felinas de las que se hace cargo.

- Un docente de la materia de Biología y Geología que soporte científicamente el trabajo medioambiental y con animales, presentando a sus alumnos y alumnas contenidos relacionados con la materia (Decreto 43/2015) y con el proyecto, como podrían ser las cadenas y redes tróficas y la relación interdependiente que mantienen las especies de una misma cadena, la valoración de la biodiversidad como resultado del proceso evolutivo, el papel de la humanidad en la extinción de especies y sus causas, hábitat y nicho ecológico, etcétera.
- Un docente de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual que fomente la sensibilidad y creatividad del alumnado hacia el cuidado de animales y del propio medioambiente a través de la propuesta de diseño del refugio desde una perspectiva ecologista, contextualizándolo en diferentes movimientos arquitectónicos y de diseño a través del dibujo técnico, y que trabaje con este proyecto sobre programas publicitarios y contenido audiovisual para transmitir a la gente de la localidad la importancia de cuidar a cualquier animal y de dotar de un refugio a aquellos que no lo tienen.
- Un docente de la materia de Tecnología que aporte, junto con sus alumnos y alumnas, funcionalidad al refugio mejorando la estancia de los animales en el habitáculo al aplicar conocimientos de arquitectura bioclimática, o facilitando la gestión de los y las voluntarias de la asociación encargada de su cuidado mediante la instalación de sistemas mecanizados simples de racionamiento de comidas, contabilización e identificación de los miembros de la colonia al entrar o salir del refugio y una serie de mejoras que podrán adaptarse a la propuesta docente de la materia y a las necesidades particulares de la colonia y de la asociación protectora.

Contando con estos recursos personales mínimos, siempre y cuando los y las docentes de las materias implicadas quisieran cooperar entre sí, se podrá llevar a cabo esta propuesta interdisciplinar común que sitúa a los estudiantes como objetos activos de su propio aprendizaje mediante la realización de proyectos y actividades complementarias con una finalidad social y experiencial.

A su vez, dependientemente del centro y de las características de los y las docentes de otras disciplinas, podrá ampliarse el grupo de materias implicadas en el proyecto, pudiendo ser la práctica totalidad de ellas adaptables a la propuesta en mayor o menor grado, resultando con su implicación en un enriquecimiento cultural y social que reforzará las relaciones dentro y fuera del centro educativo.

Justificación y objetivos de la innovación

A pesar de que en la actualidad el aprendizaje significativo está en boca de gran parte de los docentes, coincido con Moreira (2017) en que aún predomina en los centros públicos de educación secundaria la enseñanza enfocada hacia la superación de test y pruebas que apuestan por un aprendizaje mecánico y memorístico realmente poco significativo, confundiendo la teoría primigenia de Ausubel, que sustenta que “las teorías y métodos de enseñanza han de estar relacionados con la actividad que se realiza en el aula y con los factores cognoscitivos, afectivos y sociales que en ella influyen” (Murga, 2018, p.25).

Para que se produzca un aprendizaje significativo tal y como expresaba Ausubel, habrán de darse dos condiciones esenciales (Rodríguez, 2011):

- Que el contenido impartido se pueda relacionar con la estructura cognitiva del alumno o alumna de manera no arbitraria y sustantiva. Es decir, que la nueva información percibida por el alumno o alumna sea presentada de forma que esté adaptada a sus niveles de comprensión y conocimiento, así como a la forma en la que el estudiante estructura los conocimientos en su mente.

- Que existan ideas de anclaje que permitan que el contenido a aprender se pueda relacionar con las experiencias y conocimientos previos del alumno o alumna para que pueda producirse una interacción entre ambas partes y generar nuevos conocimientos.

Ausubel también resaltaba la importancia de contar con una predisposición al aprendizaje significativo por parte del alumnado y del docente, hecho que no se encuentra con demasiada frecuencia en los grupos-aula en los que los docentes optan por utilizar constantemente metodologías pasivas.

Es por ello que, se plantea el uso de metodologías activas en el proyecto de innovación y en la programación didáctica para Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO descrita en este trabajo, apostando por un modelo de aprendizaje en el que el alumno o alumna se convierte en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente en el facilitador o mediador del conocimiento.

El alumno o alumna no comienza su aprendizaje de cero, sino que aporta sus experiencias y conocimientos personales a aquello que aprende. Mientras que en la escuela se siga formando desde un enfoque etéreo e impersonal con el que el alumnado no pueda sentirse emocional o socialmente involucrado, resultará complejo aplicar dichas experiencias o conocimientos personales previos al proceso de aprendizaje, por lo que recaerá en la banalidad de retener contenido sin aparente significado para él y cuyo “poso” a corto y largo plazo será mucho menor de lo que podría ser desde la implicación y la experiencia.

Con ánimo de desviar la tendencia hacia el descontento y el aislamiento de los alumnos y alumnas en las aulas, se propone en este proyecto de innovación, a través del trabajo en el restablecimiento del vínculo entre el género humano y el resto del mundo animal y natural que les rodea, enfocar la práctica docente desde la combinatoria entre la teoría constructivista del aprendizaje significativo crítico de Marco Antonio Moreira (2005) y la teoría bioecológica de Urie Bronfenbrenner (Monreal y Guitart, 2012) más

vivencial y próxima a la realidad ambiental del alumnado, desde donde le será mucho más fácil establecer conexiones con sus propias experiencias y conocimientos previos.

Han de marcarse una serie de objetivos generales a aplicar en la práctica de este proyecto para la correcta consecución de un aprendizaje significativo, crítico y ambiental como se propone. Estos objetivos que afectan intrínsecamente a la experiencia estudiantil y docente se definen de la siguiente forma:

- Generar una ciudadanía activa, educando en la conciencia colectiva y el compromiso, convirtiendo al alumnado en sujeto activo promotor del cambio social.
- Apostar por el trabajo colaborativo en el que todas las individualidades se nutran mutuamente a través de la interacción y el diálogo desde el respeto, fomentando valores de equidad, igualdad e interdependencia teniendo siempre presente la diversidad como un elemento enriquecedor.
- Educar desde la globalidad, abordando un enfoque metodológico interdisciplinar que muestre al alumnado que las materias que estudia no están aisladas, sino que se complementan entre sí y tienen una aplicabilidad real en su entorno.
- Enseñar y aprender desde la ética del cuidado. Parafraseando a Fernando de la Riva (2018), precursor del término “ciudadanía”, señala que el futuro ha de construirse en base al cuidado de la naturaleza, nuestro sostén vital. Formamos parte del ecosistema, y como muy certeramente de la Riva sostiene, no existe otra alternativa para otro mundo y otro futuro posible, que no sea a través del cuidado.

Resulta de significativa importancia plantear todos estos objetivos teniendo presente durante el discurso docente la existencia de la Teoría del Caos de Lorenz (Ladino et al., 2020) en nuestro devenir como especie y como individuos, enfatizando el poder

que tiene un acto simple, independientemente de su origen, para transformar la trayectoria de una serie de sucesos indescriptibles a largo plazo por ser desconocidos en el presente, que supondrán un cambio trascendental en los sistemas ambientales que rodean a cada individuo, siendo estos cambios beneficiosos o perjudiciales para su desarrollo.

De ahí la importancia de dotar al alumnado de recursos que promuevan el desarrollo del sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, de abordar la propuesta docente desde un enfoque ético que resalte las competencias sociales y cívicas, y de un planteamiento crítico que les sitúe en el epicentro de su propio proceso de aprendizaje. Consiguiendo con ello que los alumnos y alumnas participantes finalicen este proyecto siendo capaces de apostar por sus propios valores e ideas y de actuar en consecuencia para promover y construir un mundo más acorde con ellos.

Marco teórico de referencia de la innovación

Para propiciar la aparición del aprendizaje significativo que en el apartado anterior se menciona, se han de instaurar en el aula el uso de metodologías activas que medien la transición entre el hastío recurrente y el interés por las asignaturas. Para conseguirlo, se propone en este proyecto, por su propio desarrollo práctico y social, la implementación de tres metodologías activas inicialmente mencionadas y que pasaremos a describir a continuación.

Metodologías activas: Aprendizaje Basado en Proyectos

El Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) es una metodología cuyo campo de trabajo es muy amplio abarcando propuestas totalmente dispares y con hilos temáticos diversos. Sin embargo, a pesar de su disparidad, todas ellas están sostenidas bajo los mismos fundamentos teóricos de la psicología del aprendizaje descritos a comienzos del siglo XX por el filósofo J. Dewey, reforzados por las teorías constructivistas de J. Piaget, L.S. Vygotsky y D. Ausubel (anteriormente mencionado) y profundizadas por W.H. Kilpatrick, M. Montessori, O. Decroly y C. Freinet.

Tal y como describe el Diccionario de términos clave de ELE el vocablo *proyecto*, “consiste en un conjunto de actividades, organizadas y secuenciadas de tal forma que al final se obtenga un resultado o producto determinado” (Instituto Cervantes, s.f.).

Se puede entender a partir de esta definición el porqué de la ambigüedad a la hora de definir con exactitud qué tipo de proyectos engloba exactamente la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos. Sin embargo, en los últimos años se han publicado una serie de contenidos digitales y escritos que facilitan a los y las docentes la puesta en práctica con éxito de esta metodología en sus aulas. Una de las plataformas *online* que facilitan este tipo de contenido en el mundo angloparlante es *PBL Works* del Instituto Buck para la Educación, siendo su *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements* una guía sencilla de entender y de poner en práctica en las aulas.

Continuando con esta metodología, se enumeran a continuación los beneficios principales que aporta su uso, recopilados por la Doctora Lourdes Galeana en su texto *Aprendizaje Basado en Proyectos* (2006) y revisados por Mar Martín Murga en su libro *El trabajo por proyectos: Una vía para el aprendizaje activo* (2018), argumentando con estos mismos, los motivos por los que esta metodología habría de utilizarse en el proyecto de innovación descrito.

- Se desarrollan habilidades y competencias como la colaboración, planificación, comunicación, toma de decisiones y control del tiempo.
- Aumenta la motivación, mejorando hábitos como la asistencia a clase, la participación y la disposición del alumnado a la hora de realizar actividades.
- El aprendizaje en la escuela se integra en la realidad al establecerse relaciones entre varias ramas del saber, poniendo énfasis en la aplicabilidad de los conocimientos de las materias en la vida real. Esto a su vez refuerza la calidad y el grado de asimilación de los conocimientos.

- Se trabajan habilidades de colaboración para construir conocimiento. Da lugar al desarrollo de un aprendizaje colaborativo que permite a los y las estudiantes expresar sus opiniones, ideas y proponer soluciones colectivas.
- Atiende a la diversidad. El sistema de trabajo de esta metodología se adapta a las necesidades específicas de cada alumno y alumna, independientemente de cuáles sean, ya que se crea una situación de interdependencia entre alumnos y alumnas que permite que se adapten y complementen entre sí.
- Fortalece habilidades para la solución de problemas. Enfocado a la mejora del espíritu autocrítico, aprendizaje de métodos de autoevaluación del propio trabajo y detección de fallos para su mejora.
- Se relacionan diferentes disciplinas, necesarias para poder culminar el proyecto con éxito, integrándose unos conocimientos con otros y dotando de mayor sentido a la práctica.

Incorporar el Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula responde a una de las grandes preguntas que se hace un docente, la del “cómo”. ¿Cómo enseñar en el aula? Construyendo proyectos. Pero, aunque la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos resuelva esta pregunta, quedan por solucionar dos preguntas igualmente importantes: ¿Por qué? y ¿Para qué?, a las que responderán las dos siguientes metodologías.

Metodologías activas: Aprendizaje Cooperativo

El Aprendizaje Cooperativo responde al “por qué” del proceso docente de este proyecto de innovación educativa. ¿Por qué queremos hacer este proyecto? Porque queremos formar personas autónomas, comunicativas, solidarias, conscientes y respetuosas con la diversidad.

Para poner esta metodología en práctica, las aulas han de despojarse de una estructura jerárquica para dar paso a una situación donde las responsabilidades se compartan entre todos los miembros del aula, alumnos, alumnas y docentes, reconociendo la autonomía de los alumnos y alumnas y utilizando el diálogo como medio de expresión y resolución de conflictos. (García et al., 2019)

Una de las características que hace destacar al Aprendizaje Cooperativo sobre las técnicas grupales tradicionales, es la defensa del aprendizaje precisamente mediante el conflicto. Es decir, considera el conflicto sociocognitivo, a través de la interacción, como una forma de que el individuo tome conciencia de la existencia de sistemas de respuesta diferentes a los suyos. Esto puede ayudar a mejorar valores como la tolerancia y la aceptación.

Con el propósito de propiciar esta situación de conflicto, se crean grupos heterogéneos con individuos que sean dispares, bien por factores personales, sociales o escolares (Murga, 2018) que les hagan distanciarse mutuamente pero a la par hagan que sea necesaria la interdependencia entre los miembros del grupo para conseguir alcanzar el objetivo de la actividad, hecho que sucede al mezclar al alumnado de Biología y Geología, Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Tecnología, como se propone en el proyecto de innovación educativa.

Metodologías activas: Aprendizaje - Servicio

Finalmente, el Aprendizaje-Servicio, responde a la última de las preguntas que resuelven las tres metodologías en este proyecto abordadas, el “para qué”. ¿Para qué hacer todo este trabajo? Quizás, esta sea una pregunta que se hagan más los alumnos y alumnas que los docentes. Por eso resulta de gran importancia dotar de una perspectiva, de un sentido a la realización de un proyecto y, ¿qué mejor sentido que uno que produzca una mejora en el entorno?

Recuperando una frase de Roser Batlle Suñer, fundadora de la Red Española de Aprendizaje-Servicio. “Los niños y niñas no son el futuro de la sociedad, ya son sociedad; no son futuros ciudadanos, ya son ciudadanos.” (Batlle, 2020, Aprendizaje-Servicio, p.28). Aplicable a adolescentes, esta frase refleja el proteccionismo que ejercen los adultos sobre ellos, mermando en muchas ocasiones su autoestima por considerarles incapaces de hacer algo cuando, realmente, cuando se les deja hacer, demuestran ser más creativos que los adultos, por lo que su aportación ciudadana tendría que ser más que escuchada.

Aplicar esta metodología en el aula conlleva a su vez no solo el trabajo de los alumnos y docentes desde un enfoque democrático y solidario, sino que también, al pender de otras entidades colaboradoras para su realización, abre las puertas del centro hacia la comunidad local a la que pertenece y mejora la relación comunidad-familias-centro. Esta nueva relación se convierte en una simbiosis de trabajo que no solo muestra a los alumnos y alumnas el poder que tiene la colaboración entre diversas partes, también posiciona el proyecto acorde a varios de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) recogidos en la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas.

Aunque si bien los proyectos realizados bajo la metodología de Aprendizaje-Servicio habitualmente cumplen con varios de los ODS, a continuación, se describen los ODS específicos, con las metas concretas, que se trabajan en este proyecto de innovación educativa:

- ODS 4. Educación de calidad. Meta 7: “De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)

- ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles. Meta 8: “Apoyar los vínculos económicos, sociales y ambientales positivos entre las zonas urbanas, periurbanas y rurales fortaleciendo la planificación del desarrollo nacional y regional.” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)
- ODS 13. Acción por el clima. Meta 3: “Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional respecto de la mitigación del cambio climático, la adaptación a él, la reducción de sus efectos y la alerta temprana.” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)
- ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas. Meta 7: “Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades.” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)
- ODS 17. Alianzas para lograr los objetivos. Alianzas entre múltiples interesados. Meta 2: “Fomentar y promover la constitución de alianzas eficaces en las esferas pública, público-privada y de la sociedad civil, aprovechando la experiencia y las estrategias de obtención de recursos de las alianzas.” (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, 2012)

Derechos de los animales

Uno de los aspectos que no se contempla directamente en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, a pesar de contar con un objetivo en el que se centra en preservar la vida de ecosistemas terrestres (ODS 15) y otro centrado en la vida submarina (ODS 14), es en los derechos específicos que tienen los animales. Pero esto se debe a que la Organización de las Naciones Unidas ya redactó un documento en el que recoge sus derechos, conocido como la *Declaración Universal de los derechos del Animal* en el año 1976. Es a partir de esta declaración de derechos sobre la que se sustenta la práctica

docente de este proyecto, apoyando su propuesta metodológica sobre los siguientes dos artículos:

- Artículo 2, punto 3. “Todos los animales tienen derecho a la atención, a los cuidados y a la protección del ser humano.” (Organización de las Naciones Unidas, 1976)
- Artículo 5, punto 1. “Todo animal perteneciente a una especie que viva tradicionalmente en el contorno del ser humano, tiene derecho a vivir y crecer al ritmo y en las condiciones de vida y de libertad que sean propias de su especie.” (Organización de las Naciones Unidas, 1976)

(Permítaseme la licencia de sustituir el término original “hombre” por el de “ser humano” en ambos artículos de la declaración con el propósito de dotarlos de carácter inclusivo).

No obstante, no es sobre esta declaración sobre la que se sustenta la legislación vigente en España y en Asturias en este aspecto, la Ley 13/2002, de 23 de diciembre, de tenencia, protección y derechos de los animales, sino que se apoya sobre la *Declaración Universal de los Derechos del Animal*, proclamada por la UNESCO en 1987. (Boletín Oficial del Principado de Asturias número 301, 2002). De esta ley, se destacan tres artículos estrechamente vinculados con la práctica docente y la realización de este proyecto de innovación que consisten en lo siguiente:

- Artículo 38. Educación. En este artículo se recoge la importancia de formar a través de campañas divulgativas, organizadas por el Gobierno del Principado de Asturias en materia de bienestar animal, teniendo como objetivo el respeto a los animales y el establecimiento de una buena relación entre personas y animales.
- Artículo 35. Divulgación. Con este artículo se plantea la adopción de medidas de divulgación del contenido legislativo por parte de la

Administración autonómica y las Asociaciones protectoras de Animales, fomentando la sensibilización social hacia el cuidado de los animales.

- Artículo 19. Control de gatos errantes que vivan en grupo. En el artículo 19 establece la obligatoriedad del Ayuntamiento de la localidad de contar con un censo de gatos errantes para conocer y aplicar medidas de vigilancia sanitaria y control poblacional, pudiendo realizar esta acción acompañado de la Asociación Protectora de Animales.

Si bien este último artículo mencionado puede que no parezca tener mucha relación con la práctica docente, en el caso particular del proyecto de innovación descrito en estas páginas, sí la tiene. Como se comentó con anterioridad, este proyecto trabajará en la construcción de un refugio para gatos errantes entre una de sus actividades principales, por lo que supone necesario conocer la situación de las colonias felinas de la localidad previo a la puesta en práctica de la actividad específica de construcción de refugio.

Desarrollo de la innovación

El proyecto de innovación se divide en tres fases principales, fase de acercamiento, fase de reflexión y fase de acción. Cada una de ellas está pensada para dedicar su tiempo de duración a enfocar la práctica en el aula desde la acción que su propio nombre indica, es decir, en la primera fase se buscará acercarse al entorno y a la vida animal utilizando el visionado de documentales, las salidas a santuarios de animales y demás actividades que en el *Plan de actividades* se indican, para reflexionar sobre la posición de los alumnos y alumnas como individuos animales que se desarrollan y desenvuelven en el medio. Esta primera fase está pensada para realizarse la mayor parte del tiempo de forma separada entre materias, coincidiendo su alumnado y sus docentes en las actividades específicas de este proyecto, donde se comenzarán a realizar actividades grupales que sirvan a los docentes para tantear qué alumnos y alumnas tienen más afinidad entre sí, quienes chocan más, etcétera.

En la segunda fase, reflexión, se plantea una propuesta grupal interdisciplinar que versará sobre el concepto del refugio o hábitat desde la producción audiovisual. En esta

segunda fase se propone establecer grupos interdisciplinarios que se nutrirán entre sí al abordar el refugio desde diferentes perspectivas, una más científica, otra más técnica y otra más artística. Para esta fase lo idóneo sería poder dedicar una sesión semanal conjunta en la que todos los alumnos y alumnas coincidieran presencialmente, pero en caso de no poder ser así por incompatibilidad de horarios, se crearán equipos de TEAMS (<https://bit.ly/3oq2JDG>) específicos para cada grupo de trabajo en los que también estarán presentes los docentes y donde se les asignarán tareas que guiarán la práctica del resto de sus compañeros y compañeras de otras especialidades.

Finalmente, la tercera fase, de acción, será donde el alumnado de las tres materias tome total protagonismo, colaborando directamente con la Asociación Protectora de Animales, con la que se habrá mantenido contacto a lo largo de todo el curso académico a través de actividades como charlas, visitas al albergue de animales y a las colonias felinas de la localidad. En esta fase final los alumnos de Biología y Geología, Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Tecnología de 4º de la ESO pondrán sus conocimientos en común, en pos de una acción que beneficiará la vida a otros animales, que será la construcción de un refugio para gatos errantes, devolviendo así el favor que todos los animales que han ido conociendo a lo largo del proyecto les han hecho a los alumnos y alumnas al enseñarles a tomar otra perspectiva vital en la que todas las partes son importantes para el desarrollo de la vida en el planeta.

Plan de actividades

Las actividades para este proyecto de innovación planteadas refuerzan el discurso docente en las aulas sobre valores como la empatía y el cuidado de la gente, de los animales y del entorno en el que los alumnos y alumnas se están desarrollando como individuos, apostando por un enfoque ecológico en el que los alumnos y alumnas se convierten en hacedores y no en meros espectadores del cambio.

Dichas actividades se desarrollan a lo largo de las tres fases (Acercamiento, Reflexión y Acción) de este proyecto, organizadas cronológicamente de forma que paulatinamente vayan cobrando mayor peso en la práctica docente diaria.

Fase 1. Acercamiento.

En la primera fase se proponen dos actividades. La primera de ellas consiste en la visualización de un documental en el centro de estudios que ofrezca al alumnado una visión global de la situación climática y pérdida de biosfera actual desde un enfoque investigador. Ejemplo de este tipo de documentales podrían ser la serie documental de National Geographic “*One Strange Rock*” (2018) o la película documental “*Chasing coral*” (2017) dirigida por Jeff Orlowski (<https://www.chasingcoral.com>).

Acompañando a la visualización del documental se realizará una mesa redonda o coloquio entre alumnos, alumnas y profesores, profesoras, que plantee la cuestión de si se ha observado, o se recuerda haber hablado con las familias sobre cómo era su hogar antes de que ellos y ellas nacieran, ¿había más animales?, ¿la meteorología era igual o las estaciones duraban distinto?, ¿conocen a alguien que su trabajo gire en torno al medioambiente? Con estas cuestiones, lo que se quiere conseguir es plantar una “semilla” de duda y de curiosidad, que los alumnos y alumnas salgan de este primer encuentro reflexionando y dejando de dar por hecho que la vida tal y cómo la conocen siempre ha sido así y siempre lo seguirá siendo.

La segunda de las actividades sugiere un trabajo más puramente artístico, pero igualmente abierto a la investigación científico-técnica, que consiste en la realización de un taller en colaboración con un colectivo artístico que aborde la producción cultural desde un enfoque medioambiental como temática principal. Con este tipo de colectivos se podrá proponer una actividad de recogida de residuos previa a la realización del taller de forma optativa, fuera del horario de clase y abierta a todo el público independientemente de pertenecer o no al centro educativo, en las proximidades de la localidad, en la que también podrían unirse colectivos ecologistas. Esta recogida de residuos será conveniente realizarla especialmente si el colectivo artístico con el que se trabaje realice su obra con residuos como es el caso de Basurama (<http://basurama.org>), ya que podrán reutilizarse a la hora de hacer el taller.

Fase 2. Reflexión.

Para dar comienzo a esta segunda fase se llevará a cabo una charla impartida por la Asociación Protectora de Animales con la que se vaya a colaborar. Idealmente, esta charla se realizará en las instalaciones o albergue de animales de la misma protectora para conocer a sus miembros humanos, caninos y felinos, pero puesto que es factible que la protectora no cuente con estas instalaciones por ser una protectora de tamaño reducido, se podrá impartir la charla dentro del centro.

Complementario a la charla, se propondrá una actividad individual en la que los alumnos y alumnas idearán una breve historia sobre la posible vida futura de uno o varios de los miembros de la asociación protectora, pudiendo ser todas ellas recopiladas para crear un librito que donar a la asociación.

Actualmente, en Asturias existe una base de datos alojada en los servidores del periódico regional *La Nueva España*, conocida como *Albergaria* (<https://bit.ly/3ucpi06>), en la que se presentan la mayoría de las asociaciones protectoras de animales de la comarca, siendo esta base de datos útil para los centros educativos a la hora de conocer asociaciones y ponerse en contacto con ellas.

Una vez realizada la charla, será el momento de comenzar con una de las dos propuestas más ambiciosas de este proyecto de innovación: la creación de un cortometraje que base su temática en la reflexión sobre el concepto de refugio desde la perspectiva de un animal, es decir, en este cortometraje, los alumnos y alumnas de las tres materias habrán de trabajar en colaboración para producir un documento audiovisual que aborde el concepto de refugio o hábitat en el que el punto de vista sea el de un animal que ellos y ellas escojan. Esto podría hacerse por ejemplo narrando la historia en primera persona y utilizando la cámara a una altura a la que podrían estar los ojos del animal que hayan seleccionado, pero esto es una mera sugerencia que aquí se comenta. Para conocer más información acerca de cómo se abordará esta actividad en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual consúltense las Unidades didácticas 5 y 6 de la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO*.

Realmente, de la propuesta de creación de un cortometraje surgirán dos cortometrajes resultantes basados en dos puntos de partida antagónicos también explicados en las unidades didácticas arriba mencionadas. Por ello, la contraposición de estas dos propuestas, además de la propia temática abordada, hace valorar muy positivamente la posibilidad de realizar dos visionados públicos de las producciones, siendo una primera destinada al alumnado del instituto de otros cursos, que tendrá las veces de preestreno, y en la que se sacarán conclusiones de mejora. Y una segunda, con las propuestas mejoradas, realizada públicamente en un espacio abierto y reconocido de la localidad, acompañadas ambas, de un breve coloquio orquestado por los alumnos y alumnas para presentar su proyecto y sensibilizar a la población del lugar sobre aspectos como la preservación de la naturaleza para mantener la vida y refugio de los animales y de nuestra propia vida como especie.

Como fuente de inspiración para la creación audiovisual, el centro de estudios podrá inscribirse en la red de centros que forman parte de la iniciativa MUSOC (<https://www.musocasturias.org>) en su modalidad MUSOC Educa, una muestra de cine social y derechos humanos que se repite con carácter anual para centros educativos y asociaciones juveniles, en donde se abordan temáticas como la sostenibilidad ambiental, la relación urbano-rural o la inclusión. Este contenido idealmente se presentará en horario de tutoría para que llegue al mayor número de alumnos y alumnas posibles.

Con la intención de seguir manteniendo el contacto estrecho con el mundo animal, tendrá lugar la visita a un santuario de animales, donde los y las jóvenes entrarán en contacto directo con los animales del santuario, así como conocerán de primera mano lo que supone montar y mantener un espacio de esas características. Un ejemplo de este tipo de espacios en la región asturiana es el Paraíso del Burro (<https://bit.ly/3boYsen>), situado en el concejo de Parres. Para esta visita se podrán realizar actividades complementarias previas como la búsqueda de información sobre personalidades que lucharon por dar a conocer y preservar la vida natural y animal como la escritora Beatrix Potter, o el zoólogo Jacques-Yves Cousteau.

Fase 3. Acción.

La tercera y última de las fases recoge como actividad principal la construcción de un refugio para gatos errantes, siendo esta, la segunda de las actividades más ambiciosas y también la actividad culmen de este proyecto de innovación educativa. Para poner en práctica esta actividad, los alumnos y alumnas serán, siempre que lo necesiten, tutelados por los miembros de la Asociación protectora de animales, así como, lógicamente, por los docentes de las tres materias participantes. La forma en la que habrá de abordarse esta actividad, así como los contenidos curriculares y competencias básicas que se trabajarán en la materia específica de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO quedan detalladas en la Unidad didáctica 7 de este documento, contenida en la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO*.

Previo a comenzar con la construcción del refugio, resulta necesaria la visita a una de las colonias felinas de las que se encarga de gestionar la asociación protectora. Puesto que en ocasiones resulta difícil localizar colonias felinas con exactitud, para hacer más entretenida esta visita y que los alumnos y alumnas recuerden con más nitidez este encuentro, se realizará una actividad de búsqueda basada en el deporte de Orientación. En esta, se dividirá a los alumnos y alumnas por grupos y se les entregará un mapa de la localidad para que ellos y ellas mismas vayan localizando pistas, preguntando a los vecinos y vecinas, siguiendo con sigilo a gatos que encuentren, etcétera. Apuntando los hallazgos que consideren, hasta que sean capaces de localizar en su mapa una o varias colonias felinas. Esta información será comunicada a los miembros de la asociación para conocer si sus conclusiones han sido acertadas.

Como propuesta para enriquecer el diseño del refugio se plantea una actividad adicional que consistirá en la visita a un Fab Lab o Laboratorio de creación. Este tipo de locales surgieron de una idea primigenia del MIT Centro de Bits y Átomos (Stacey, 2014) como una posible solución a la escasez de centros especializados propulsores del emprendimiento local. Actualmente se distribuyen por todo el mundo como una red amplia que aboga por la ética del “*Do it yourself*” o en español “hazlo tú mismo”. Esta ética o principio no se contradice al sistema de enseñanza-aprendizaje que siguen los

miembros de esta multitudinaria red, formándose entre ellos y ellas a través del aprendizaje compartido. Este tipo de locales generalmente se especializan en programación, impresión 3D, fresado, corte con láser, robótica y mecanizado, ofreciendo con frecuencia cursos para escolares basados en la metodología STEAM. Uno de los laboratorios más interesantes a la hora de visitar en Asturias sería el MediaLab de la Universidad de Oviedo (<http://www.medialab-uniovi.es>), ya que se encuentra en un ambiente universitario enriquecedor para los alumnos y alumnas de 4º de la ESO, además de ser un espacio con abundante experiencia en la impartición de cursos y talleres para estudiantes de enseñanza secundaria.

El momento final de este proyecto de innovación educativa acontece con la instalación e inauguración del refugio para gatos errantes en la localización exacta que se hubiera establecido previo diálogo con la asociación protectora de animales, para situarla lo más próxima posible a la ubicación de una de las colonias felinas que gestiona. Este acto de instalación e inauguración tendrá lugar gracias a la puesta en conocimiento y sensibilización a los habitantes y medios de la localidad. Esta puesta en común se llevará adelante con la planificación de campañas publicitarias (además del trabajo ya realizado con la visualización de los cortometrajes en la calle de la segunda fase) diseñadas por los y las estudiantes de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, de la cual podrá obtener más información consultando la Unidad didáctica 8 de esta materia en la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO*.

A su vez, será importante contar con el apoyo del ayuntamiento de la localidad, por lo que será conveniente hacerle conocedor de este proyecto educativo lo más pronto posible con el doble propósito de sensibilizar a la administración (en caso de que aún sus miembros no estuvieran sensibilizados) y de solicitar espacios públicos tanto para la visualización de los cortometrajes en la calle como para la instalación definitiva del refugio.

Agentes implicados, materiales de apoyo y recursos necesarios

Es difícil conocer con exactitud el número de personas, clase de recursos y materiales de apoyo necesarios en esta propuesta por el simple hecho de implicar a varias materias educativas, con docentes dispares, de los que se desconoce cómo llevarían a la práctica este proyecto de innovación en sus aulas. No obstante, con respecto a la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO se podrá encontrar un listado de recursos humanos y materiales necesarios para abordar este proyecto en el apartado de *Recursos* de la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO* para la materia.

Fases (cronograma)

Para poder hacerse una mejor idea de cómo se estructuraría temporalmente el proyecto de innovación educativa durante el curso académico, a continuación, en la Tabla 1, se muestra una breve cronología en la que se describen los contenidos por bloques que podrían impartirse en cada materia para abordar cada una de sus fases. Manteniendo la estructura por bloques aquí diseñada se estaría siendo consecuente con el propósito ético, social y moral del proyecto de innovación, ya que los bloques de contenido aquí presentados permitirían ahondar en la práctica del proyecto, dotándole de mayor trascendencia y sentido lógico.

Tabla 1*Fases de realización, materias implicadas y sus bloques de contenido*

Fase	Duración	Biología	EPVA ^a	Tecnología
Fase 1. Acercamiento	6 semanas	Bloque 4. Proyecto de investigación Bloque 1. La evolución de la vida	Bloque 1. Expresión plástica	Bloque 6. Tecnología y sociedad Bloque 3. Electrónica
Fase 2. Reflexión	14 semanas	Bloque 4. Proyecto de investigación Bloque 2. La dinámica de la Tierra	Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia	Bloque 1. Tecnologías de la Información y Comunicación Bloque 4. Control y robótica
Fase 3. Acción	17 semanas	Bloque 4. Proyecto de investigación Bloque 3. Ecología y medio ambiente	Bloque 2. Dibujo técnico Bloque 3. Fundamentos del diseño	Bloque 2. Instalaciones en viviendas Bloque 5. Neumática e hidráulica

Nota. Los bloques de contenido han sido extraídos del listado de contenidos oficial para cada asignatura, recogidos en 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, Anexo I de Asignaturas Troncales para las materias de Biología y Geología y Tecnología de 4º de la ESO y Anexo II de Asignaturas Específicas para Educación Plástica, Visual y Audiovisual del mismo nivel.

^a Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tratando particularmente la materia sobre la que me compete profundizar, Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO, se pasará a desarrollar en detalle su cronología específica en lo que respecta a contenidos y unidades didácticas en el apartado *Secuenciación de las Unidades Didácticas* recogido en la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO* de este trabajo.

Integradas en la programación didáctica anual se repartirían las actividades de este proyecto de innovación. Su posición dentro del calendario académico podrá variar ligeramente teniendo en cuenta que se depende de factores ajenos a la planificación de este proyecto modelo como el año en el que se realice, la localidad, el calendario de festivos, la disponibilidad de los colectivos participantes, las dificultades surgidas a lo largo de la puesta en práctica y otros factores que no son predecibles en este momento. Como consecuencia, se propone en la Tabla 2, un calendario prototipo en el que se distribuyen las actividades para un curso académico con 37 semanas de duración.

Tabla 2

Cronología Actividades del Proyecto de innovación educativa

Fase	Actividad	Fecha realización
Fase 1. Acercamiento	1) Visualización del documental	Semana 2
	2) Taller con colectivo artístico	Semana 3
Fase 2. Reflexión	3) Charla de la Protectora de animales	Semana 7
	4) Creación de cortometrajes	Semanas 7 - 20
	5) Visita santuario de animales	Semana 14
	6) Cortometrajes en el instituto	Semana 18
	7) Cortometrajes MUSOC Educa	Semana 19
	8) Cortometrajes en la calle	Semana 20

Fase 3. Acción	9) Conocer las colonias felinas	Semana 21
	10) Construcción refugio para gatos	Semanas 21 - 32
	11) Visita a un Fab Lab	Semana 25
	12) Instalación e inauguración refugio	Semana 36

Evaluación y seguimiento de la innovación

Como se detalló en el apartado anterior, la propuesta de innovación está dividida en tres fases de realización, por lo que es de entender que para cada una de ellas se proceda a realizar un seguimiento y un formato de evaluación específico, destacando esta diferencia entre la primera etapa y las dos siguientes por tratarse de una fase puramente introspectiva que requiere de un trabajo en el aula cuasi exclusivo de cada materia a excepción de en los momentos de realizar las actividades específicas de este proyecto como se describió con antelación.

La realización de estas fases supone llevar un control riguroso entre los docentes de las tres especialidades, quienes semanalmente deberán notificar a sus compañeros del progreso dentro del aula, redactando un breve informe situacional en cuanto a contenidos de las materias que permita reconfigurar la temporización de las fases o realizar pequeñas modificaciones en el plan de trabajo en caso de ser necesarias. A su vez, será conveniente fechar reuniones con una frecuencia máxima de tres semanas en conjunto con el Departamento de Orientación para discutir las dinámicas de grupo que se están produciendo y determinar medidas para la resolución de posibles comportamientos perjudiciales en el aula, desarrollar planes o propuestas de trabajo individualizados en caso de que algún alumno o alumna presente necesidades específicas, así como hacer conocer al Departamento de Orientación de si se están logrando los objetivos propuestos del proyecto en lo que respecta a la mejora del comportamiento, actitudes y expectativas personales y profesionales de los alumnos y alumnas de las tres materias.

Por eso, en esta primera fase, aunque los sistemas de evaluación se desarrollen de manera independiente entre materias, sí será requisito indispensable recoger información utilizando escalas de observación de hábitos y modos de trabajo y escalas de observación del aprendizaje con parámetros comunes previamente establecidos para poner en común la situación en la que se encuentran los grupos-aula en cada momento del proceso entre los docentes de las materias participantes.

Igualmente, durante el desarrollo del proyecto, y en especial durante la primera fase, se realizará un análisis observacional recogido en los diarios de clase de los docentes que se tomará durante el desarrollo de las actividades realizadas, con el propósito de conocer cómo se relacionan los alumnos y alumnas de todas las materias entre sí, aprovechando la ocasión para detectar posibles afinidades o discrepancias para poder configurar (o reconfigurar en caso de ser necesario) los grupos de trabajo de las dos últimas fases.

En la segunda y tercera fase, tal y como está planteada la propuesta, sugiere un cambio de paradigma en cuanto a sistemas de evaluación se refiere. Al proponerse a partir de ahora el trabajo grupal e intergrupal, es decir, entre grupos de alumnos y alumnas de las tres materias principales, se sugiere la realización de una evaluación compartimentada que divida por un lado la evaluación del propio grupo de trabajo (Autoevaluación), la evaluación de los demás grupos de trabajo hacia el trabajo del grupo (Coevaluación) y la evaluación del docente específico de la materia (Heteroevaluación), siendo exclusivamente este último tipo de evaluación el que será dependiente de cada materia y por ende resultará en que la calificación de los alumnos y alumnas de un mismo intergrupo de trabajo pueda variar al depender del docente específico de la materia que cursa el alumno o alumna, estableciendo unos criterios acordes a los contenidos a trabajar en su materia. Para comprender de una manera más visual este apartado podrán consultarse las gráficas que describen los porcentajes y procesos de calificación que acompañan a cada fase al comienzo de su descripción en el apartado *Secuenciación de las Unidades Didácticas* de la *Propuesta de programación docente para 4º de la ESO* en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de esta misma documentación.

En lo que respecta al procedimiento de evaluación a seguir para evaluarse entre alumnos y alumnas se sugiere la complementación de rúbricas de evaluación de dos tipos principales:

- De evaluación de contenidos. Sus parámetros serán establecidos por el docente específico de cada materia en coordinación con los demás docentes para confeccionar rúbricas de duración y dificultad académica similar, siendo estas distribuidas entre su alumnado para que puedan realizarse al mismo tiempo por los alumnos y alumnas independientemente de la materia que cursen, en el que cada uno de ellos y ellas evaluará la propuesta grupal desde la perspectiva específica de su materia, pudiendo poner en común sus rúbricas para enriquecer al alumnado de otras materias con sus conocimientos, detectar las fallas de sus propuestas y poder mediar por una solución interdisciplinar enriquecida.
- De evaluación de actitudes. Pensada especialmente para valorar los comportamientos individuales de cada alumno y alumna en concepto de autoevaluación, midiendo su forma de actuar con sus compañeros y compañeras, su grado de satisfacción con la propuesta, con su trabajo realizado a título grupal e individual y con sus intereses personales.

Como medida recomendada se instará a los alumnos y alumnas a realizar un seguimiento del trabajo de sus compañeros y compañeras de otras especialidades del intergrupo para mantenerse actualizados. La vía más fácil y cercana a la cotidianidad de los alumnos y alumnas para realizar este seguimiento será la filmación de un breve video en formato “videodiario” grabado con una frecuencia quincenal en donde no tendrá por qué aparecer físicamente el alumno o alumna creadora para mantener su privacidad de imagen si así se considera. Este vídeo será subido a la plataforma TEAMS para que los docentes también puedan alfabetizar en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (UNESCO, 2016) y tener un control de aquello que se está transmitiendo, pudiendo cortar de esta forma la posibilidad de que se puedan dar casos de *civerbulling* o *sexting* utilizando este medio como vía de difusión de estas conductas vejatorias. De

igual forma, se podrán plantear alternativas escritas tipo foro o diario de experiencias en caso de que los alumnos, alumnas, familias o los propios docentes no estén conformes con el método.

Propuesta de programación docente para 4º de la ESO

El currículo vigente en la actualidad para la Educación Secundaria Obligatoria queda establecido en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Sobre este Real Decreto, el Gobierno del Principado de Asturias regula la ordenación y el currículo de ambos niveles educativos desde el curso 2015-2016, tal y como dispone la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, a través del 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.

A través de la programación propuesta en las siguientes páginas para el curso de 4º de la ESO en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPAV), ligada intrínsecamente al *Proyecto de innovación educativa* planteado en este Trabajo Fin de Máster, se pretende trabajar con el alumnado, en la restauración del vínculo deteriorado entre la especie humana y el mundo animal, ayudando a otras especies a tener una vida digna, un refugio.

Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa

Basándose en 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, la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual trabaja a lo largo de sus tres cursos académicos en el desarrollo de las competencias clave o *key competences* establecidas por el Parlamento y el Consejo Europeo en 2006 (Recomendación 2006/962/CE) para fomentar el aprendizaje permanente, el desarrollo personal, la inclusión social, empleabilidad y salud y vida sostenible. (*Directorate - General for Education, Youth, Sport and Culture*, 2019).

El trabajo de estas competencias resulta primordial para el satisfactorio desarrollo de las capacidades de los alumnos y alumnas. Por eso, compete a los y las docentes de todas las materias trabajarlos en el aula a través de las unidades didácticas y actividades integradas que plantee.

En el caso particular de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se establece junto al currículo específico de la asignatura, una síntesis genérica, pero bastante aclaratoria, de cómo son abordadas las competencias clave a lo largo de los tres cursos académicos en los que se imparte la materia (1º ESO, 3º ESO y 4º ESO). No obstante, en estas páginas, resulta necesario concretar cómo se trabajarán dichas competencias en el ciclo o nivel específico de 4º de la ESO para esta misma materia y bajo las condiciones particulares del proyecto de innovación y de las unidades didácticas que en este trabajo se exponen.

La competencia en comunicación lingüística está enfocada al uso del lenguaje verbal como transmisor de ideas, emociones y sentimientos. La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de por sí complementa la adquisición de lenguaje y vocabulario específico de expresión artística y normalización técnica que hará que el alumnado sea capaz de expresarse utilizando el lenguaje más allá del verbal o escrito, pudiendo enriquecer su comunicación utilizando la vía visual del lenguaje a través de la expresión pictórica, visual, audiovisual, técnica o de diseño.

Para conseguirlo, se realizan a lo largo de las diferentes fases del proyecto de innovación, actividades como debates, puestas en común grupales, presentaciones individuales, charlas y coloquios que mejorarán la capacidad de los y las jóvenes para comunicarse y defender sus ideas, desde el respeto y la educación, ante un público dispar.

Será la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología una de las más trabajadas en el aula en esta propuesta didáctica. Esto sucede porque la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO ya cuenta de por sí con bastante contenido que trabaja esta competencia a través del dibujo técnico, la

normalización volumétrica y la representación espacial de la realidad en dos y tres dimensiones.

Sumándose a este contenido, han de añadirse aspectos que se abordarán específicamente en el aula para poder llevar a la práctica el proyecto de innovación educativa, realizado en conjunto con compañeros y compañeras de las materias de Biología y Geología, y Tecnología, quienes les aportarán, gracias al trabajo cooperativo, unos conocimientos que quizás se salgan ligeramente de los contenidos exactamente establecidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, pero que están planificados para que les serán igualmente útiles a la hora de aplicarlos y enriquecer su práctica artística.

La competencia digital se aborda desde las materias artísticas a través de la representación del arte digital y la edición de audio y vídeo. Para ello se requieren una serie de conocimientos mínimos y herramientas TIC específicas que se trabajarán en el aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Con su práctica, el alumnado irá adquiriendo esta competencia, consiguiendo finalmente tener la suficiente autonomía para postproducir y editar contenido audiovisual, crear campañas publicitarias físicas y para medios de comunicación o redes sociales, editar fotografías, y sobretodo, para transmitir sus ideas y proyectos con la calidad profesional característica de este medio.

Aspectos como la autoformación, la valoración personal y el análisis de producciones personales y grupales, harán que el alumnado tome conciencia sobre su propia actitud y posición, sobre sus valores y principios personales, reforzando con ello el trabajo de su autoestima al conocerse mejor, trabajando de esta forma la competencia de aprender a aprender.

Resulta de igual importancia el trabajo hacia el exterior de uno o una misma, recurriendo al trabajo grupal o colaborativo, amplificado, en el caso particular de este proyecto y materia, gracias al trabajo con entidades que han sido fundadas exprefeso para promover una mejora social. Por este motivo, las competencias sociales y cívicas

enfatan en la importancia de trabajar en el aula valores que fomenten el bienestar social, cívico y ambiental.

Para acoger en la práctica artística el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, ha de fomentarse la experimentación en el aula. Los alumnos y alumnas han de ir cogiendo paulatinamente la destreza y autonomía suficientes para ser capaces de dar soluciones ante problemáticas, buscar soluciones y lograr objetivos específicos planificando estrategias de trabajo individuales y grupales que les permita obtener resultados satisfactorios.

Comprender cómo ha cambiado el mundo desde la visión del arte supone uno de los temas principales de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO. Ser conscientes de la cultura y patrimonio, y lo que estos aportan al imaginario social hace de la competencia en conciencia y expresiones culturales, una de las competencias base de la materia por su afinidad temática.

Desde la práctica se trabajará con esta competencia especialmente en la producción artística desde cualquier medio de expresión posible. Tomando el arte social y de denuncia social, así como las corrientes artísticas, de diseño y arquitectura más vinculadas al medioambiente como son el Land Art, el ecodiseño o el bioarte.

Figura 1

Ejemplos visuales de Land Art, Ecodiseño y Bioarte



Nota. Fotografías de autoría ajena tomadas de las obras de Christo y Jeanne-Claude (izquierda) y Neri Oxman (derecha), pertenecientes ambas a sus páginas web. La imagen central corresponde al blog “Madre Mía del Amor Hermoso” (<https://bit.ly/3vn8QeD>) extraída de una receta de jabón orgánico.

Objetivos generales

Los objetivos generales para la Educación Secundaria Obligatoria se establecen en el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el cual dicta que, las enseñanzas de este nivel han de contribuir a desarrollar las siguientes capacidades en los alumnos y las alumnas:

- a) 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, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

- b) 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.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos y ellas. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) 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.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, en su caso, en la lengua asturiana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) 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.
- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de otras personas, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- m) Conocer y valorar los rasgos del patrimonio lingüístico, cultural, histórico y artístico de Asturias, participar en su conservación y mejora y respetar la diversidad lingüística y cultural como derecho de los pueblos e individuos, desarrollando actitudes de interés y respeto hacia el ejercicio de este derecho.

Atendiendo a las particularidades de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se plantean en el mismo Decreto 43/2015 el trabajo, a través de la asignatura, de las siguientes capacidades:

- 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.

Metodología

La totalidad de la programación de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO que en este documento se plantea, está pensada para que gire en torno y complementa al elemento principal, el proyecto de innovación educativa, que se desarrolla a lo largo de todo el curso académico y que se encuentra fundamentado sobre la propuesta educativa que ofrece el Aprendizaje-Servicio de vincular la acción solidaria con el contenido curricular de la materia, convirtiendo el aprendizaje dentro del

aula en un aprendizaje más significativo para los alumnos y las alumnas, ya que aporta calidad al servicio que se presta y otorga sentido al aprendizaje. (Batlle, 2020)

No obstante, el planteamiento metodológico de esta programación no se puede aglutinar en un solo método, sino que debe acoger diversas metodologías para introducir los contenidos teórico-prácticos y ético-sociales del proyecto de innovación y de la materia. Para ello se implementarán en concordancia con el Aprendizaje-Servicio (APS), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo (AC) en el aula, intercalando lecciones que combinen el método expositivo con la resolución de ejercicios y problemas.

Procedimientos, instrumentos y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado

El procedimiento para evaluar la práctica artística desarrollada a lo largo de todo el curso académico será dependiente de cada una de las Fases del proyecto de innovación (Fase 1. Acercamiento, Fase 2. Reflexión y Fase 3. Acción), por lo que a continuación, en el apartado de *Secuenciación de las Unidades Didácticas* se adjuntará una gráfica específica al comienzo de cada apartado en la que se desglosará con exactitud el peso que tendrán los diferentes agentes de evaluación, así como los instrumentos utilizados por cada uno de ellos para evaluar cada una de las fases.

Los agentes implicados en dicho proceso serán tres, condicionados estos por la persona o personas implicadas en el proceso de evaluación. Por un lado, estará el docente de la materia (heteroevaluación) que evaluará desde la perspectiva docente y especialista. Por otro, el alumno o alumna (autoevaluación) quien se evaluará a sí mismo o misma a través de la autoexploración y valoración de sus propios conocimientos aprendidos, sus actitudes y sus producciones artísticas. Y por último, los compañeros y compañeras que no sean el propio alumno o alumna (coevaluación), abarcando en este último caso también a los compañeros y compañeras de las materias de Biología y Geología, y Tecnología por ser miembros integrantes del proyecto de innovación con plena voz y voto.

Como consecuencia de este procedimiento de evaluación tan pormenorizado, será pertinente aplicar un tipo de evaluación sumativa, que construya al final de cada fase una imagen global de los resultados obtenidos en el aula. No por ello se dejará de lado la evaluación de tipo formativa, ya que, especialmente utilizando el tipo de metodologías que se utilizan (APS, ABP y AC), supone necesario mantener una observación constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula y de la consecución de las diferentes competencias básicas por parte del alumnado, adaptando la práctica docente y autónoma a la singularidad del alumno o alumna.

En lo que respecta a los instrumentos de evaluación utilizados para recabar toda la información necesaria para ponderar el progreso de los alumnos y las alumnas en las diferentes fases y sus correspondientes unidades didácticas, se llevará a cabo usando:

- El diario de clase del docente y las escalas de observación de hábitos y modos de trabajo ([Anexo A](#)), enfocados especialmente a valorar la respuesta social que presenta cada alumno y alumna, destacando sus habilidades interpersonales e intrapersonales para detectar posibles pautas beneficiosas o perjudiciales que pudieran afectar al alumno o alumna y a sus propios compañeros y compañeras, acudiendo al Departamento de Orientación del centro en caso de necesitar soporte de alguna clase.
- Las escalas de observación del aprendizaje ([Anexo B](#)) y el análisis de producciones. Al utilizar estos dos instrumentos de evaluación en conjunto se evitará, en mayor o menor grado, calificar al alumno o alumna sin tener en cuenta aspectos actitudinales que le estuvieran dificultando la adquisición de alguna competencia específica y por ende la obtención de mejores calificaciones.
- Las rúbricas de evaluación ([Anexo D](#)), pensadas para coevaluar las producciones artísticas y de diseño entre los alumnos y las alumnas, cumplimentadas a través de formularios online (uso de la herramienta Forms de Office) o en su defecto formularios en papel que valorarán la

puesta en común de las obras, utilizando las producciones orales de tipo exposición programada, debate o intercambio oral como vía de presentación.

- Las escalas de autoevaluación y test teóricos con preguntas para trabajar los contenidos básicos de la asignatura ([Anexo E](#)), publicados en la plataforma Quizizz (<https://quizizz.com>) para que el alumno o la alumna pueda acceder a ellos a lo largo de toda la fase y repasar los contenidos el número de veces que ellos y ellas consideren, siendo mínimo tres repeticiones por cuestionario para que el o la docente pueda evaluar qué contenidos son los que más o menos está entendiendo el alumnado y repasar aquellos que no hayan quedado claros en el aula o con el alumno o alumna particularmente.

Cada instrumento utilizado estará vinculado a un agente de evaluación específico, repartiéndose según indica la Tabla 3:

Tabla 3

Agentes de evaluación y sus instrumentos

El/la docente (Heteroevaluación)	El/la alumno/a (Autoevaluación)	Sus compañeros/as (Coevaluación)
Diario de clase del docente	Escalas de autoevaluación	Rúbricas de evaluación
Escalas de observación de hábitos y modos de trabajo	Test teóricos	Análisis de producciones
Escalas de observación del aprendizaje		
Análisis de producciones		

Recursos

Humanos

La realización de esta programación, por sus características, implica un mayor soporte en cuanto a recursos humanos se refiere ya que el desarrollo de gran parte de las actividades especificadas del proyecto de innovación educativa, amplían su grado de enriquecimiento cultural para los alumnos y alumnas de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual al realizarse en sintonía con otros departamentos docentes y miembros colaboradores externos al centro.

Las personas con las que se prevé colaborar estrechamente a lo largo de esta propuesta son: el o la docente de Biología y Geología de 4º de la ESO, el o la docente de Tecnología de 4º de la ESO, el profesor o profesora técnico de servicios a la comunidad del instituto (en caso de encontrarse disponible aunque no necesariamente obligatoria su presencia en el proyecto), el o la presidenta o miembro designado por la Asociación protectora de animales colaboradora y el o la representante del Ayuntamiento encargado de gestionar la cesión de espacios públicos.

Materiales

- Aula de informática
- Aula de plástica
- Aula de tecnología (uso compartido D.Tecnología)
- Cámara digital y trípode
- Materiales naturales y/o biodegradables (uso compartido D.Biología y Geología)
- Papel de diferentes gramajes y texturas (a poder ser reciclado)
- Escáner de tapa formato A4
- Lápices acuarelables de colores
- Impresora semi-profesional para ilustración digital
- Cubeta transparente rectangular
- Dos micrófonos, omnidireccional y cardioide (uso compartido D.Música)
- Impresora 3D y filamento rPLA (uso compartido D.Tecnología)

- Pinceles, brochas y pegamento
- Herramientas de bricolaje (uso compartido D.Tecnología)
- Planchas de madera y cartón reutilizadas
- Pinturas acrílicas, óleo, acuarelas y gesso
- Proyector portátil
- Tinta china

Informáticos

Para completar la docencia de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPAV) de 4º de la ESO tal y cómo está planteada será indispensable recurrir a una serie de recursos informáticos gratuitos, que enriquecerán culturalmente y complementarán el desarrollo de la capacidad creativa y el sentido espacial del alumnado. Las herramientas que a continuación aparecen en la Tabla 4 han sido seleccionadas expresamente de tipo gratuito para abaratar los costes del departamento artístico, del proyecto de innovación y de las familias de los alumnos y alumnas en caso de que quieran utilizarlas en casa. Dichas herramientas TIC son:

Tabla 4

Herramientas TIC para EPAV y uso dentro del aula

Herramienta	Uso
Google Arts & Culture (https://bit.ly/3w1HXNb)	Enriquecimiento cultural (Online)
Autodesk Sketchbook (https://autode.sk/3w1IaQt)	Ilustración y diseño digital (Multiplataforma)
Autodesk Tinkercad (https://www.tinkercad.com)	Modelado 3D para impresión (Online)

OpenShot (https://www.openshot.org)	Postproducción audiovisual y sonora (Windows, iOS y Linux)
VivaCut (http://www.vivacut.com)	Postproducción audiovisual y sonora (App para Android e iOS)

Nota. Todas las herramientas son gratuitas o de software libre. Estas han sido previamente testadas por la escritora de este Trabajo Fin de Máster para concluir que son herramientas ideales para trabajar en el aula sin sacrificar la calidad de los resultados obtenidos.

Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad del alumnado

A pesar de que las metodologías seleccionadas para llevar a cabo el desarrollo de la materia ya están planteadas para que el o la docente sea consciente de las necesidades de sus alumnos y alumnas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto a nivel competencial como de contenido específico de la asignatura, para que pueda adaptar la propuesta académica a las individualidades de cada alumno y alumna enriqueciendo la diversidad del grupo-aula, existen especialmente dos posibles dificultades detectadas durante el proceso de realización de este contenido escrito que podrían presentarse en el aula con cierta frecuencia y para las que sería conveniente dejar explícitas algunas de las posibles medidas a llevar a cabo para atender diferentes necesidades.

Siempre ha de tenerse en cuenta que, ante la posibilidad de encontrarse con un alumno o alumna en el aula que presente algún tipo de necesidad o dificultad específica por sus propias características particulares, se ha de valorar su caso particular para reajustar la propuesta docente a sus singularidades, apoyándose en los y las especialistas del Departamento de Orientación del centro para tomar decisiones lo más ajustadas posibles a cada individuo.

La primera de las posibles dificultades detectadas es la que podría presentar un alumno o alumna con necesidades educativas específicas asociadas a discapacidad sensorial visual a la hora de afrontar una materia como Educación Plástica, Visual y Audiovisual, por el hecho de que esta es una materia en la que se trabaja constantemente con el sentido de la vista, aunque por fortuna, no es el único sentido que se aborda y

podría ser reformulada la propuesta educativa a las necesidades del alumno o alumna, primando por ejemplo el sentido del tacto, modificando propuestas pictóricas por escultóricas para ello, o el sentido auditivo, realizando actividades de arte sonoro o incluso trabajando con la sinestesia sensorial aplicable a cualquiera de los sentidos y que podría vincular contenidos teóricos propios de la materia como el color, las texturas, etcétera.

Igualmente, como persona ignorante en la materia, y con el propósito de hacer que la experiencia del alumno o alumna que presente esta dificultad pueda tener una experiencia equiparable a la de sus compañeros y compañeras y ajustada a sus necesidades, resultaría recomendable la consulta directa a organismos específicos como la ONCE a través de su Centro de Recursos Educativos.

La segunda de estas dificultades hipotéticas es la de la emisión de producciones orales y su pertinente evaluación. Es probable que en algún momento aparezcan uno o varios alumnos o alumnas que presenten dificultades de destreza en el habla o en la escucha como la disfemia, mudez o sordera, complicaciones por desconocimiento de la lengua vehicular, como sucedería con el alumnado procedente de otro país y de reciente incorporación o problemas para relacionarse y transmitir sus inquietudes e ideas en un entorno social, siendo este el caso de alumnado que presente rasgos notorios de trastorno del espectro autista (TEA).

Siendo consciente tras la experiencia docente con alumnado con TEA en el aula, y conociendo que la dificultad para comunicarse verbalmente no es exclusiva de este colectivo, sino que se presente en multitud de variantes, han de plantearse medidas alternativas a la evaluación y calificación de los contenidos que están planteados para evaluarse mediante la producción oral del alumnado.

Un ejemplo de alternativa podría ser la sustitución de la producción oral por una producción escrita, acompañando la práctica del alumno o alumna al que se le haya decidido aplicar esta medida, de un trabajo escrito en formato portfolio artístico en el que explique las características de su producción, referentes y demás apartados requeridos

según la unidad didáctica sobre la que se esté trabajando. Dicha producción escrita, al estar pensada para ser evaluada por sus compañeros y compañeras quedaría a disposición de estos para ser evaluada de igual forma bajo los criterios de una rúbrica específica.

En caso de que el alumno o alumna desconozca o no tenga aún suficiente fluidez para hablar el idioma en el que se desarrolla la asignatura podrá presentar dicho portfolio en su lengua madre acompañándolo de una introducción y de un repositorio de palabras clave en castellano que ayuden al alumno o alumna a ir adquiriendo vocabulario. Ante esta situación, el docente habrá de traducir el portfolio antes de presentarlo ante sus compañeros de aula, quienes recibirán una copia en los dos idiomas con el propósito de que ellos y ellas también aprendan del idioma del o de la joven.

Resulta igualmente importante, contar con la posibilidad de encontrarse con alumnado con altas capacidades intelectuales que requiera que sus necesidades educativas sean de igual manera atendidas. Ante este supuesto se podrá diseñar un programa de enriquecimiento curricular que complemente su aprendizaje profundizando en aquellos temas artísticos por los que muestre mayor interés y que puedan relacionarse con facilidad a la práctica en el aula.

Programa de refuerzo para recuperar los aprendizajes no adquiridos cuando se promocione con evaluación negativa en la asignatura

Al igual que sucedía con el alumnado que presenta algún tipo de necesidad específica, se propondrá para el alumnado que deba recuperar parte del contenido de la materia o que no haya conseguido adquirir alguna de las competencias básicas y le haya supuesto la suspensión de cualquiera de las partes, la realización de un portafolio escrito que desglose y explique la realización artística que haya llevado a cabo el alumno o alumna afectado.

Tratándose de unidades didácticas inmersas en fases de tipo cooperativo y que requieren de trabajo grupal en la mayoría de los casos para superarse, a excepción de la primera fase del proyecto de innovación, *Fase 1. Acercamiento*, pensada más para el trabajo retrospectivo e individualista, habrán de plantearse alternativas específicas para

que el alumno o alumna afectada pueda superarlas sin depender del trabajo de más personas a excepción de que alguno de sus compañeros o compañeras se encuentre en su misma situación, en cuyo caso podrá realizarse un trabajo grupal o por parejas tutelado estrechamente por el docente de la materia para ayudarles a superar los escollos encontrados en la anterior ocasión.

Independientemente de la unidad didáctica, fase o apartado sobre el que el alumno o alumna haya presentado dificultad, ha de tenerse en cuenta la tipología del individuo antes de establecer un programa específico de superación de contenidos. Es comprensible que no pueda establecerse el mismo proceder para un alumno o alumna que suspende la materia o parte de ella por falta de hábitos de estudio que aquel que suspende por dificultades de aprendizaje.

En el primero de los casos la superación de la materia sería salvable tras trabajar junto con el alumno o alumna en la adquisición de hábitos de estudio y trabajo saludables, que, una vez obtenidos, permitan al alumno o alumna superar la asignatura sin ningún tipo de dificultad.

En el segundo supuesto, sería pertinente realizar una valoración para identificar las lagunas curriculares del alumno o alumna y diseñar un plan de estudio específico acompañado de lecciones magistrales realizadas entre el o la docente y el o la alumna o en su defecto, en caso de no contar con tiempo suficiente para realizar este tipo de seguimiento, dotar de recursos audiovisuales seleccionados por el o la docente para que el alumno o alumna pueda adquirir los conocimientos de forma autónoma y siempre contando con el docente como persona a la que recurrir en caso de duda.

Propuesta de actividades complementarias y extraescolares relacionadas con la asignatura

La programación de actividades complementarias y extraescolares propuesta para esta asignatura consta exclusivamente de una actividad, el Viaje de fin de curso. Esto se debe a que las actividades del *Proyecto de innovación educativa*, descritas en el apartado pertinente, suplen las necesidades de incorporar más actividades a la programación

docente. A su vez, estas mismas actividades no podrían ser consideradas como actividades complementarias y extraescolares, aunque se trate de actividades fuera del centro o actividades que requieran de un cambio de tónica de trabajo en el aula porque son parte fundamental del enfoque ético, social, educacional y experiencial de esta propuesta metodológica, y su incorporación a este apartado le restaría todo el peso y trascendencia que tienen en la correcta consecución de los objetivos del proyecto y de la propia asignatura.

Igualmente, el viaje de fin de curso, pensado para todo el alumnado de 4º de la ESO, cuenta, como era de esperar dada la tónica de este Trabajo Fin de Máster, con un trasfondo interdisciplinar, formacional, moral y reflexivo que va desde la concepción de los derechos humanos, la guerra y la paz, hasta la reflexión sobre la fugacidad vital desde el análisis de la vida de la Tierra, pasando entre medias por la interpretación artística contemporánea y la visita a un astillero.

Para hacer todo esto en tan solo cuatro días (periodo estimado de duración del viaje), el destino idóneo resulta ser País Vasco. Cercano al territorio astur, esta Comunidad Autónoma cuenta con varios emplazamientos que nos hacen recapacitar como especie. Uno de ellos es el pueblo de Guernica, o *Gernika* en Euskera, mundialmente conocido, por desgracia, por el bombardeo que asoló la ciudad acaecido el 26 de abril de 1937 y pictóricamente reconocido por la interpretación que hizo de él el pintor Pablo Ruiz Picasso para el Pabellón Español en la Exposición Internacional de París de ese mismo año. (Esteban, s.f.)

Actualmente, en la localidad de Guernica, se sitúa el Museo de la Paz (<https://www.museodelapaz.org>), institución de visita obligada para conocer con mayor detalle las implicaciones y cargas sociales y psicológicas que acarrea aquello que suponga una violación de los derechos humanos, demostrando con este museo la importancia de aunar fuerzas y dejar de un lado las diferencias para preservar la paz.

La segunda localización a visitar será la ciudad de Bilbao y los municipios colindantes de Portugalete y Guecho, desde donde se cruzará el Puente Bizkaia

(<https://puente-colgante.com>), considerado un símbolo de la Revolución Industrial europea y reconocido como el primer puente trasbordador de estructura metálica construido en el mundo, patrimonio de la Humanidad por la UNESCO desde 2007.

Vecino al Puente Bikzaia se encuentran los astilleros de la empresa Zamakona Yards (<http://www.zamakonayards.com>), empresa con la que se concretará una visita pensando expresamente en el alumnado con intereses hacia la ingeniería, la construcción y la navegación.

Tras esta visita le toca el turno a las artes, y es que, retornando a la ciudad de Bilbao, se visitará el museo Guggenheim (<https://www.guggenheim-bilbao.eus>), haciendo un recorrido guiado por este emblemático edificio construido por el arquitecto Frank Gehry y descubriendo sus exposiciones temporales y su colección permanente, dentro de la que se encuentran obras como *Puppy* (1992) de Jeff Koons, *Instalación para Bilbao* (1997) de Jenny Holzer o la famosa *Mamá* (1999) de Louise Bourgeois por citar algunas.

Para concluir este viaje se reserva una de las visitas más curiosa e interesantes, el Geoparque o Geoparkea de la Costa Vasca (<https://geoparkea.eus/es/>), situado en las localidades de Deba, Mutriku y Zumaia, designado Geoparque Mundial de la UNESCO en 2015. Este enclave tiene como protagonista su geología excepcional mostrada a lo largo de los 13 km de acantilados que separan las tres localidades.

Compuesto por una superposición estratigráfica de capas geológicas, conocida como *Flysch*, este enclave cuenta con más de 60 millones de años de antigüedad, en él han quedado grabados eventos tan importantes como la gran extinción de los dinosaurios o la última gran extinción. Hechos tan dramáticos reflejados en la roca hacen que se recapacite sobre una cuestión muy importante trabajada intrínsecamente durante toda la propuesta educativa, que es: “¿Cuál es la huella que queremos dejar?”

Indicadores de logro y procedimientos de evaluación de la aplicación y el desarrollo de la programación docente

Para evaluar la correcta aplicación y utilidad de la propuesta metodológica, así como el grado de implicación en el aula conseguido, se evaluarán los siguientes indicadores de logro deducidos de la actuación y comportamiento que muestre el alumnado:

- Reducción del absentismo. Buscando el cero absentismo.
- Participación significativa en el aula.
- Cumplimiento de las normas de convivencia por parte del alumnado y del profesorado.
- Responsabilidad en trabajos grupales mostrada por el alumno o alumna.
- Relación calidad-esfuerzo acorde a las cualidades individuales de cada alumno o alumna, teniéndose en cuenta también las posibles necesidades educativas que presente el alumno o alumna.
- Aplicación de conocimientos previos adquiridos. Será a destacar como un indicador muy positivo de logro el que el alumnado sea capaz de extraer conocimientos adquiridos en otros ámbitos para reutilizarlos y enriquecer su práctica en el aula.
- Compromiso con la asignatura y con los compañeros y compañeras.

El análisis de estos indicadores o parámetros se realizará con la frecuencia que sea necesaria dependientemente de la situación particular del grupo-aula y del alumnado que muestre comportamientos erráticos relacionados con estos indicadores. Para el análisis

de los mismos se utilizará especialmente el diario de clase del docente como instrumento, así como los informes puestos en común entre los docentes del proyecto de innovación y de las reuniones planificadas para este cometido especificadas en el apartado de *Evaluación y seguimiento de la innovación*.

Dichos indicadores se medirán utilizando rúbricas de carácter cualitativo ([Anexo C](#)) específicas para cada uno de los indicadores, que serán resueltas con carácter trimestral para recoger una síntesis de los indicios recogidos durante el trimestre en el diario, informes y reuniones anteriormente citadas.

Cronograma de las Unidades Didácticas y distribución en el tiempo

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4º de la ESO se imparte en 3 sesiones semanales. Estableciendo un calendario modelo que cuente con un total de 37 semanas de clase, se extrae que habrán de realizarse un total de 111 sesiones de esta materia a lo largo del curso. Para el caso particular de esta propuesta de programación anual las sesiones quedarían organizadas de la siguiente manera:

Tabla 5

Distribución anual

Trimestre	Semanas	Sesiones	Unidades didácticas
Primer	14	42	1, 2, 3, 4, 5, 6
Segundo	11	33	6, 7
Tercer	12	36	7, 8

Nota. La unidad didáctica 6 se realizará entre el primer y segundo trimestre. Y la unidad 7 entre el segundo y el tercero.

Secuenciación de las Unidades Didácticas

Como ha sido mencionado al comienzo de esta propuesta de programación docente para 4º de la ESO, el currículo de la asignatura de Educación Plástica Visual y Audiovisual queda recogido en el Anexo II de Asignaturas específicas del 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. A partir de este, se

expresa a continuación, en formato de tablas, la secuenciación que seguirán los contenidos establecidos en el currículo asturiano para esta asignatura, vinculados a las unidades didácticas en las que se trabajarán, ubicadas estas dentro de la tabla (tabla 6, 7 u 8) correspondiente a la fase del proyecto de innovación educativa a la que pertenecen. En total, la programación didáctica que aquí se propone, se divide en 8 unidades didácticas (UD) repartidas temáticamente de la siguiente forma:

- Fase 1. Acercamiento.
 - UD 1. Estudio del animal con acuarela.
 - UD 2. ¿Cómo pintaría un animal? El debate de Picasso.
 - UD 3. ¿Cómo me pintaría a mí como animal? El autorretrato.
 - UD 4. La breve historia de mi yo animal a través del papiro.

- Fase 2. Reflexión.
 - UD 5. Teoría de lo audiovisual: del cine a la videoacción.
 - UD 6. Práctica a través del cortometraje.

- Fase 3. Acción.
 - UD 7. Diseño del refugio.
 - UD 8. ¿Cómo dar a conocer nuestra propuesta? El diseño y la publicidad como herramientas para la transmisión de ideas.

Tabla 6*Secuenciación de Unidades Didácticas Fase I. Acercamiento*

Unidad Didáctica	Sesiones	Temporalización	Contenidos Bloque 1 (EPVA ^a 4º ESO - Decreto 43/2015)
1. Estudio del animal con acuarela	3	Septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones. Creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura.
2. ¿Cómo pintaría un animal? El debate de Píccasso	3	Septiembre	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encuaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro, y textura. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
3. ¿Cómo me pintaría a mí como animal? El autorretrato	6	Septiembre Octubre	<ul style="list-style-type: none"> Observación y análisis de los valores artísticos y estéticos en imágenes de diferentes períodos artísticos, sobre todo en las manifestaciones artísticas asturianas. Realización de composiciones mediante técnicas de grabado y reprografía, en función de sus posibilidades expresivas. Creación de obras pictóricas, mediante acuarelas, témperas y acrílicos, en las que desarrollen esquema, mancha, composición, color y textura. Construcción de expresiones artísticas volumétricas a partir de materiales diversos, valorando sus posibilidades creativas.
4. La breve historia de mi yo animal a través del papíro	6	Octubre	<ul style="list-style-type: none"> Interés por la búsqueda de materiales, soportes, técnicas, herramientas y por la constancia en el trabajo para conseguir un resultado concreto. Representación personal de ideas (partiendo de unos objetivos), usando el lenguaje visual y plástico adecuado, mostrando iniciativa, creatividad e imaginación en la superación de las creaciones propias.

Nota. Los contenidos han sido extraídos directamente del Anexo II de Asignaturas específicas. Asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, nivel 4º de la ESO, establecidos en 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.

^a Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tabla 7*Secuenciación de Unidades Didácticas Fase 2. Reflexión*

Unidad Didáctica	Sesiones	Temporalización	Contenidos Bloque 4 (EPVA ^a 4º ESO - Decreto 43/2015)
5. Teoría de lo audiovisual: del cine a la videoacción	12	Octubre Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • La televisión como medio de comunicación; televisión y audiencia. Funciones de la televisión. • Análisis de la imagen: las características visuales y los significados de las imágenes. • Interpretación de los elementos más representativos de la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico. • Análisis de los estereotipos y prejuicios vinculados a la edad, a la raza o al sexo presentes en estos medios.
6. Práctica a través del cortometraje	30	Noviembre Febrero	<ul style="list-style-type: none"> • Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). • Experimentación a través de las técnicas de expresión gráfico-plástica aplicadas a la animación e interactividad, para producir y transformar imágenes visuales con diferentes intenciones. • Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes de video y multimedia, fomentando el pensamiento divergente y la creatividad. • Aplicación de la imagen animada en formas multimedia. • Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las propias producciones.

Nota. Los contenidos han sido extraídos directamente del Anexo II de Asignaturas específicas, Asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, nivel 4º de la ESO, establecidos en 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.

^a Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Tabla 8*Secuenciación de Unidades Didácticas Fase 3. Acción*

Unidad Didáctica	Sesiones	Temporalización	Contenidos Bloques 2 y 3 (EPVA 4º ESO - Decreto 43/2015)
7. Diseño del refugio	36	Febrero - Mayo	<p>Bloque 2:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uso de los fundamentos que rigen los sistemas de representación cónica y axonométrica para describir ambientes y objetos del entorno.• Apreciación de la capacidad descriptiva de las perspectivas.• Uso razonado de los conceptos de proyección y descripción técnica que utiliza el sistema diédrico para la representación de objetos tridimensionales en un espacio bidimensional.• Utilización de los diferentes sistemas de representación en función de sus entornos de aplicación.• Trazado de polígonos regulares,• Aplicación de tangencias entre rectas y circunferencias.• Introducción al concepto de normalización.• Representación de objetos en el sistema diédrico, incorporando los elementos de acotación necesarios para su construcción y teniendo en cuenta las normas establecidas al respecto.• Interpretación de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.• Elaboración de formas basadas en redes modulares. <p>Bloque 3:</p> <ul style="list-style-type: none">• Observación de los valores funcionales y estéticos en las artes aplicadas: fundamentos del diseño.• Interés por conocer los principales estilos y las tendencias actuales en los diferentes ámbitos del diseño.• Observación de la gran evolución experimentada por las técnicas gráficas tras la implantación de los programas informáticos de diseño asistido por ordenador.

Unidad Didáctica	Sesiones	Temporalización	Contenidos Bloques 2 y 3 (EPVA ^a 4º ESO - Decreto 43/2015)
8. ¿Cómo dar a conocer nuestra propuesta? El diseño y la publicidad como herramientas para la transmisión de ideas	15	Mayo - Junio	<p>Bloque 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un proyecto de diseño gráfico, considerando los factores que intervienen en el proceso de creación: presupuestos iniciales, investigación y recopilación de información, bocetos iniciales, presentación de soluciones, realización, maqueta y evaluación. • Experimentación, mediante los elementos visuales, conceptuales y relacionales del lenguaje visual, de las posibilidades y propiedades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas aplicadas al diseño. • Ordenación de la sintaxis de los lenguajes visuales en los procesos de diseño (gráfico, interiorismo y modas) y la publicidad. • Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes del entorno del diseño y la publicidad, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas, fomentando el análisis crítico con actitud abierta y flexible. • Actitud crítica razonada ante imágenes publicitarias cuyo contenido muestre cualquier tipo de discriminación sexual, cultural, social o racial.

Nota. Los contenidos han sido extraídos directamente del Anexo II de Asignaturas específicas, Asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, nivel 4º de la ESO, establecidos en 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.

^a Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Fase 1. Acercamiento (EPVA)

La propuesta de la *Fase 1. Acercamiento* para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPAV), supone el inicio de la reconexión entre el ser humano y el resto de las especies habitantes del planeta. Para reestablecer el vínculo se trabajará no solo utilizando el estudio científico como medio (respaldado por los compañeros y compañeras de la materia de Biología y Geología) sino que se buscará ahondar aún más en la reconexión a través de la expresión plástica.

En esta fase el alumno y alumna tomará la práctica artística desde una perspectiva puramente individualista e introspectiva, en la que buscará en su interior el animal, el ser, con el que se siente identificado o identificada, abordando la práctica en un primer lugar desde la observación para finalizarla acogiéndola desde la reinterpretación de su propia imagen como animal en formato de autorretrato.

Para poder evaluar y calificar este proceso tan intimista habrá de establecerse un sistema que sea capaz, en mayor o menor medida, de contener y contrastar el proceso creador de esta primera fase. Dicho sistema queda representado en la Figura 2.

Figura 2

Sistema de calificación de la Fase 1. Acercamiento

Fase 1. Acercamiento				
AUTOEVALUACIÓN		HETEROEVALUACIÓN		COEVALUACIÓN
40% Escalas de autoevaluación	20% Test teóricos	5% Diario de clase del docente	5% Escalas de observación de hábitos y modos de trabajo	10% Rúbricas de evaluación
		5% Escalas de observación del aprendizaje	5% Análisis de producciones	

■ Heteroevaluación
 ■ Coevaluación
 ■ Autoevaluación

Esta primera fase se divide en cuatro unidades didácticas, que pasarán a detallarse en las siguientes páginas. Cada unidad didáctica cumple un objetivo específico, así como trabaja varias de las competencias clave establecidas en el currículo de la asignatura (Decreto 43/2015) y en el apartado *Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa*. Puesto que resulta complejo trabajar todas las competencias clave continuamente y con el mismo nivel de intensidad, se han establecido en los apartados de todas las unidades didácticas (inclusive las unidades didácticas de las fases 2 y 3 del proyecto de innovación educativa) una distinción entre las competencias clave que más peso tienen en la práctica de cada unidad didáctica (UD), “Competencias principales” y las que se trabajan en segundo plano, “Competencias secundarias”.

Unidad didáctica 1. Estudio del animal con acuarela.

Resumen: La *Unidad didáctica 1. Estudio del animal con acuarela* (Tabla 9) consiste en realizar una interpretación visual del animal que haya seleccionado cada alumno o alumna utilizando la técnica para encajar imágenes y el uso de la acuarela, apoyándose en una fotografía como modelo.

Objetivos específicos: Acercarse al animal desde el visionado y reinterpretación fugaz de su forma y anatomía.

Actividades tipo: Estampación de manchas de acuarela sobre las que reinterpretar la forma de un animal.

Referentes:

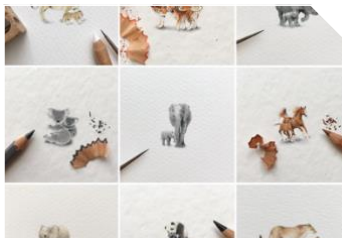
Figura 3

Referentes unidad didáctica 1



Animals tool

Line Of Action Animal Tool



Irene Malakhova



Francisco Toledo

Nota. Enlace “Line Of Action Animal Tool” (<https://bit.ly/3odOkdR>). Enlace “Irene Malakhova” (<https://bit.ly/3tMU6UE>). Enlace “Francisco Toledo” (<http://www.franciscotoledo.net>).

Tabla 9

Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 1

Estudio del animal con acuarela	
Tiempo estimado: 3 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiar la estructura anatómica del animal. <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actuar de forma creativa e imaginativa. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p>	<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar el motivo de la elección de la fotografía referente. <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudiar la estructura anatómica del animal. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de fotografías referentes. <p>Competencias sociales y cívicas:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a representar animales utilizando la acuarela como medio. <p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indagar en la búsqueda de un animal con el que se identifica el alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar entre animales y mascotas.
Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización . 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. • Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Unidad didáctica 2. ¿Cómo pintaría un animal? El debate de

Pigcasso.

Resumen: Para la *Unidad didáctica 2. ¿Cómo pintar un animal? El debate de Pigcasso* (Tabla 10) se llevará a cabo un debate en el aula sobre las obras realizadas por animales como es el caso del pintor-cerdo Pigcasso, cuyas obras se venden por miles de euros. Los alumnos y alumnas habrán de ponerse en su lugar, ¿cómo pintarían ellos y ellas si fueran su animal?

Objetivos específicos: Debatir sobre el mismo concepto del arte tomando la producción artística realizada por animales como referente. Cuestionar la división entre humano y animal a través del arte animal.

Actividades tipo: Realizar una comparativa de arte animal y arte abstracto, identificando cuál es producida por el ser humano o por el animal. Pintar una obra sin el uso de las manos.

Referentes:

Figura 4

Referentes unidad didáctica 2



Pigcasso



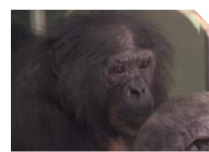
Koko



Hong



Congo



Panbanisha

Nota. Enlace “Pigcasso” (<https://pigcasso.org>). Enlace “Koko” (<https://bit.ly/3tHcqyx>). Enlace “Hong” (<https://bit.ly/2SOmN78>). Enlace “Congo” (<https://bbc.in/3eJtTXH>). Enlace “Panbanisha” (<https://bbc.in/3eIJz8X>).

Tabla 10

Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 2

¿Cómo pintaría un animal? El debate de Picasso	
Tiempo estimado: 3 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentar los motivos por los que el alumno o alumna considera que el arte producido por animales es arte o negocio. <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hablar de los procedimientos artísticos que utilizaría un alumno para enseñar a un animal a pintar. <p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hablar de los procedimientos artísticos que utilizaría el alumno/a para enseñar a un animal a pintar. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción del arte abstracto en el aula. 	<p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poner en cuestión si los animales serían capaces de utilizar herramientas digitales para producir obra. <p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre si el arte producido por animales supone una domesticación del arte. <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogar acerca del conocimiento cercano de algún animal que realice una acción humanizada.

Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Unidad didáctica 3. ¿Cómo me pintaría a mí como animal? El

autorretrato.

Resumen: A través del uso del collage, la experimentación con técnicas como la témpera y la estampación con tintas, se realizará un autorretrato como animal, utilizando la obra del artista Matthew Grabelsky como fuente de inspiración. (Tabla 11)

Objetivos específicos: Reflexionar artísticamente sobre cómo cada una de las personas se vería si fuera representado o representada como un animal. Trabajar la proximidad de la especie humana con el resto de especies a través de la representación artística individual.

Actividades tipo: Creación de un collage analógico y/o digital.

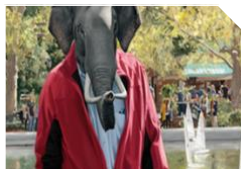
Referentes:

Figura 5

Referentes unidad didáctica 3



Giuseppe Arcimboldo



Matthew Grabelsky



Jose Luis Oliver



Francis de Blas

Nota. Enlace “Giuseppe Arcimboldo” (<https://bit.ly/3fgS4Hj>). Enlace “Matthew Grabelsky” (<https://www.grabelsky.com>). Enlace “Jose Luis Oliver” (<https://bit.ly/3brYToh>). Enlace “Francis de Blas” (<http://www.francisdeblas.com>).

Tabla 11

Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 3

¿Cómo me pintaría a mí como animal? El autorretrato	
Tiempo estimado: 6 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar el autorretrato interior frente al exterior y lo que se muestra de cara a la sociedad. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al retrato y su mutabilidad a lo largo de las diferentes corrientes artísticas. <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p>	<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar los motivos por los que el alumno o alumna ha elegido ese animal como su imagen personal. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un fotomontaje a modo de boceto previo a la presentación de la obra pictórica final. <p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acudir a diferentes medios para conseguir el material y realizar el autorretrato.

<ul style="list-style-type: none"> Definir las similitudes (anatómicas, de expresiones, emocionales...) que comparten el animal escogido con el alumno si existen. 	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: <ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de material que complemente el estilo de la obra.
Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. Cambia el significado de una imagen por medio del color.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Unidad didáctica 4. La breve historia de mi yo animal a través del papiro.

Resumen: Creación de una breve historieta en formato *storyboard* sobre un hecho significativo de la vida del animal personificado, utilizando la iconografía egipcia y el formato de jeroglífico para expresarlo. (Tabla 12)

Objetivos específicos: Retomar estilos artísticos antiguos como es el egipcio para reinterpretarse y adecuarse al presente del aula para contar una historia.

Actividades tipo: Creación de una tira gráfica.

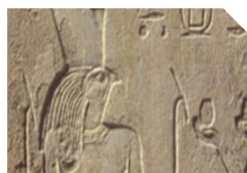
Referentes:

Figura 5

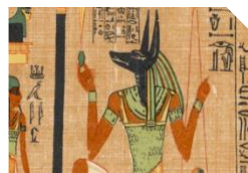
Referentes unidad didáctica 4



Bastet



Horus



Anubis



Thoth

Nota. Enlace “Dioses y diosas egipcias” (<https://bit.ly/2Sw1max>).

Tabla 12

Competencias criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 4

La breve historia de mi yo animal a través del papiro Tiempo estimado: 6 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
Competencia lingüística: <ul style="list-style-type: none"> • Transmitir un mensaje a través de la narrativa visual. Competencias sociales y cívicas: <ul style="list-style-type: none"> • Valorar el sentido del humor pictórico. Conciencia y expresiones culturales: <ul style="list-style-type: none"> • Simular arte egipcio. Competencia digital: <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una maquetación de página. 	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: <ul style="list-style-type: none"> • Elegir la estructura de la tira gráfica. Aprender a aprender: <ul style="list-style-type: none"> • Elegir el mejor soporte que se ajuste a la idea del alumno. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: <ul style="list-style-type: none"> • Distribuir las tiras gráficas más allá del aula.

Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte. • Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma. • Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen. • Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Fase 2. Reflexión (EPVA)

La *Fase 2. Reflexión* supone la segunda etapa de acercamiento al mundo natural y de reflexión y sensibilización del alumnado. En esta ocasión, para seguir trabajando el vínculo humano-animal, se tomará el hábitat como eje central de un proyecto audiovisual, donde se reflexionará sobre lo que es para los alumnos y las alumnas un refugio y lo que harían en caso de encontrarse con ante una situación distópica, bien sea favorable o desfavorable, que les obligase a cambiar de hogar.

Para llevar a cabo dicha reflexión se tomará en esta ocasión el medio de expresión videográfica, pudiendo centrar la creación artística en diferentes estilos de filmación. Para esta etapa está previsto trabajar en grupo y en colaboración estrecha con el alumnado de

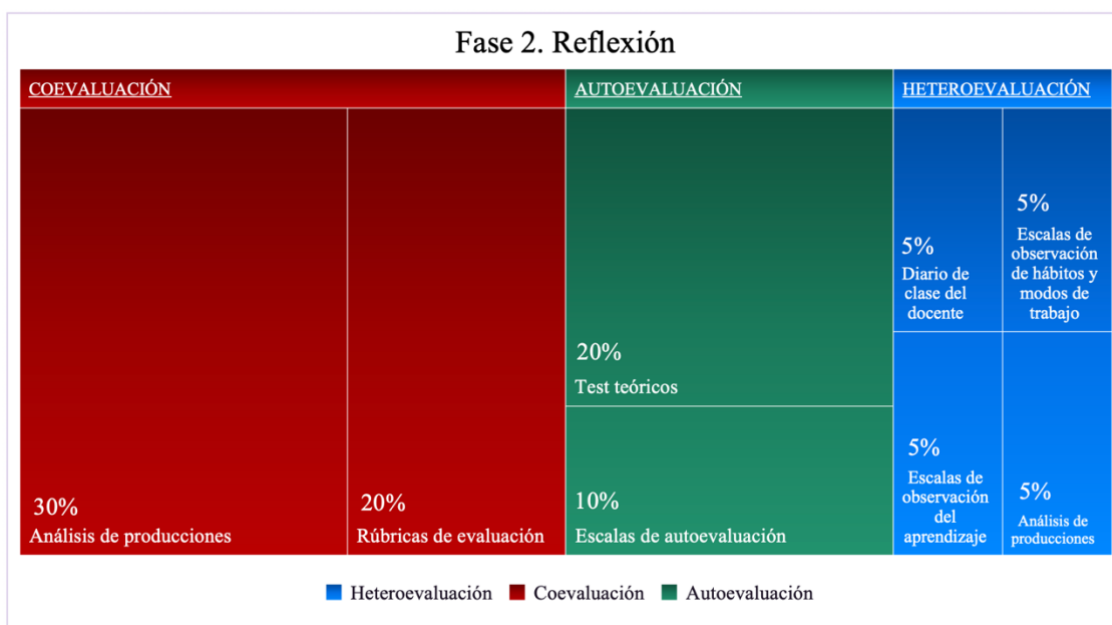
las materias de Biología y Geología y Tecnología tal y como se planteaba en el *Proyecto de innovación educativa*, con el propósito de aunar visiones entre los alumnos y alumnas, así como compartir ideas que hayan sacado de su proceso retrospectivo de autoconocimiento animal llevado a cabo en la primera fase.

Para esta fase se presentan dos unidades didácticas específicas que, por su tipología, siendo una más teórica y otra puramente práctica, han de compaginarse en el tiempo, intercalando una sesión semanal para la Unidad didáctica 5, unidad teórica, y dos sesiones para la Unidad 6, donde se pondrán en práctica los conocimientos teóricos aprendidos esa semana en la unidad 5, y en donde se trabajará directamente con los alumnos y alumnas de las materias anteriormente citadas para conseguir una correcta asimilación de conceptos cinematográficos.

En esta ocasión para evaluar este proyecto se adoptarán los siguientes instrumentos de calificación vinculados a los diferentes agentes de evaluación existentes expresados en la figura que aparece a continuación.

Figura 6

Sistema de calificación de la Fase 2. Reflexión



Nota. División del sistema según los agentes e instrumentos de calificación utilizados.

Unidad didáctica 5. Teoría de lo audiovisual: del cine a la videoacción.

Resumen: En esta unidad didáctica (Tabla 13) se llevará a cabo un breve recorrido por diferentes formatos de recopilación de contenido audiovisual, pasando por la película, el documental y la videoacción. Todo ello irá acompañado de prácticas interactivas diseñadas para los alumnos y alumnas en la plataforma educativa Moodle, desde donde trabajarán con el contenido seleccionado específicamente para profundizar en conceptos como los tipos de planos, las transiciones y las técnicas más experimentales del mundo del celuloide y del mundo digital animado.

Objetivos específicos: Comprender los contenidos teóricos propios del audiovisual haciendo un recorrido por sus corrientes y estilos, pasando de lo puramente escolástico a lo abiertamente performativo.

Actividades tipo: Resolver las problemáticas planteadas en los ejercicios de Moodle para adquirir los conocimientos teóricos cinematográficos.

Tabla 13*Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 5*

Teoría de lo audiovisual: del cine a la videoacción	
Tiempo estimado: 12 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumentar la elección de planos cinematográficos dependiendo del tipo de significado que se quiera transmitir con la imagen. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar actividades de reconocimiento de planos cinematográficos propuestas en Moodle. <p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apreciar la importancia de la imagen como transmisor de emociones. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar los géneros cinematográficos existentes. 	<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer los diferentes formatos de encuadre fotográfico. <p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el teléfono móvil como cámara fotográfica y filmográfica, usando los conocimientos adquiridos sobre planos y secuencias. <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar una comparativa entre cine profesional y amateur.
Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos,

	<p>angulaciones y movimientos de cámara.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. • Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Unidad didáctica 6. Práctica a través del cortometraje.

Resumen: La unidad número 6 (Tabla 14) tiene una particularidad especial que reside en estar planteada para dividirse en dos sub-unidades cuyas temáticas varían. No obstante, en ambas sub-unidades (6.1 y 6.2) se aplicarán los conocimientos teóricos presentados en la unidad didáctica 5, así como los contenidos específicos de la unidad 6.

Objetivos específicos: Reinterpretar el concepto de refugio y extrapolarlo al mundo de lo audiovisual. Abordar problemáticas mundialmente preocupantes desde un punto de vista inclusivo y reflexivo. Experimentar con el audiovisual y sus técnicas propias para transmitir el mensaje que los alumnos y alumnas quieran reflejar.

Actividades tipo: Creación de un cortometraje basado en la siguiente cuestión. “Si la vida te cambiara, ¿dónde buscarías refugio?”. Creación de un cortometraje basado en “Si tuvieras todos los lujos del mundo...” como premisas para reflexionar.

Tabla 14*Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 6*

Práctica a través del cortometraje	
Tiempo estimado: 30 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar la cámara digital para filmar. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Postproducir el contenido filmado. <p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar a través del video sobre el concepto de refugio. <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Localizar referentes artísticos que puedan aplicarse a la práctica. 	<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar un guión narrativo. <p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar recursos alternativos para mejorar el resultado audiovisual. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valorar la creatividad grupal en el proceso de realización.
Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.

correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guión para la secuencia de una película.
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador. • Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. • Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Sub - UD 6.1. Si la vida te cambiara, ¿dónde buscarías refugio?

Si se ha decidido hacer esta distinción es porque se planea que de la realización de la unidad 6 surjan dos propuestas videográficas distintas que den lugar a debate. Para ello se dividirá el aula (y las aulas de Biología y Geología, y Tecnología) en dos grupos de trabajo, asignando a cada grupo una de las dos temáticas, para que al finalizar la realización de las propuestas el alumnado que ha realizado una de ellas pueda presentar su contenido al otro grupo y viceversa, estableciendo un diálogo antagónico entre propuestas simplemente por el hecho de trabajar temáticas opuestas pero con un eje de unión, el concepto de refugio.

Concretamente la sub-unidad 6.1 consiste en realizar una reflexión videográfica utilizando el cortometraje como fin, en el que el equipo al que le corresponda trabajar en ella construirá a través del lenguaje audiovisual un planteamiento sobre lo que ellos y ellas, desde el punto de vista de sus animales, harían en caso de necesitar refugio, transmitiendo las sensaciones que tendrían a través del lenguaje subliminal que puede sugerir el movimiento de cámara, los planos utilizados, colores, etc.

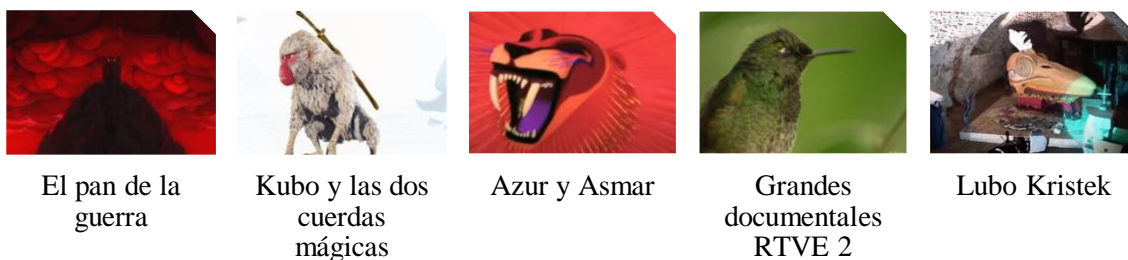
Sub - UD 6.2. Si tuvieras todos los lujos del mundo...

En el caso de la sub-unidad 6.2 la práctica consiste en realizar una reflexión videográfica utilizando el cortometraje como fin, en el que el equipo al que le corresponda trabajar en ella construirá a través del lenguaje audiovisual un planteamiento sobre lo que ellos y ellas, desde el punto de vista de sus animales, harían y/o cómo vivirían en el caso de que se les diera todo por hecho y se le pudieran cumplir todos sus deseos. Al igual que en la UD 6.1, se utilizará el lenguaje subliminal del medio audiovisual para transmitir sentimientos, y o lo que se quiera transmitir con esta propuesta.

Referentes para trabajar unidades didácticas 5 y 6:

Figura 7

Referentes unidades didácticas 5 y 6



Nota. Enlace “El pan de la guerra” (<https://youtu.be/SnpBc8YvGpk>). Enlace “Kubo y las dos cuerdas mágicas” (<https://www.laika.com/our-films/kubo>). Enlace “Azur y Asmar” (<https://bit.ly/33ITsgs>). Enlace “Grandes documentales RTVE2” (<https://bit.ly/3hrCOtU>). Enlace “Lubo Kristek” (<https://youtu.be/rN3muA3Btpc>).

Fase 3. Acción (EPVA)

La *Fase 3. Acción* supone el culmen o eje central de la propuesta educativa. Será en esta fase donde convergerán todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso independientemente de la materia cursada hasta la fecha.

Esta propuesta plantea ser enteramente interdepartamental, por lo que no solo dependerá del alumnado de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, sino que dependerá también del alumnado de la asignatura de Tecnología de 4º de la ESO y de Biología y Geología del mismo nivel tal y como se detalla en el *Proyecto de innovación educativa*.

Los conocimientos adquiridos, además de los conocimientos que hayan de adquirirse a lo largo del proceso de realización de este proyecto en estas tres materias, se plasmarán en la construcción de un refugio para gatos errantes o callejeros, que se realizará en colaboración con la Asociación protectora de animales local, con el propósito de que el alumnado trabaje junto a una entidad que ya le es familiar y que además le ha ofrecido actividades lucrativas más allá de las paredes del instituto.

Para poder evaluar y posteriormente calificar esta experiencia se seguirá el siguiente sistema de calificación desglosado en la figura que aparece a continuación.

Figura 8

Sistema de calificación de la Fase 3. Acción

Fase 3. Acción					
COEVALUACIÓN		HETEROEVALUACIÓN		AUTOEVALUACIÓN	
30% Rúbricas de evaluación		5% Diario de clase del docente		5% Escalas de observación de hábitos y modos de trabajo	
		5% Escalas de observación del aprendizaje		5% Análisis de producciones	
30% Análisis de producciones				10% Escalas de autoevaluación	
				10% Test teóricos	

■ Heteroevaluación
 ■ Coevaluación
 ■ Autoevaluación

Nota. División del sistema según los agentes e instrumentos de calificación utilizados.

Unidad didáctica 7. Diseño del refugio.

Resumen: Creación de una propuesta de diseño para construir un refugio para animales errantes, centrado en especial hacia la población felina por su cercanía y problemática real en las colonias felinas. Para realizar esta unidad didáctica (Tabla 15) se trabajará la totalidad del contenido de dibujo técnico de la materia, complementado con una pequeña parte pictórica que, combinada a los conocimientos técnicos, culminará en la instalación final.

Objetivos específicos: Trabajar por una solución al problema de las colonias felinas a través del diseño. Incorporar a la práctica del dibujo técnico conceptos como la ergonomía a través del estudio de la figura de la especie felina. Dotar de una finalidad social a los contenidos abordados.

Actividades tipo: Construcción de un refugio para gatos errantes en colaboración con los alumnos y alumnas de las materias de Biología y Geología, y Tecnología, además

de con una Asociación Protectora de Animales, que trabajará con guía, colaboradora y como beneficiaria del producto final de esta unidad didáctica.

Referentes:

Figura 9

Referentes unidad didáctica 7



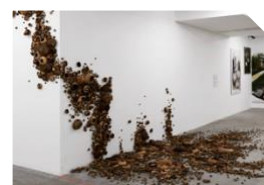
Andy Goldsworthy



Christo y
Jeanne-Claude



Neri Oxman



Zahara Alghamdi

Nota. Enlace “Andy Goldsworthy” (<https://bit.ly/33HZ4HP>). Enlace “Christo y Jeanne-Claude” (<https://christojeanneclaude.net>). Enlace “Neri Oxman” (<https://oxman.com>). Enlace “Zahara Alghamdi” (<https://bit.ly/3ogF1tp>).

Tabla 15

Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 7

Diseño del refugio	
Tiempo estimado: 36 sesiones	
Competencias que se trabajan en esta UD	
Competencias primarias	Competencias secundarias
<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar conocimientos propios del dibujo técnico en la propuesta de creación. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar herramientas de modelado 3D. 	<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicar la intencionalidad de la propuesta a compañeros de otras materias que participan en el proyecto. <p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debatir la responsabilidad de los organismos y/o de los ciudadanos relativo al cuidado de la fauna.

<p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incorporar a la práctica conocimientos adquiridos en otras materias y contextos. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir en el Land Art, bioarte, ecodiseño y arte social. 	<p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Difundir públicamente la acción que se va a llevar a cabo para sensibilizar al entorno.
Evaluación	
Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. • Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico. • Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. • Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas. • Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.

	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Unidad didáctica 8. ¿Cómo dar a conocer nuestra propuesta? El diseño y la publicidad como herramientas para la transmisión de ideas.

Resumen: Esta unidad didáctica (Tabla 16) se centrará en dar a conocer la propuesta de diseño de refugio llevada a cabo en la unidad didáctica anterior, con el fin de sensibilizar a la población local y acercar también a los animales, dando un toque de atención para que los vecinos y vecinas de la localidad no hagan oídos sordos cuando un animal lo necesite.

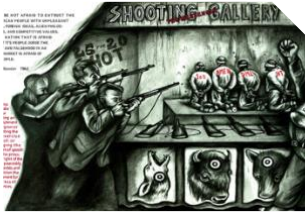
Objetivos específicos: Sensibilizar sobre el problema de las colonias felinas del conejo. Transmitir a través de la publicidad aspectos sociales y comportamentales. Utilizar las redes sociales como medio de difusión de propuestas de cambio social.

Actividades tipo: Crear y difundir cartelería específica para la ocasión para cualquier medio, digital o físico.

Referentes:

Figura 10

Referentes unidad didáctica 8



Sue Coe



Lino Lago



Banksy



Edwin Landseer



Fundación Artiaga

Nota. Enlace “Sue Coe” (<https://www.wikiart.org/en/sue-coe>). Enlace “Lino Lago” (<https://bit.ly/3tLAGj6>). Enlace “Banksy” (<https://youtu.be/WDIz7mEJOeA>). Enlace “Edwin Landseer” (<https://bit.ly/33HvIcD>). Enlace “Fundación Artiaga” (<https://bit.ly/3fi6SW7>).

Tabla 16

Competencias, criterios y estándares de evaluación a trabajar en la UD 8

<p>¿Cómo dar a conocer nuestra propuesta? El diseño y la publicidad como herramientas para la transmisión de ideas</p> <p>Tiempo estimado: 15 sesiones</p>	
<p>Competencias que se trabajan en esta UD</p>	
<p>Competencias primarias</p>	<p>Competencias secundarias</p>

<p>Competencia lingüística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con claridad el porqué del diseño de refugio. <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear la estructura compositiva de la imagen para transmitir un mensaje claro. <p>Competencia digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber realizar un cartel publicitario. <p>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Difundir la idea desde el diseño. 	<p>Aprender a aprender:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguir y evaluar mensajes subliminales en la publicidad. <p>Competencias sociales y cívicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empatizar con otras problemáticas similares del entorno. <p>Conciencia y expresiones culturales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traducir la información a otras lenguas para llegar a más público.
---	--

Evaluación

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<ul style="list-style-type: none"> • Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual. • Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

<ul style="list-style-type: none"> • Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. • Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. • Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. • Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. • Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.
--	---

Nota. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables extraídos del currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 4º de la ESO recogido en el Anexo II del Decreto 43/2015.

Desarrollo de la Unidad Didáctica 2. ¿Cómo pintaría un animal? El debate sobre Píccasso.

Puesto que la unidad didáctica 2. *¿Cómo pintaría un animal? El debate sobre Píccasso* ya ha sido desglosada con anterioridad en el apartado *Secuenciación de las unidades didácticas* de este mismo documento, se reflejará a continuación exclusivamente el desarrollo de las actividades tipo a llevar a cabo en el aula durante sus tres sesiones de duración.

- Día 1: Realización de un juego introductorio de la práctica que compare la obra producida por animales y por personas, planteando así la cuestión de esta unidad. Presentación de algunos de los referentes artísticos seleccionados.
- Día 2: Continuación de presentación de referentes. Desarrollo del debate que plantee la pregunta de si el arte realizado por animales es un arte domesticado y si supone algún tipo de maltrato animal.
- Día 3: Producción artística del alumnado con la única condición de no usar las manos para realizar la obra. Presentación al final de la práctica de obras reales producidas por artistas pintores con la boca o los pies.

Conclusiones

Soy consciente de que la propuesta aquí planteada tiene margen de mejora. Proponer un proyecto en el que se combinan tres metodologías, además de abarcar a tres asignaturas y todo el personal ajeno al centro escolar colaborador (asociación protectora, ayuntamiento, etcétera.), siempre tendrá un grado de error por el hecho de que se dependerá de muchas personas cuyos hábitos y formas de trabajo seguramente disten unas de otras. No por ello, esto implica que haya que echarse atrás y continuar con el devenir constante de la inacción y la aplicación de metodologías tradicionales, al contrario.

El hecho de formar parte de una propuesta tan amplia hace que todos los participantes resulten interdependientes entre sí, y como sucedía con la metodología del aprendizaje cooperativo en las aulas, presentar este proyecto de innovación en un centro educativo de Educación Secundaria Obligatoria tendrá consigo implícitos una serie de conflictos o “errores” que habrán de resolverse para crecer como centro y como docentes.

Las ventajas, tanto para alumnos, alumnas, docentes, entidades colaboradoras, animales locales y vecinos y vecinas de la localidad, por ínfimas que sean, ya superan a los escoyos.

Si queremos que la escuela esté adaptada al presente, a la diversidad, a la crisis climática y migratoria, a la pérdida de biosfera y recursos, tenemos que actuar como docentes, porque de nosotros y nosotras depende la formación de generaciones que, por desgracia, sufrirán las consecuencias de la inacción de las generaciones pasadas. Debemos trabajar con ellos y ellas porque lideren el cambio, ayudándoles de manera individual o grupal independientemente de qué departamento didáctico seamos, porque, visto así, resulta una “chorrada” hablar de departamentos.

Nos han dado a través de este máster a los y las nuevas docentes, las bases para construir nuestras propias herramientas, para investigar en profundidad por hacer posible este cambio en las aulas. No dejemos que la rutina nos lo haga olvidar.

Fuentes y bibliografía

- Battle, R. (2020). *Aprendizaje-servicio. Compromiso Social en Acción*. Santillana Educación.
- De la Riva, F. (15 de marzo de 2017). *Elogio de la "ciudadanía"*. *El Tercer Puente*. Recuperado el 21 de mayo de 2021 de <https://eltercerpuente.com/elocio-la-ciudadania/>
- 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, *Boletín Oficial del Principado de Asturias*, 150, de 30 de junio de 2015. <https://sede.asturias.es/bopa/2015/06/30/2015-10785.pdf>
- Diccionario de términos clave de ELE. (Instituto Cervantes). Trabajo por proyectos. *En el CVC.Cervantes.es*. Recuperado el 18 de mayo de 2021 de https://cvc.cervantes.es/ENSENANZA/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/trabajoproyectos.htm
- Directorate - General for Education, Youth, Sport and Culture (2019). *Key competences for lifelong learning*. European Comision. <http://dx.doi.org/10.2766/569540>
- Esteban, P. (s.f.). *Guernica*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado el 24 de mayo de 2021 de <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica>
- Galeana, L. (2006). *Aprendizaje basado en proyectos*. Universidad de Colima. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12835/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf?sequence=1>
- García, R., Traver, J.A., y Candela, I. (2019). Aprendizaje cooperativo: Fundamentos, características y técnicas. *Instituto Calasanz de Ciencias de la Educación. Escuela solidaria, Cuaderno*, 11. <https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>
- Ladino, N. S., Castrillo, A. D., Cantero, J. C., Triana, A. G., y Lozano, N. X. (2020). El desarrollo de la Teoría del Caos y el factor humano dentro de las interdisciplinas. *Profundidad Construyendo Futuro*, 12 (12), 22-36. <https://doi.org/10.22463/24221783.2610>

- Ley 13/2002, de 23 de diciembre, de Tenencia, Protección y Derechos de los Animales. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 1 de febrero de 2003, BOE-A-2003-2102. <https://www.boe.es/eli/es-as/l/2002/12/23/13/con>
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. *Boletín Oficial del Estado*, 238, de 5 de octubre de 1990, BOE-A-1990-24172. <https://www.boe.es/eli/es/lo/1990/10/03/1>
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejorar de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, BOE-A-2013-12886. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2013/12/09/8/con>
- Monreal, M.G., y Guitart ME. (2012). Consideraciones Educativas de la Perspectiva Ecológica de Urie Bronfenbrenner. *Contextos educativos, revista de educación. Universidad de la Rioja*, (15), 79-92. <https://doi.org/10.18172/con.656>
- Moreira, MA. (15 de diciembre de 2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11 (12), e029. <https://doi.org/10.24215/23468866e029>
- Moreira, MA. (2005). Aprendizaje significativo crítico (Critical meaningful learning). *Indivisa. Boletín de Estudios e Investigación*, (6), 83-102. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77100606>
- Murga, M.M. (2018). *El trabajo por proyectos. Una vía para el aprendizaje activo*. Santillana Educación.
- ONCE. (9 de febrero de 2018). *Centros de Recursos Educativos (CRE)*. Grupo social de la ONCE. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de <https://www.once.es/servicios-sociales/educacion-inclusiva/centros-de-recursos-educativos-cre>
- PBL Works. (2021). *Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements*. Instituto Buck para la Educación. <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2012). *Objetivos de Desarrollo Sostenible, Objetivo 4: Educación de calidad*. Recuperado el 17 de mayo de 2021 de <https://www1.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals/goal-4-quality-education.html>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del*

Estado, 3, de 3 de enero de 2015, BOE-A-2015-37.
<https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/12/26/1105/con>

Rodríguez, ML. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3 (1), 29-50.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3634413>

Smith, W., Hadfield, C., y Linenger., J. (2018). One Strange Rock. National Geographic. Amazon Prime Video. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de <https://www.amazon.com/One-Strange-Rock-Season-1/dp/B07BB51QP6>

Stacey, M. (2014). The FAB LAB Network: A Global Platform for Digital Invention, Education and Entrepreneurship. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, 9 (1-2), 221-238. <https://bit.ly/3yGJFWL>

UNESCO. (2016). *Las 5 leyes de la Alfabetización Mediática e Informativa (MIL)*. Recuperado el 21 de mayo de 2021 de <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/five-laws-of-mil/>

Universidad de Burgos. (28 de julio de 2015). *Declaración Universal de los Derechos del Animal de las Naciones Unidas*. Recuperado el 14 de mayo de 2021 de <https://www.ubu.es/aula-de-paz-y-desarrollo/derechos-universales/declaracion-universal-de-los-derechos-del-anim>

Anexos

Anexo A. Escalas de observación de hábitos y modos de trabajo.

ESCALA DE OBSERVACIÓN DE HÁBITOS Y MODOS DE TRABAJO

Formulario realizado basándose en el documento ejemplo expedido por la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Delegación Territorial de Educación, Cultura y Deporte de Málaga
Equipo de Orientación Educativa (<https://bit.ly/3fjWNIq>)

<u>Alumno/a:</u>
<u>Asignatura:</u>
<u>Curso:</u>
<u>Tutor/a:</u>
<u>Fecha:</u>

		Sí	A veces	No
Trabajo en el aula (motivación)	No se encuentra motivado/a			
	Está motivado/a por cuestiones ajenas al centro			
	Está motivado/a por alguna tarea concreta			
Ritmo de trabajo	No reflexiona, es rápido pero impulsivo			
	Lento, se distrae fácilmente			
	Varía según el interés por la tarea			
Constancia en el esfuerzo	Sin constancia			
	Con afán por superarse a sí mismo/a			
	Sin capacidad para mantener atención prolongada			
Actitud ante errores y dificultades en el proceso de aprendizaje	Frustración y enfado con facilidad			
	Abandona las tareas			
	Supera correctamente las dificultades			
Autonomía	Depende del profesor/a y compañeros/as con frecuencia			
	Se muestra autónomo/a en la mayoría de tareas			
Responsabilidad	Realiza las tareas a tiempo			
	Es desordenado/a			
	Se le olvidan las tareas y/o el material escolar			
	Presenta una buena organización del trabajo			
Trabajo en grupo	Le cuesta integrarse, evita participar			
	Colabora habitualmente			
	Es disruptivo/a			
	Lidera el grupo			

Anexo B. Escalas de observación del aprendizaje.

ESCALA DE OBSERVACIÓN DEL APRENDIZAJE

Formulario realizado basándose en el documento ejemplo expedido por la Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Delegación Territorial de Educación, Cultura y Deporte de Málaga
Equipo de Orientación Educativa (<https://bit.ly/3wE1wf3>)

Alumno/a:

Asignatura:

Curso:

Tutor/a:

Fecha:

		Sí	A veces	No
Hábitos de estudio	Tiene lagunas curriculares importantes			
	Le cuesta aplicar técnicas de estudio			
	No se concentra con facilidad y pierde la atención con frecuencia			
	Su falta de hábitos repercute en las calificaciones que obtiene			
Motivación	Está desmotivado/a con las actividades presentadas en el aula			
	Presta atención en clase, le interesa			
	Colabora con sus compañeros/as			
	Falta a clase especialmente por causa injustificada			
	Insiste en decir que “no vale” o que “no sabe” para hacer una actividad o para la materia			
	Aparentemente no recibe apoyo por parte de su familia			
	Su familia no muestra interés por cómo se desarrolla su hijo/a en el centro o materia			
Habilidades	Su nivel de competencias se encuentra por debajo de la media de la clase			
	Le cuesta expresar sus ideas con fluidez			
	Muestra habilidades en la expresión oral y escrita			
	Es creativo/a en la resolución de problemas			
	Aporta ideas propias a las actividades individuales y grupales			

RÚBRICA PARA EVALUAR LOS INDICADORES DE LOGRO PERCIBIDOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 4° DE LA ESO

Curso: _____		Trimestre: _____		
INDICADOR	NEGATIVO	INTERMEDIO	POSITIVO	ANOTACIONES GENERALES
Absentismo	Aumento del absentismo en líneas generales y centrado en la materia, con alumnado que no justifica sus faltas de asistencia.	Existen alumnos puntuales que no asisten a las clases independientemente de la materia. Y el alumnado que no asiste justifica sus faltas.	La mayoría o totalidad de los alumnos/as asisten a la materia con normalidad. Las faltas de asistencia producidas son justificadas.	
Participación en el aula	El alumnado responde escuetamente o no responde a las interacciones con su docente y/o con sus compañeros/as.	La participación en el aula necesita refuerzo por parte del docente para animar a los alumnos y alumnas a que interaccionen.	Los alumnos y alumnas dialogan e intervienen con respeto, aportando ideas personales a las cuestiones, problemas y actividades.	
Normas de convivencia	Existen interrupciones en el aula, faltas de respeto y/o comportamientos disruptivos que requieren de una medida correctora con frecuencia.	Puntualmente se da un caso de comportamiento disruptivo menor. Los alumnos y alumnas se respetan aunque no trabajan demasiado cómodos/as entre ellos/as.	Existe un ambiente de respeto y diálogo entre los alumnos/as y docente. En caso de detectarse alguna falta puede resolverse en el propio aula.	
Responsabilidad en trabajos grupales	La distribución de trabajo entre alumnos/as está desequilibrada, con miembros que cargan con el trabajo de sus compañeros/as, y/o alumnos que se niegan a trabajar con sus compañeros/as de grupo.	La distribución de trabajo está equilibrada, aunque algunos alumnos/as intentan delegar trabajo, pero esta actitud se corrige fácilmente a través del diálogo.	El grupo ha implementado métodos y técnicas para que el trabajo esté distribuido. Conocen o están conociendo sus dinámicas de trabajo y sus habilidades para organizarse mejor el trabajo.	

<p>Relación calidad – esfuerzo</p>	<p>La propuesta metodológica no está funcionando bien en el aula, hay alumnos/as que quedan “descolgados/as” de la materia, especialmente aquellos que presentan dificultades o altas capacidades. Los resultados obtenidos en cuanto a producción artística también son deficitarios.</p>	<p>La propuesta metodológica presenta indicios de mejora. Los alumnos y alumnas en general están contentos con la materia, aunque su producción artística tiene una calidad normal. Algunos alumnos/as adoptan “la ley del mínimo esfuerzo”.</p>	<p>La propuesta metodológica ha permitido la ingreación de la totalidad del alumnado, atendiendo correctamente a las necesidades de los alumnos/as. Además, el grado de satisfacción con la materia es alto y se ve reflejado intrínsecamente en la práctica artística, siendo obra de alta calidad, por encima de lo esperado.</p>	
<p>Aplicación conocimientos previos</p>	<p>Los conocimientos adquiridos en el aula no son interiorizados ni trabajados. No se realizan los test de teoría online o se realizan con un porcentaje muy bajo de aprobados. A la hora de expresar estos conocimientos de manera oral o escrita el alumno/a se muestra inseguro/a.</p>	<p>El alumnado conoce los contenidos y los aplica con margen de error en el aula. Realiza los test y se nota que los conocimientos van siendo adquiridos. Aplica vocabulario propio de la materia.</p>	<p>El alumnado es capaz de aplicar y expresar conocimientos de la materia con soltura. Además ve la permeabilidad que tienen algunos conocimientos de la materia y de otras materias y es capaz de transformarlos y darles uso en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.</p>	
<p>Compromiso con la asignatura</p>	<p>Los alumnos/as asisten al aula con hastío. Dan lo mínimo de sí y se desentendían de las actividades propuestas para la materia. No se comprometen con sus compañeros/as de grupo.</p>	<p>El compromiso en el aula es neutral, variando según cada individuo. Trabajan con soltura aunque requieren de refuerzo moral por parte del docente con relativa frecuencia. Ven las posibilidades que tiene la materia.</p>	<p>Existe compromiso generalizado por la asignatura y con los grupos de trabajo. Los alumnos y alumnas acuden al aula con interés por aprender e incluso en ocasiones dedican parte de su tiempo libre a ampliar conocimientos de la materia.</p>	

Conclusiones generales:

3. Intervención *

	0	2	4	6	8	10
El debate fue dinámico.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las intervenciones no se hicieron pesadas porque tenían contenido interesante.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
No se establecieron monólogos o diálogos entre dos personas exclusivamente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Todo el mundo, o la mayoría, intervino en algún momento.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. ¿Qué te ha parecido este debate? ¿Encuentras interesante el tema que hemos tratado? *

Escriba su respuesta

Puede consultar esta rúbrica online a través del enlace (<https://forms.office.com/r/HguB3D87t8>).

Anexo E. Test teórico (ejemplo).

QUIZIZZ

Arte y diseño consciente con la naturaleza

7 Questions


NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. De entre estas opciones ¿Cuál es el material que más tiempo tarda en descomponerse?

- a) Caja de cartón b) Bolsa de plástico
- c) Tetra Brick d) Pilas

2.  ¿Sabrías decir a qué rama del arte (o diseño) pertenece esta obra de Andy Goldsworthy?

- a) Biodiseño b) Bioarte
- c) Land Art d) Naturaleza muerta

3.  ¿Qué indican los siguientes símbolos?

- a) Los años que tarda en descomponerse un material b) El número de usos que se le puede dar a un objeto
- c) El tipo de plástico del que está compuesto un objeto d) El número de veces que ha sido reciclado un producto

4. ¿Crees que el Land Art puede ser contaminante para el medioambiente?
Justifica tu respuesta.

5. Cita un beneficio que tenga el modelo de Ecodiseño

6. ¿Con qué materiales puede estar hecho una obra de bioarte? (2 opciones son verdaderas)

- a) Cera de abeja b) Acero tubulado
 c) Plástico reutilizado d) Con bacterias vivas

7.



¿Qué son la obsolescencia programada y la obsolescencia percibida?

- a) Una manera de reutilizar componentes b) Una idea conspirativa
 c) Una norma que dicta el tiempo que ha de durar un objeto d) Una propuesta de marketing y fabricación para reducir el tiempo de vida de un producto

Impresión digital del cuestionario realizado en la plataforma Quizizz. Puede consultar la versión online en el siguiente enlace (<https://quizizz.com/join?gc=20471706>)

Nota. Por motivos técnicos el enlace de acceso al cuestionario digital solo estará disponible hasta las 23:45 del 9 de junio de 2021.