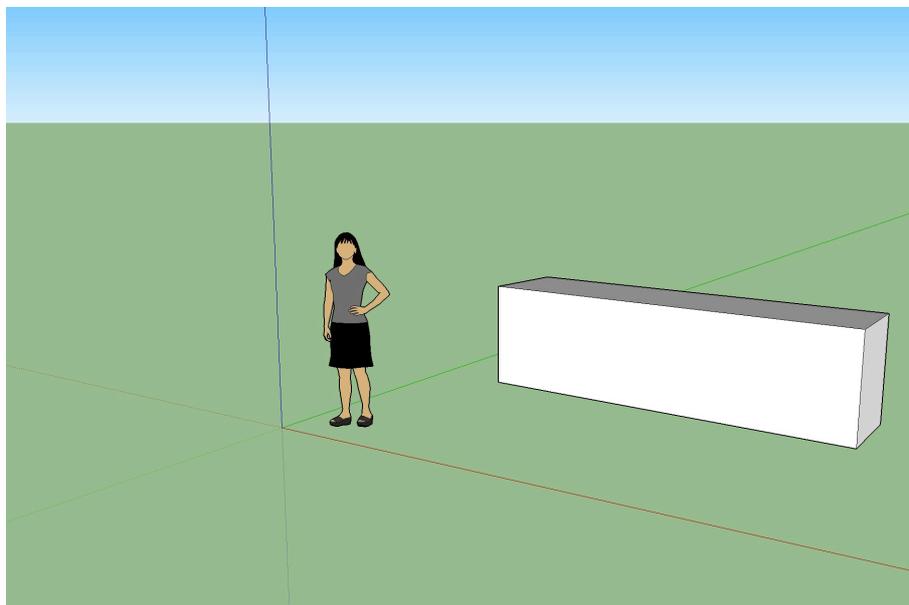




UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

Análisis de las TIC en el aula de Educación plástica, visual y audiovisual: Propuesta de mejora del uso de las TIC tras la crisis del Covid-19.

Autor/a: Noelia Iglesias Morales

Tutor/a: Francisco Caballero Rodríguez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Investigación artística

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2020

TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

Análisis de las TIC en el aula de Educación plástica, visual y audiovisual: Propuesta de mejora mediante el uso de las TIC en el aula tras la crisis del Covid-19.

Autor/a: Noelia Iglesias Morales

Tutor/a: Francisco Caballero Rodríguez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Investigación artística

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Noelia Iglesias Morales con DNI 77149518 C, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: *Análisis de las TIC en el aula de Educación plástica, visual y audiovisual : Propuesta de mejora mediante el uso de las TIC en el aula tras la crisis del Covid-19* .declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 4 de Septiembre de 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Noelia IG' with a stylized flourish at the end.

El autor: Noelia Iglesias Morales

INDICE:

1. Introducción.....	6
2. Justificación.....	7

BLOQUE I

3. Estado de la cuestión.....	9
3.1. Educación y las Tics.....	9
3.1.1. Situación del alumnado frente a las Tics.....	10
3.1.2. Situación del docente frente a las Tics.....	11
3.1.3. El currículo general de la ESO según el BOE.....	14
3.2. Situación de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual.....	16
3.2.1 Nivel de desmotivación generalizado.....	17
3.2.2. Inexistencias de profesorado especialista.....	17
3.2.3. Docentes especialistas en EPVA en secundaria.....	18
3.3. La Educación en tiempos de Covid-19. “Una prueba piloto”.....	18
3.3.1. Una nueva escuela.....	20
3.3.2.Las asignaturas de EPVA. Un antes y un después.....	23
3.4. Innovación docente mediante el uso de las nuevas tecnologías.....	25
3.5. Nuevas metodologías en el desarrollo de la asignatura EPVA.....	27
3.6. Herramientas Tics para desarrollo de la asignatura EPVA en el aula.....	30
3.6.1. Oferta de programas en los diferentes bloques de la asignatura.....	31
3.7. Investigación- acción. Población y muestra	33
4. Objetivos TFM.....	37
5. Metodología TFM.....	39

BLOQUE II

6. Programación didáctica para 4º ESO en la asignatura EPVA.....	44
6.1. Presentación de la propuesta.....	44
6.2. Contextualización.....	46
6.3. Objetivos.....	51
6.4. Competencias clave.....	55
6.5. Contenidos.....	59
6.6. Metodología.....	64
6.7. Evaluación.....	68
6.8. Plan de desarrollo de los proyectos integrados.....	74

6.8.1. Proyecto I: Creando conciencia a través del álbum ilustrado.....	74
6.8.2. Proyecto II: Retratando el Valle de Lecrín.....	85
6.8.3. Proyecto III: Cámara y acción. Cortos S.O.Stenibles.....	93
7. Conclusiones.....	106
8. Bibliografía y webgrafía.....	110
9. Anexos.....	111
Anexo I: Mapa de realizaciones curriculares EPVA 4º ESO.....	111
Anexo II: Instrumentos de evaluación.....	112
Anexo III: Entrevistas al profesorado.....	115

Resumen

No debemos de olvidar, que la sociedad española, a nivel general y en su gran mayoría, acaba de atravesar uno de los peores momentos sociales de la historia, obligados a un confinamiento, alejados de los procesos sociales, y es precisamente ante esta situación donde las TIC deben de ganar un mayor protagonismo en el ámbito educativo y de manera especial en las asignaturas EPVA, todo ello en respuesta y solución a la problemática planteada durante los últimos meses.

La programación didáctica planteada como propuesta de mejora, parte de la necesidad socio-educativa detectada por la escasez de recursos Tic en las aulas, por falta en ocasiones de estas herramientas, y en otras ocasiones por el desconocimiento de uso de las mismas. Del mismo modo, esta programación, guarda un importante trabajo de base de investigación, al haber intercambiado criterios, experiencias, y opiniones, con un gran número de docentes del mismo campo académico tratado y de distintos centros docentes a los efectos de localizar el problema común de todos.

Palabras Clave

TIC,s y Educación, Necesidades socio-educativas, TIC y expresión Plástica y visual (en tiempos de pandemia)

Abstract

We must not forget that Spanish society, in general and in its great majority, has just gone through one of the worst social moments in history, forced to a confinement, far from social processes, and it is precisely in this situation that ICTs must gain a greater role in the educational field and especially in the EPVA subjects, all in response and solution to the problems raised in recent months.

The didactic programme proposed as a proposal for improvement, starts from the social and educational need detected by the scarcity of ICT resources in the classrooms, sometimes due to the lack of these tools, and other times due to the lack of knowledge of their use. In the same way, this programme has an important research base, having exchanged criteria, experiences and opinions with a large number of teachers from the same academic field and different educational centres in order to locate the problem common to all.

Key Words

ICTs and Education, Socio-Educational Needs, ICTs and Visual and Plastic Expression (in times of pandemic)

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo final de máster analizará, de manera profusa la actual y futura situación de la educación plástica, visual y audiovisual (EPVA), basado en un estudio del contexto social actual, y su influencia en el sistema educativo, por la que ha desencadenado y condenado a que las asignaturas artísticas se hayan visto abocadas a una nula presencia en el currículo de la Educación Secundaria en cuanto a carga lectiva.

Desde esta parte, se ofrece en este estudio, diversos y múltiples enfoques, no únicamente los personales y propios de esta autora, sino todo lo contrario, ya que partimos del estudio de profesionales de la enseñanza con dilatada experiencia profesional y puesta en práctica de las asignaturas EPVA, que de manera enriquecedora vendrán a ofrecer un espectro de opinión y crítica amplio y novedoso.

Como ante todo estudio que pretende ofrecer una solución a un problema, en origen y como punto de partida quedan localizadas las principales deficiencias y carencias de la asignatura en el sistema educativo, todo ello, fundamentado no únicamente en el aspecto teórico, sino basada en las propias experiencias personales de esta autora como docente en prácticas en Institutos Públicos, así como en un momento anterior alumna. Por ello debemos de cuestionarnos ¿Cómo es impartida la asignatura? ¿Responde al contexto social actual? ¿Se encuentra el sistema educativo anclado en los tradicionalismos? En respuesta a todas estas preguntas siempre se ofrecerá como solución la creatividad y el fomento de las nuevas tecnologías.

Por ello se plasmará en este trabajo una minuciosa investigación de las nuevas tecnologías en la enseñanza y en el especial caso de la asignatura de EPVA. desarrollando de manera esquemática por apartados la situación del alumnado frente a las tics, y su aceptación por parte del personal docente actual. En concreto mi propuesta ofrece una programación didáctica para 4º Eso de EPVA, basada en las utilización de apps y herramientas digitales claramente vinculado e influenciado por los autores e investigaciones utilizadas como estudio para el presente trabajo.

2. JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo Final de Master, así como la propuesta de programación didáctica planteada analiza como cuestión, la continua evolución que tiene la educación de acuerdo a la adaptación de los contextos sociales/históricos y su importancia en la sociedad, ya que de manera inseparable el contexto social y la enseñanza se ven obligados a crecer y evolucionar de manera conjunta, ya sea de manera positiva o negativa.

Recordemos que la sociedad para su supervivencia ha lo largo de su historia ha evolucionado y se ha adaptado a los distintos contextos. Así es como persiste en un constante e imparable proceso de evolución hacia nuevos sistemas de vida, comodidades, facilidades, proceso evolutivo que se caracteriza por seguir un ritmo vertiginoso con consecuencia directa en la evolución de la tecnología. Y es por esta evolución tecnológica la causa directa de que cada día se acrezcan las carencias del sistemas de enseñanza respecto a la sociedad al quedar obsoleto el sistema frente a las exigencias sociales y en concreto y de manera mas específica sobre las prácticas utilizadas en la enseñanza de la asignatura Educación Plástica Visual y Audiovisual.

Pero esta perspectiva personal del sistema educativo y sus carencias, no se basa en una extracción o captura de las distintas posturas teóricas, sino que son origen de las experiencias personales y vívidas de esta autora tras la observación directa realizada en el periodo de prácticas del Master de Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas en el centro Educación Secundaria Obligatoria, en el I.E.S Alonso Cano (Dúrcal, Granada).

Durante las prácticas se analizaron y estudiaron todos los elementos integrados que envuelven el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles educativos, ejemplo de ello fue que en los ciclos se identificó una clara necesidad socio-educativa debida a la falta de recursos TICS y el escaso conocimiento y conciencia tanto del alumnado como de los docentes de estas herramientas en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Fue imprescindible conocer la realidad de su alumnado, es decir los parámetros básicos del ambiente sociocultural en el que viven, las expectativas sociales y culturales de las familias, y tras conocer esta realidad se detectó un alumnado cansado y aburrido de este tipo de enseñanza y que demandan que el sistema educativo y profesorado se adapten a sus necesidades educativas.

Como aportación personal ante esta falta de adaptación del sistema de enseñanza, se ha planteado y propuesto, la programación didáctica presentada en este trabajo final de master, caracterizada por la puesta en práctica de las nuevas tecnologías a través de las apps y su uso por el alumnado, puesta en práctica que sigue el desarrollo de tres proyectos integrados, que reúnen todos y cada uno de los requisitos necesarios para alcanzar los objetivos planteados en el currículo de 4º de ESO.

Todo lo anteriormente se consigue gracias a la innovación educativa, la búsqueda de nuevas metodologías de aprendizaje mediante el uso de las tecnologías y aún a pesar de que la enseñanza EPVA arrastraba carencias de antemano, y en la actualidad a causa del Covid-19 se han visto acrecentadas estas deficiencias al obligar de una noche para otra la instauración de una formación online, no queda más remedio que adaptar el sistema educativo a las nuevas tecnologías.

En conclusión con este trabajo, no se pretende más que la auténtica y real puesta en práctica de los medios tecnológicos en el sistema educativo, enfocado a un ámbito social, del que apenas ha tenido evolución alguna durante los últimos dos siglos, a diferencia de otros ámbitos, ya sea en los propios hogares donde la tecnología se encuentra presente en todas y cada una de las habitaciones, o inclusive en el mundo laboral, o las propias administraciones públicas tras la instauración de la Administración Electrónica tras la Reforma de la Ley de Procedimiento Administrativo Común, en breves palabras, ha llegado el momento de que la educación se adapte al siglo XXI.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

3.1 EDUCACIÓN Y LAS TIC

Mucho Ruido y Pocas Nueces! Si cualquiera de nosotros observa los últimos 15 años de normativas, partidas presupuestarias de las Consejerías de Educación, se puede observar como a lo largo de los años 2008/2009 se realizó una importante inversión en tecnología de los centros educativos, para su transformación en centros tics, con la instalación de un Ordenador Personal de mesa previsto para cada dos estudiante, o incluso unos años antes, se ofertó para cada estudiante de primaria un ordenador portátil para así facilitar el acceso del alumnado a las nuevas tecnologías. No obstante, toda aquella inversión no tuvo sus frutos, ni los rendimientos que se esperaban, quizás por una mala gestión, ya que por parte del alumnado en su gran medida y para desgracia de la intención original se usaba más con aspecto lúdico y ocioso que educativo. Del mismo modo los propios docentes desbordados ante este escenario diametralmente opuesto al sistema tradicional no supieron gestionarlo, lo que provoco que toda esta inversión cayera en saco roto, ya que en pleno 2020, estos ordenadores que en su día se instalaron han quedado desfasados y descatalogados sin que apenas se diera uso alguno a los mismos.

Investigadores como Cabero y Aguaded afirman que “las tecnologías de la información y comunicación, en una sociedad marcada consecuentemente por ellas, están modificando nuestros estilos de vida, nuestras pautas de conducta, nuestros hábitos de ocio y de trabajo” (12). Por lo tanto se puede decir que se ha formado una nueva Sociedad de la Información y si damos un paso más, Sociedad del Conocimiento, que se caracteriza por la posibilidad de acceder a volúmenes ingentes de información y de conectarse con otros colectivos o ciudadanos fuera de los límites del espacio y del tiempo.” (Martín-Laborda, 4).

A lo largo del presente apartado vamos a analizar la problemática que plantean las tecnologías dentro de la educación, pero no solo como una asignatura, sino también como un recurso y apoyo para el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello deben realizar varias cuestiones

al respecto como ¿Cuál ha sido el efecto de las “Nuevas Tecnologías” en la educación? Como dice Martín-Laborda:

A simple vista, parece que el impacto producido ha sido menor que en otros ámbitos y que, en esta ocasión, la educación no ha cumplido con su tradicional papel de palanca de cambio. Sin embargo, una reflexión más profunda plantea que lo que hay es un gran retraso debido a las implicaciones de los cambios en la educación, que suponen no sólo invertir en equipamiento y en formación sino en un cambio de actitud o de mentalidad, y este proceso lleva su tiempo. (4)

Del mismo modo Navarro, Salvador y Castel dicen que “a pesar de la diversidad de posibilidades ofrecidas por estas tecnologías en el marco de la educación, su uso sigue sin alcanzar los niveles deseables, ya que numerosas organizaciones educativas continúan todavía sin aprovechar las múltiples ventajas que éstas reportan.” (698)

3.1.1. SITUACIÓN DEL ALUMNADO FRENTE A LAS TICS

Los estudiantes de hoy en día han experimentado un cambio radical en su contexto socio-cultural en un periodo de tiempo bastante corto, este cambio radical es palpable dada las grandes diferencias con sus antecesores más cercanos, ejemplo de ello sus padres, los cuales son catalogados hoy día como “estudiantes de la vieja escuela”. Como sugiere Prensky, en su artículo Nativos e Inmigrantes Digitales “se ha producido una discontinuidad importante que constituye toda una singularidad; una discontinuidad motivada, sin duda, por la veloz e ininterrumpida difusión de la tecnología digital, que aparece en las últimas décadas del Siglo XX.” (Prensky, 2010)

En la actualidad el alumnado ha crecido rodeado de la televisión, videojuegos, internet, ordenadores, tablets, teléfonos móviles...gadgets, herramientas, que forman parte de su día a día y por desgracia es difícil que conciban una vida separada de ellos. A estos nuevos estudiantes se le han denominado de diferentes maneras N-GEN (generación en Red), D-GEN (generación digital) y por último el calificativo que mejor los describe es el término “Nativos Digitales” (Prensky, 2010), puesto que todos han nacido y se han formado utilizando el particular “lenguaje digital”. Por esta razón no

podemos separar su contexto socio-cultural de su educación académica, teniendo esta que adaptarse a las necesidades del alumnado, para ello se requiere de un planteamiento metodológico motivador a través de las nuevas tecnologías que responda a los intereses del alumnado y a la conexión con su entorno social y cultural.

En cuanto a la actitud del alumnado, “hoy día los llamados “Nativos Digitales” son activos conectados, acostumbrados a la velocidad de tic, la multitarea, el acceso aleatorio, los gráficos en primera instancia, la fantasía, el mundo de recompensas y gratificaciones inmediatas de sus videojuegos, la MTV e Internet se encuentran aburridos de la educación de hoy, con todo lo bienintencionada que pueda ser.” (Prensky, 2010,19)

Como crítica común en la actualidad, es fácil escuchar que el alumnado carece de concentración en las aulas, y quizás esta falta de capacidad de atención tiene su origen en la escasa motivación transmitida por los docentes, ya que la gran mayoría no utilizan metodologías adaptadas a esta “nueva era de la educación”. Es decir están impacientes y cansados, no les motiva el método tradicional de aprendizaje. “ Los niños que se han criado y se han desarrollado a la par que el ordenador piensan de forma diferente al resto de las personas. Desarrollan mentes hipertextuales. Saltan de una cosa a otra. Es como si sus estructuras cognitivas fueran paralelas, no secuenciales. (Prensky, 2015, 21) Por lo tanto el alumnado no está respondiendo correctamente a las antiguas maneras de aprender y es necesario un cambio en la actitud profesoral, dado que los alumnos razonan y piensan de forma diferente, y por ello se reclaman nuevos enfoques en la educación.

Como punto de valoración personal de esta autora y a manera de reflexión si queremos estudiantes activos, colaborativos, participativos y sobre todo con motivación, deberá el docente proporcionar al alumnado herramientas, estrategias y metodologías innovadoras a través del uso adecuado de los recursos tecnológicos.

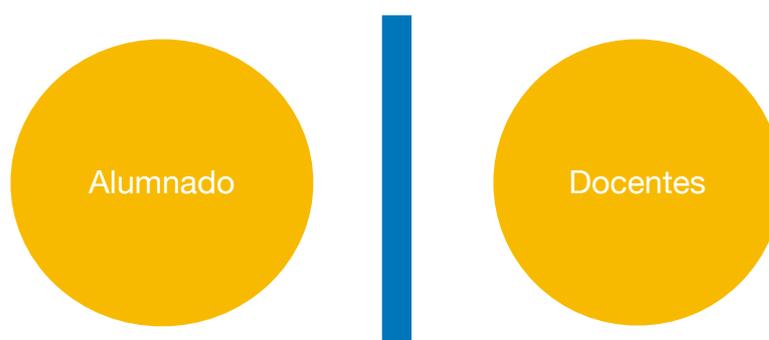
3.1.2. SITUACIÓN DEL DOCENTE FRENTE A LAS TICS

En los últimos años el uso de las tecnologías digitales, de la información y la comunicación se han ido incorporando paulatinamente a la enseñanza, pero

no constituyen realmente una herramienta habitual presente en la educación del alumnado.

Anteriormente nos hemos referido al alumnado con el término nativos digitales acuñado por Prensky. Este mismo autor plantea el término inmigrantes digitales para denominar “a los que por edad no hemos vivido tan intensamente esa aluvión, pero, obligados por la necesidad de estar al día, hemos tenido que formarnos con toda celeridad en ello” (5). En este grupo se encuentra los docentes de hoy en día, al igual que los padres de los alumnos, los cuales se comunican de modo diferente con los estudiantes, ya que “se ven en la obligación de “aprender una nueva lengua” la cual el alumnado domina como “Nativos” (6), y además, ha pasado a instalarse en su cerebro.

En conclusión, coexisten dos mundos diferentes dentro del ámbito escolar por un lado el alumnado y por otro el profesorado y los padres de estos. De forma paradójica podemos decir que estos dos mundos están separados por un río, sin que exista puente de acceso entre unos y otros. En sintonía, Prensky habla de una gran “Brecha digital” y es que el profesorado utiliza una enseñanza obsoleta para instruir a un alumnado que se comunica a través de otro “idioma” o “lengua”.



Esta “brecha digital” y sobre todo generacional separa estos dos mundos, cada uno caracterizado por grandes rasgos. El alumnado nativo digital se caracteriza por (Prensky, 2010):

- Quieren recibir la información de forma ágil e inmediata.

- Se sienten atraídos por multitareas y procesos paralelos.
- Prefieren las imágenes a los textos.
- Se inclinan por los accesos al azar.
- Funcionan mejor y rinden más cuando trabajan con las tecnologías y la red.
- Tienen la conciencia de que van progresando, lo cual les reporta satisfacción y recompensa inmediatas.
- Prefieren instruirse de forma lúdica a embarcarse en el rigor del trabajo tradicional.

Como punto de comunicación entre estos dos mundos deberá de construirse un puente entre ellos, y para fortuna nuestra, la solución a esta imposible comunicación vendrá resuelta por una correcta instauración y uso de las tecnologías y metodologías innovadoras en el ámbito de la educación. Pero ¿están los docentes preparados y formados para poner en práctica esta metodología? De nuevo nos hacemos eco de las palabras de Prensky sobre los inmigrantes: “aprendemos -cada uno a su ritmo- a adaptarnos al entorno y al ambiente, pero conservando siempre una cierta conexión (a la que denominó acento) con el pasado” (5). Por lo que, como deducción lógica el profesorado no está preparado ni dispone de una buena formación y predisposición para estar a la altura y así construir el puente de unión y comunicación necesario.

La predisposición del alumnado por un aprendizaje con base en las Tics, es algo más que notorio tal y como dice López en su artículo “Las tecnologías y sus implicaciones en los diferentes ámbitos” que los “docentes se capaciten en este campo y adquieran las herramientas suficientes para poder participar como mediador entre el alumno y la tecnología. No buscando drásticamente el cambio de la educación tradicional a la educación digital, por lo menos en principio la combinación de ambas.” (7)

Es natural que muchos docentes consideren los nuevos medios tecnológicos como una forma de entretenimiento más que como auténtica educación, pero ese es el trabajo del docente, buscar el punto de unión, desarrollar estrategias o crear métodos de enseñanza provistas de un buen uso de las tecnologías.

Como dice Garrido “ Las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) han venido a añadir multitud de posibilidades a la hora de crear ese espacio de aprendizaje constructivista, si bien es cierto que los

docentes deben hacer un esfuerzo de aprendizaje previo y continua actualización para sacar el máximo provecho de ellas. Vivimos en un momento de gran diferencia en la formación en las nuevas tecnologías entre unos alumnos nativos digitales y unos profesores que no lo son.” (15)

Así mismo el docente debe de igual manera ponderar las exigencias del mercado laboral. actual ya que “En última instancia, la finalidad del profesorado es preparar al alumnado para la vida, una vida digital. Hasta el momento esta adecuación se ha materializado en la creación de nuevas competencias básicas ligadas, como es lógico, a las TIC y la noción del aprendizaje a lo largo de la vida” (Blanco, 107). Por ello no debemos olvidar que el profesor debe ser competente así como el mundo de hoy se encuentra presidido por las nuevas tecnologías exige una capacidad de búsqueda, de constante actualización y puesta al día. Pero esta tarea es ardua y, a día de hoy, la mayor parte de los docentes no se ha puesto al día en esta cuestión.

3.1.3. EL CURRÍCULO GENERAL DE LA ESO SEGÚN EL BOE.

Para comenzar se debe dejar claro cuales son los principios generales de la Educación Secundaria Obligatoria.(Real Decreto 1105/2014, núm. 3, de 3 de enero de 2015)

1. La finalidad de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos.
2. En la Educación Secundaria Obligatoria se prestará especial atención a la orientación educativa y profesional del alumnado.

Algunos de los objetivos que están íntimamente relacionados con el tema tratado en este estudio, la educación y las tecnologías. (BOE núm. 3, de 3 de enero de 2015) Entre otros:

- 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.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además, en el currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual es de obligado objetivo saber expresar emociones necesarias a través de los recursos gráfico- plásticos por medio de un uso correcto de las TIC para así elaborar creaciones mediante tecnologías digitales, y junto a una correcta apreciación del uso del lenguaje cinematográfico. En síntesis el currículo aboga por un desarrollo integral de los alumnos y alumnas donde se fomente las capacidades de expresión plástica y el uso de recursos digitales y audio.

La enseñanza de hoy se rige por una educación basada en competencias clave, permitiendo definir los resultados de aprendizaje esperados desde un planteamiento integrador, enfocado a aplicar todo lo aprendido por el alumnado, y es que las competencias clave han de desarrollarse durante todo el proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Dentro de esta etapa, educativa y concretamente desde la materia E.P.V.A.

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, BOE; vienen recogidas las Competencias Clave.

De tal modo, en el desarrollo de una programación didáctica, la mayoría de las veces los imprevistos tanto técnicos como prácticos se encuentran a la orden día, imprevistos por lo que el alumnado deberán de ponerse a prueba y resolver los problemas de manera autónoma y creativa claro esta bajo la supervisión del docente mediador y guía. En conclusión, el alumnado durante el proceso artístico fortalecerá y utilizará las competencias clave como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Todas las competencias clave formarán parte en la realización de la programación didáctica. Pero en especial atenderemos a la Competencia Digital, una de las grandes olvidadas. Como dice En el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, 180:

“La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de

conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital. Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia.”

“ Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías. Por tanto, para el adecuado desarrollo de la competencia digital resulta necesario abordar: La creación de contenidos: implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/ aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear.– La resolución de problemas: esta dimensión supone conocer la composición de los dispositivos digitales, sus potenciales y limitaciones en relación a la consecución de metas personales, así como saber dónde buscar ayuda para la resolución de problemas teóricos y técnicos, lo que implica una combinación heterogénea y bien equilibrada de las tecnologías digitales y no digitales más importantes en esta área de conocimiento.”

Y es que para poder aumentar los aptitudes necesarias para que el alumnado pueda mejorar las características comunicativas y de expresión de ideas, deberá de apostar por un uso combinado de los métodos y herramientas propias de la materia en combinación a los programas informáticos de diseño y dibujo, ya sea por medio de proyectos individuales o grupales de manera cooperativa.

3.2. SITUACIÓN DE LA ASIGNATURA EPVA

Contextualizando la situación actual de la asignatura EPVA, de acuerdo la presencia de la mismas dentro de los centros docentes, da a entender que ni mucho menos goza del mejor estado de salud, ni atraviesa una buena racha precisamente, quizás y con gran parte de culpa en un nivel de desmotivación generalizado bastante alto.

3.2.1 NIVEL DE DESMOTIVACIÓN GENERALIZADO

Como se ha dicho repetidamente en el ámbito de la Plástica, “resulta claro el nivel de desmotivación con el que nos encontramos, viene generado, en

parte, por el papel secundario que han ocupado dentro del currículo de Enseñanza Secundaria este tipo de asignaturas “humanísticas”, traducido en el escaso número de horas que se le dedica a esta asignatura, que ha quedado reducida en ciertos cursos a tan solo un módulo semanal, por lo que resulta imposible desarrollar todos los contenidos en implicar y motivar correctamente al alumnado en aspectos sencillos y transversales.” (Concha, 88) Por lo que por desgracia, la educación artística no es uno de los objetivos o intereses principales de las autoridades administrativas y académica, y en general a la sociedad española. Ya que sigue vigente una concepción muy tecnológica de la educación, como preparación profesional, quedando siempre en un primer escalafón del orden educativo, los proyectos académicos de ciencias, quizás por su mayor salida profesional al mundo laboral.

3.2.2 INEXISTENCIAS DE PROFESORADO ESPECIALISTA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA.

En crítica a la falta de especialización de las artes en la educación primaria, resulta más que contradictorio como durante el desarrollo de la educación primaria, las asignaturas de Música y Educación física cuente con un maestro especializado y las asignatura de artística no, quedando relegada a una asignatura simplista y de mero trámite.

Esto es debido a los problemas de la formación inicial del maestro/a ya que hay una escasa presencia de asignaturas artísticas en las licenciaturas y grado de Educación infantil y primaria. De este modo los alumnos llegan a la Educación secundaria con pocos o ningunos conocimientos previos hacia la asignatura de EPVA, lo que provoca que la misma tenga la misma una presencia y desarrollo que durante la educación primaria, es decir prácticamente nula y simplista .

3.2.3 DOCENTES ESPECIALISTAS EN EPVA EN SECUNDARIA

Como nuevo problema añadido, el acceso al cuerpo de profesorado de dibujo, viene dado desde varias titulaciones, una de ellas como ya sabemos es Bellas Artes, pero también hay docentes que provienen de Arquitectura y

diversas ingenierías. Estos profesionales están altamente cualificados para impartir la asignatura de dibujo técnico en bachillerato y su correspondiente bloque en EPVA, pero carecen de la experiencia y de las metodologías necesarias para impartir el restante de bloques, por lo que una vez más el docente no está a la altura de las demandas de la asignatura.

3.3 LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE COVID-19. “UNA PRUEBA PILOTO”

El Comité de Emergencias del Reglamento Sanitario Internacional, declaró el brote de la enfermedad causada por el nuevo virus denominado Covid-19 como una Emergencia de Salud Pública de Importancia Internacional (ESPII) en su reunión del 30 de enero de 2020. Posteriormente, la Organización Mundial de la Salud (OMS) lo reconoció como una pandemia global el 11 de marzo de 2020 (Red Nacional de Vigilancia Epidemiológica, 2020).

En este contexto, las medidas previstas por el Gobierno de España se centraron en proteger la salud y la seguridad de los/as ciudadanos/as, así como contener la progresión de la enfermedad. Para su regulación se publicó el Real Decreto 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por la Covid-19, que establece, en su artículo 9, las medidas de contención en el ámbito educativo y de la formación:

1. Se suspende la actividad educativa presencial en todos los centros y etapas, ciclos, grados, cursos y niveles de enseñanza contemplados en el artículo 3 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, incluida la enseñanza universitaria, así como cualesquiera otras actividades educativas o de formación impartidas en otros centros públicos o privados.

2. Durante el período de suspensión se mantendrán las actividades educativas a través de las modalidades a distancia y on-line, siempre que resulte posible.

Toda esta situación ha provocado que más de 6 millones de alumnos de todos los niveles educativos hayan tenido que adaptarse a la formación online. Pero ¿estaba el sistema educativo preparado para poder continuar con una enseñanza de manera telemática? A tenor ocurrido, la respuesta es un claro NO.

Cómo hemos visto anteriormente la incorporación de las nuevas tecnologías en las aulas no se han ofrecido una respuesta y solución efectiva al actual contexto social. Se puede decir y afirmar que en la enseñanza Primaria y Secundaria muchas instituciones seguían llevando un método de enseñanza-aprendizaje de manera tradicional, sin apenas evolución en los últimos 40 años. “Las administraciones públicas han tenido que salir al paso de este escenario sin tener prevista una situación de tal envergadura en un sistema educativo español por modernizar.” (Aznar-Sala, 55)

Como dice Rodicio- García, Ríos-de- Deus, Mosquera- González y Penado “El hecho de que la docencia presencial pase a impartirse de manera no presencial, está suponiendo una gran exigencia y un reto sin precedentes para todos los colectivos implicados. Convivir con la nueva situación no significa que hayamos adoptado un modelo de docencia virtual, simplemente se está tratando de hacer lo que se hacía antes en el aula, utilizando ahora diferentes plataformas virtuales (Moodle, Microsoft Teams, etc.).” (104)

Del mismo modo el reputado profesor de la Universidad Católica de Valencia, el Sr. Aznar-Sala nuevamente en su artículo “ La Educación Secundaria en España en Medio de la Crisis del Covid-19” vino a indicar que:

“A partir de aquí todo ha supuesto un reto y a la vez una oportunidad de implementar formatos educativos que son posibles en pleno siglo XXI. Las familias se han tenido que coordinar con el profesorado para que los objetivos marcados en el currículo se pudieran desarrollar. Para los centros ha supuesto un desafío sin precedentes con la finalidad primera de que ningún alumno quede atrás en la consecución de los objetivos. Así pues, presentamos un estudio de caso que nos permite comprender la organización de un centro que puede ser objeto de estudio para tantos otros centros que del mismo modo han tenido que dar soluciones al instante y que nos permite un futuro análisis.” (54)

Aún a pesar del conflictivo contexto social en el que se ha visto irrogado el sistema educativo, junto a las dificultades añadidas que se han planteado en los últimos meses por la falta de medios tecnológicos o desarrollos de estos, es de obligada precisión destacar algunos de los resultados positivos, puesto

que aún siendo tiempos inciertos y oscuros, siempre se pueden captar pequeños destellos de luces, ejemplo de ello “La educación escolar es capaz de explorar nuevos modelos docentes donde el alumnado cobre mayor protagonismo” (Aznar-Sala, 55) y que todos estos cambios y “ El presente paradigma educativo ha venido para quedarse y no se trata de una crisis circunstancial. Nuestros alumnos han adquirido en este momento un perfil PLE (Personal Learning Environments) y los PLN (Personal Learning Networks), lo que permite un tipo de aprendizaje que facilita a los docentes la educación remota, pues el alumnado tiene acceso a la información según sus propios intereses, objetivos o motivaciones. Lo que cabe hacer ahora es adaptar esta realidad o perfil discente hacia una educación de calidad.” (56)

5.3.1 UNA NUEVA ESCUELA.

En análisis de la historia de la humanidad siempre nos hemos vistos obligados a asumir la evolución hacia nuevos contextos sociales o económicos, procesos sociales evolutivos que nunca han sido voluntad propia de la humanidad, sino todo lo contrario, siempre han supuesto una adaptación al nuevo medio social por su supervivencia ante un desencadenante histórico (guerras, descubrimientos geográficos, pandemia “peste”, etc), sucesos que han desencadenado en nuevos periodos históricos y económicos, y en conclusión todo ello perfectamente asimilable al actual contexto, en el que una vez mas la humanidad se plantea su supervivencia y su adaptación, tal y como ocurre en el ámbito de la enseñanza y educación.

En este sentido, debemos de destacar la aportación del ya mencionado profesor Sr. Aznar -Sala manifestando que, “La experiencia piloto se ha puesto en marcha sin esperarlo y es hora de programar desde esta nueva perspectiva. Lo piden los alumnos y, como estamos viendo, lo pide la misma realidad social.” (56)

En sintonía con la línea y criterio social antes citada, el profesor Sr. Jiménez “ La ocasión se presenta siempre como un reto y a la vez como una oportunidad para crecer en las nuevas tecnologías y en nuevos modelos educativos por proyectos que lo docentes han de saber poner en marcha”. (Jiménez, 19).

Junto a ello, el profesor Sr. Resende “No olvidemos que la educación está influida por los diversos cambios sociales y en sintonía con las nuevas adquisiciones tecnológicas y no es ajena a ella” (Resende, 13).

El presente puede suponer en algunos casos un paso hacia adelante más que hacia atrás. Como señalan algunos expertos (Areekul, Ratana-Ubol, & Kimpee,), “este nuevo modelo educativo supondrá un tipo de aprendizaje autónomo que perdure en el tiempo por lo positivo de sus resultados” (1614)

En su artículo Pandemia Covid-19: Educación a distancia. O las Distancias en la Educación, Arriagada Toledo afirma que “Sin duda a lo que educación respecta, nos encontramos en un punto de inflexión, y tal vez sea momento para acuñar la frase de esta crisis saldremos fortalecidos, no solo por las nuevas experiencias, y la capacidad de enfrentar nuevos desafíos que esta nos entrega, sino también porque los liderazgos pedagógicos, serán capaces de establecer políticas educacionales que se apliquen en el corto, mediano y largo plazo.

Se puede decir que la educación tendrá un antes y después. Y a partir de este momento se comenzará a construir los cimientos para la “nueva escuela” (3). Los docentes en esta carrera de fondo hacia la nueva escuela forma un papel protagonista y es por ellos que se tendrá que llevar a cabo una revisión de la formación del profesorado y fomentar la utilización de metodologías y herramientas de gestión tecnológica, conocimientos técnico-pedagógicos para incorporar prácticas de aprendizaje colaborativo y una formación basada en el uso de las Tics. Del mismo modo los docentes ya activos tendrán que detectar en primer lugar las mejores plataformas e implementarlas cotidianamente en el aula y unidas al desarrollo de cada asignatura.

Por otro lado se deberá corregir y reducir lo que llama Arriagada como “Las distancias en educación”. Esto quiere decir las desigualdades económicas del alumnado, como no contar con acceso a internet o no disponer de un ordenador para llevar a cabo las nuevas metodologías y aprendizajes. “Qué ocurre con los estudiantes que no tiene acceso a internet, o no tienen ordenador, qué ocurre en aquellos hogares donde la urgencia es la comida en la mesa, y no el logro de aprendizajes, o el trabajo sobre habilidades de nivel superior, incluso en aquellas familias, que conscientes de su situación se hacen a la idea que su hijo(a) no aprobará el curso, subrayando y ampliando aún más las brechas que existen en el sistema escolar, porque mientras unos

pueden tener clases online, o educación a distancia, otros consientes o no, reciben contenidos curriculares sin el más mínimo estándar de calidad.” (2)

No obstante, y tras referir las aportaciones de los ante dichos autores y críticos del sistema educativo, desde esta parte, y por medio del presente Trabajo Fin de Máster, consideró de obligada necesidad, realizar mi pequeña aportación como solución o mejora de las capacidades del sistema educativo en respuesta a los tiempos actuales. Para ello, en un primer momento, y a objeto de crítica resulta impensable, que inmersos en pleno siglo XX, encontremos hogares del primer mundo, sin acceso a Internet y sus ventajas, ya que ante la necesidad actual, la falta de internet ocasiona la falta de acceso a contenidos básicos educativos y culturales, lo que en un plazo medio de tiempo ocasionará el acrecimiento de las desigualdades sociales dentro del alumnado, resultando este un problema de base, y de primer orden a resolver por parte del Ministerio de Educación en cooperación con las Consejería Autonómicas competentes.

En segundo lugar, y tras quedar solucionado el problema de base antes referido, es necesario, que por parte de las Consejerías, se faciliten plataformas educativas efectivas, sin necesidad de complicadas configuraciones por medio de complementos java etc, puesto que ante la instauración de la Administración electrónica tras la reforma de la Ley de Procedimiento Administrativo Común en 2015, ha mostrado innumerables carencias, puesto que se puede observar entre la distintas plataformas de las Administraciones que en sus sedes electrónicas se ocasionan innumerables problemas a los ciudadanos para la resolución o presentación de solicitudes, y para el caso de que la calidad de estas plataformas sea la misma de aplicación en el ámbito educativo, ocasionará problemas añadidos de acceso a los estudiantes.

Una vez solucionado estas problemáticas: “La formación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de profesorado y alumnado, la revisión del modelo pedagógico imperante, una mayor capacitación en competencias digitales, y la atención a la diversidad provocada por el diferente acceso a recursos tecnológicos” se podrá instalar en España la “ Nueva escuela”.

3.3.2 LAS ASIGNATURAS DE EPVA. UN ANTES Y UN DESPUÉS.

Tal y como venimos reiterando a lo largo del presente trabajo la educación actual sigue estancada en metodologías tradicionales, ya que “La sociedad actual, es una sociedad dinámica, los cambios se dan constantemente, esto supone que debemos aceptar una realidad abierta a lo desconocido. El sistema educativo no ha cambiado al ritmo que se ha ido transformando la sociedad” (Larrañaga, 5).

Se podría decir que la cuasi totalidad de las asignaturas en la actualidad se encuentran ancladas a este sistema tradicional, y aún para mi infortunio y mis compañeros de profesorado de EPVA la asignatura que menos evolución ha sufrido en las aulas ha sido la Educación plástica, visual y audiovisual. Aunque en el currículo y en las diferentes reformas de las leyes educativas han modificado e incorporado las artes visuales y audiovisuales, es sabido que se ha quedado en pura teoría y que no se han instaurado las nuevas tecnologías en la práctica como debería haber sido en las asignaturas de artes.

Esta falta de adaptación quizás guarde su origen en la falta de instalaciones tecnológicas apropiadas en los centros escolares para nuestra asignatura en concreto, y las carencias metodológicas del profesorado en la utilización de las tecnologías.

No obstante, y como punto de luz a los meses que nos han acontecido de confinamiento y aislamiento social por la pandemia del Covid-19, los docentes han tenido que hacer un esfuerzo sobre humano durante meses, para plantear de una manera más atractiva el aprendizaje y la enseñanza frente a la monotonía y dificultad del aislamiento de su alumnado, sin poder llegar ofrecer una educación personalizada a cada alumno y ver cómo si se podía adaptar la educación a esta situación en pleno siglo XXI, contando con único aliado a su favor para este desempeño las herramientas TICS, transformando una asignatura de práctica tradicional como son las EPVA, en una asignatura novedosa y motivadora para el alumnado, por medio de la integración de la fotografía, medios audiovisuales y programas de desarrollo de las capacidades espaciales.

Antes del Covid-19	Durante y después del Covid-19
Metodologías tradicionales.	Metodologías innovadores a través de las TICs.
Docentes con escasa formación en las TICs.	Docentes en formación para adaptarse a la nueva situación.
Actividades tradicionales (fichas).	Actividades innovadoras con el uso de las TICs.
Alumnado con poca motivación.	Alumnado concienciado con la nueva normalidad en el uso de las TICs.
Clases con demasiado ratio.	Posibles clases con ratio más reducido.

Todos los aspectos críticos reflejados en el presente trabajo, guardan su conclusión en la realización personal, por la propia autora del mismo, de las prácticas como docente del Master de Profesorado en el I.E.S Alonso Cano, durante el curso académico 2018/2019. Fue durante esta experiencia y periodo, donde pude observar distintos aspectos a destacar.

El profesorado fijo de este centro, carecía de la formación adecuada en cuanto al aspecto tecnológico, no en cuanto a los conocimientos de la materia propia de EPVA, ya que debo destacar su enorme formación de la materia y capacidad de traslado al alumnado, pero si en cuanto a los usos de los elementos tecnológicos para el desarrollo de la asignatura. Como únicos medios materiales se contaba, con una silla, un taburete, tapices, pinceles, pinturas, compas, etc.

A continuación expondré una entrevista realizada al profesorado especialista de la asignatura EPVA del centro I.E.S Alonso Cano, para conocer de primera mano la situación por la que han pasado con la formación online, haciendo hincapié en las mejoras de la educación después del covid-19.

Pese a la capacidad de traslado de conocimiento del profesorado al alumnado, es habitual observar no únicamente en este centro educativo, sino en la gran mayoría de todos los centros en los que he podido investigar y consultar, la falta de motivación del alumnado hacia la asignatura, al considerar la misma como una asignatura de trámite dada la excesiva carga

de trabajo del resto de asignaturas, desmereciéndose la importancia de las EPVA para el desarrollo educativo, creativo y humanístico del alumnado.

Como posibles mejoras a introducir, para resolver la problemática casuística que se plantea en este tipo de centro, ofrezco como aportación de cosecha propia, la realización de una programación didáctica contextualizada en este mismo centro, I.E.S Alonso Cano Dúrcal (Granada). Para el curso 4º Eso, puente para acceder al bachillerato o ciclos medios.

3.4. INNOVACIÓN DOCENTE MEDIANTE EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Tal y cómo se ha mencionado a lo largo del presente trabajo el sistema educativo requiere de un nuevo enfoque para adaptarse a la nueva situación y contexto social, y para este desempeño será necesario proceder a la innovación docente/ educativa en respuesta a los nuevos escenarios.

Para profundizar en la Innovación educativa debemos de destacar lo dispuesto sobre el tema por diversos autores, ejemplo de ello, Carbonnel la describe como:

“ Un conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoríapráctica inherentes al acto educativo.” (326)

Así mismo Ibernón afirma que “la innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones,

efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”. (64).

Y para incidir en lo manifestado a lo largo del presente apartado, es más que desdeñable destacar la vinculación intrínseca entre el aprendizaje y el contexto social, muestra de ello, lo manifestado por Sanchez, “es importante reiterar que el aprendizaje se produce en un contexto social del que es inseparable. No podemos considerar al alumno como un ser aislado puesto que esa idea no tendría sentido en un mundo cada vez más propenso a las redes sociales y a la interacción. Por esa razón, los factores grupales y sociales constituyen elementos esenciales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje” (154).

Tras profundizar en el concepto de innovación docente/educativa así como fijar los elementos integradores de este, concluimos en el presente trabajo con nuestra propia propuesta de innovación, apoyada fundamentalmente en el uso de las tics y medios audiovisuales. Como dice Sánchez “la inclusión de las tic y el audiovisual en la educación no sólo pretende ser una estrategia para incentivar la motivación del alumnado, sino que ofrece nuevos enfoques didácticos y una nueva metodología, más interdisciplinar, activa y participativa.” (153)

Para llevar a cabo esta innovación es de necesaria implantación una metodología más activa y participativa, basada en el aprendizaje de contenidos pero también en la implicación del alumno en la materia a través de su pensamiento, sus comentarios y la realización de actividades artísticas aplicadas al temario. (Sánchez, 154)

Así mismo, William Heart Kilpatrick definió los fundamentos de la metodología a principios del siglo XX, en defensa de una educación experimental y en relación con la vida real y experiencias siendo crítico por la división en bloques o materias, claramente influenciando por las premisas de John Dewey acerca de conseguir una escuela más participativa, comprometida e interdisciplinar en el desarrollo del alumnado. (Gorostiza, Miñambres y Martínez, 2015).

3.5 NUEVAS METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS EN EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA EPVA

La metodología didáctica, de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, es “el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesor, de manera consciente y reflexiva. Cuyo objetivo es facilitar el aprendizaje de los alumnos y el logro de metas establecidas” (172).

En la actualidad, el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria recoge en la normativa varias recomendaciones sobre metodologías didácticas, y le da gran importancia a la utilización de metodologías basadas en las nuevas Tecnologías, como herramienta para el desarrollo del currículo y el aprendizaje, será por lo que en sintonía con la normativa actual, se realizará una apuesta ciega y plena por una programación docente fundamentada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), metodología que atiende a todas las reclamaciones que viene haciéndonos la educación: motivadora, activa, participativa, interdisciplinar, y trabajos colaborativos.

La acción docente se basará en las técnicas metodológicas inspiradas por el constructivismo. Una teoría del aprendizaje, desarrollada por Piaget (1946), en la cual el aprendizaje es considerado un proceso social y personal de cada individuo donde el alumno tiene que relacionarse con el resto de sus compañeros y la cultura de su realidad más cercana mediante la motivación y documentación.

En el ABP el alumnado tiene una gran participación y son ellos mismos los que generan las situaciones de aprendizaje. Mientras que el docente tiene un papel de mediador donde hace de guía introductor del proceso, técnicas y materiales dejando al alumnado libertad para el desarrollo del proceso artístico.

A continuación se exponen unas series de pautas a llevar a cabo para una metodología significativa y constructivista basada en el ABP:

- El alumnado siempre se encontrará en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El trabajo será cooperativo (ABP) para ser más constructivo.

- El docente actuará como guía y mediador del aprendizaje (no como instructor).
- El aprendizaje se basa en el trabajo autónomo del alumnado.
- El profesor crea situaciones problemáticas, para permitir que los alumnos resuelvan problemas reales.
- Por su parte el alumnado al ser el actor principal de su aprendizaje se compromete a alcanzar un resultado, previamente pactado de acuerdo con un problema a resolver, o una meta/ objetivo fijado.

En nuestro caso la asignatura EPVA juega un papel protagonista dentro de esta innovación educativa ya que se encuentra altamente ligada al mundo visual y audiovisual, y en la actualidad constituye esta innovación la principal demanda del sistema educativo, por lo que la Educación Plástica Visual y AudioVisual es una asignatura caracterizada por ser: Motivadora:

“La motivación en el ámbito educativo se considera como uno de los elementos fundamentales para que el alumno realice actividades y tareas educativas y sea constante para adquirir los conocimientos y destrezas que se precisen en las distintas disciplinas. (López-Manrique et al, 200)

En la asignatura de EPVA la motivación está medida, según González y Tourón (1992) entre el auto-concepto del individuo y la tarea a la que se tiene que enfrentar. Y la conducta humana está guiada por la representación de metas, a su vez estas metas tienen el objetivo de demostrar competencia y proteger o mejorar la autoestima.

La motivación del alumno surge al ponerse en contacto con las personas y todo tipo de material educativo que le acompaña en el centro de enseñanza, por tanto la motivación le origina un mejor aprendizaje y adquisición de conocimientos (Garrido, 1986). En este caso nuestras herramientas motivadoras serán las nuevas metodologías.

De entre los distintos tipos de motivación del alumnado podemos distinguir, la intrínseca y la extrínseca. Ambas necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A) de todas las asignaturas pero especialmente en la nuestra.

Por un lado la intrínseca, motivación por la cual el alumnado siente curiosidad, interés y se mueve en el aprendizaje sin ninguna recompensa externa, más que el auto aprendizaje generando consigo emociones positivas en el alumno y altamente ligado a la creatividad, ya que el estudiante se interesará por el contenido y preguntará, estudiará e investigará sobre él (Berlyne, 1960). Esta motivación creará un ambiente perfecto en el proceso E-A dentro del aula entre el alumnado y el profesorado.

Por otro lado tenemos la extrínseca que en el ámbito educativo se caracteriza por finalizar en premios y alabanzas, un tipo de motivación que a nuestra perspectiva puede suponer en alguna ocasiones una limitación para el propio alumnado a diferencia de la motivación intrínseca, ya que para el caso de no premiar una conducta, estudio, o investigación puede desembocar en la desidia y perdida de intereses por parte del alumnado.

Algunas de las estrategias motivadoras para aplicar sobre el alumnado en las asignaturas artísticas son:

- Comenzar la clase con una motivación inicial, como una reflexión, una serie de preguntas lanzadas al aire, una imagen que despierte interés en el alumno, etc. Utilizar por el profesor una serie de estrategias motivacionales adaptadas por una parte a los contenidos del área, las características de la materia a impartir, o ejercicios a desarrollar y por otra al grupo humano y condiciones en que se desarrollan. (López- Manrique et al, 207)
- Los docentes deberán propiciar el uso de la imaginación en los estudiantes.
- “Los estudiantes deben conocer los objetivos de las actividades, entender el porqué de una actividad o de un proyecto y gozar de un espacio personal en su creación; ahí es donde el profesor ha de entender cómo la interpretación y el punto de vista personal es fundamental en las artes, realizando un seguimiento en las obras de los alumnos sin excederse y permitiendo que la obra sea del alumno” (López- Manrique et al, 207).
- Por último es necesario que el profesor sepa establecer relaciones entre las obras presentes y las anteriores así como otras referencias artísticas contextualizarlo en el mundo exterior.

Una vez hemos conseguido sembrar la motivación dentro del alumnado y el docente en el ambiente del aula, podemos decir que la asignatura es activa y participativa, y ello se reflejará en que el estudiante mostrará un mayor nivel de interés en aprender así como formará parte en todo momento durante el proceso de E-A.

Nuestra propuesta sería una solución relacionada con la conclusión de López-Manrique et al en el artículo “ La motivación en el área de Expresión Plástica” en la cual dice que “Para mejorar la Educación Artística consideramos que es necesario continuar investigando y desarrollando la cuestión motivacional, por medio de investigaciones prácticas en las aulas y de aportaciones de los alumnos y profesores del área, que con su experiencia enriquezcan la teoría y práctica de la motivación en Educación Artística.” (210)

3.6 HERRAMIENTAS TICS Y APPS PARA EL DESARROLLO DE LA EPVA.

“El arte más actual se crea directamente en formato digital y se presenta a través de Internet. La continúa innovación tecnológica y el fenómeno de la globalización nos afecta a todos, ya que vivimos en ese contexto. El acceso al conocimiento se nos presenta como un factor clave para la actualización curricular y docente ”. (López-Boch, 65).

Recordemos que según en el currículo de la educación secundaria es obligatorio el empleo de las Tic y nuevas tecnologías , cuando en la autentica realidad y practica la gran mayoría de docentes de dibujo no son partidarios de utilizar estos medios, bien por escasez de conocimientos o por no perder el método tradicional, cuando en contraposición a esta postura, existen multitud de aplicaciones y programas centradas en el desarrollo de la asignatura de EPVA, que abarcan desde el dibujo modular, técnico, diseño, montajes fotográficos y hasta creaciones audiovisuales.

Estos programas y aplicaciones ofrecen la posibilidad de facilitar la comprensión de los contenidos de las unidades didácticas, muestra de ello es que a nivel espacial permiten conocer con una mayor facilidad los problemas espaciales que se plantea durante el desarrollo de ejercicios y actividades, ya que por medio del sistema tradicional se plantean de manera habitual problemas de comprensión espacial sobre el alumnado que requiere de un

sobre esfuerzo por parte del profesorado el llegar a transmitir y hacer comprender a su alumnado diferentes perspectivas de difícil comprensión.

En sintonía con la línea del presente apartado, y desde mi propia experiencia durante la realización de las prácticas, he podido observar la falta de desarrollo e innovación de la EPVA, en cuanto a la introducción e instauración de las TIC, ya que incluso por parte del alumnado mostraron su conocimiento sobre la existencia de distintos programas o aplicaciones informáticas de arte, en el que manifestaron su deseo expreso de puesta en práctica en el aula, lo que en rigor puede provocar la desmotivación del alumnado, sino se ofrece una respuesta eficaz a la realidad social.

3.6.1 OFERTA DE PROGRAMAS

En apuesta de las aplicaciones y programas informáticos vamos a dividir o agrupar las diferentes herramientas y programas digitales en bloques según el currículo de la asignatura De 4º ESO EPVA, conociendo en un primer momento los contenidos de cada uno para así poder elegir las herramientas más idóneas y adecuadas para llevar a cabo el proceso de E-A mediante las nuevas tecnologías.

Bloque I: Expresión plástica.

Los contenidos (BOJA num. 144 de 28 de julio 2016) a llevar a cabo en este bloque son los siguientes:

“ Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Capacidades expresivas del lenguaje plástico. Creatividad y subjetividad. Composición. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Materiales y soportes. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e

iconos. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.” (280)

Para el desarrollo de este bloque se utilizaran tanto prácticas tradicionales como innovadoras a través del programas tic.

Algunos de los programas que se pueden utilizar son:

- Editores fotográficos gratuitos online.
- Autodesk SketchBook
- Trabajar a partir de la pantalla “ en blanco”.
- Programas de edición de imágenes: rotaciones, filtros, fundidos, efectos varios
- Programas de diseño asistido por ordenador: representación de imágenes tridimensionales en la pantalla, distintos sistemas geométricos de representación.

Bloque II: Dibujo técnico.

“ Formas planas. Polígonos. Construcción de formas poligonales. Trazados geométricos. Aplicaciones en el diseño. Composiciones decorativas. Aplicaciones en el diseño gráfico. Proporción y escalas. Transformaciones geométricas. Composiciones en el plano. El dibujo técnico en la comunicación visual. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Vistas.Perspectiva caballera. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas.Recursos de TICs: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Utilización de los recursos digitales de los centros educativos andaluces. (BOJA num. 144 de 28 de julio 2016)

Algunos de los programas que se pueden utilizar son: Fusión 360, Anfore 3D, AutoCad- It, Geogebra, Skechtup

Bloque III: Fundamentos del diseño.

Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad. Ámbitos de aplicación. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa. Tipografía. La señalética. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta. El lenguaje del diseño. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar. (BOJA num. 144 de 28 de julio 2016).

Algunos de los programas que se pueden utilizar son: Pixlr, Prezi, Canva, PicMonkey, Autodesk 123D Design, etc

Bloque IV: Lenguaje audiovisual y multimedia.

Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. La industria audiovisual en Andalucía. La fotografía: inicios y evolución. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Análisis. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. Publicidad. (BOJA num. 144 de 28 de julio 2016)

Algunos de los programas que se pueden utilizar son: Programas gratuitos de creación audiovisual: Montaje de videos, Audacity, Blender, Lightworks , Avidemux, FilmoraGO (edición en smartphones), etc.

Así mismo, puntualizar que entre las distintas aps tratadas y mencionadas en los distintos bloques, tendrán su desarrollo en la programación didáctica, donde de manera expresa se hará constar el funcionamiento, utilidad y puesta en práctica frente al alumnado ante distintos escenarios.

3.7. INVESTIGACIÓN- ACCIÓN. POBLACIÓN Y MUESTRA

Una vez expuesto el estado de la cuestión, nos adentraremos en la parte práctica y explicar el estudio realizado, la población participante, variables,

instrumentos de medida utilizados, así como el análisis de los resultados obtenidos.

Para la realización de esta investigación se han llevado a cabo dos formas diferentes de toma y recogida de datos para las distintas poblaciones:

1. El alumnado de la muestra fueron los cursos 2º y 4º Eso y 1º y 2º Bach del I.E.S Alonso Cano, Dúrcal (Granada).
2. El profesorado seleccionado fueron doce docentes de educación artística (entre ellos los docentes encargados de la enseñanzas artísticas del centro donde se va a desarrollar la propuesta).

Instrumentos de medida

A continuación se detalla la caracterización de los instrumentos de medida.

1. Para la recogida de datos del alumnado se llevo a cabo una observación directa durante el desarrollo de los tres meses de duración de las Prácticas del MAES. El instrumento utilizado fue un diario de Observación personalizado para cada grupo.
2. Para el profesorado, la entrevista ha sido el instrumento de medida utilizado, ya que es una técnica de investigación que sirve para identificar variables y plantear hipótesis. Es un método cualitativo, que analiza individualmente a la persona evaluada y que compara posteriormente sus resultados con los obtenidos por el resto del grupo evaluado. Otra de las características por la que se ha elegido este instrumento ha sido por su rapidez y sencillez y porque me aportaba los datos necesarios para realizar la investigación.

La entrevista fue realizada al finalizar la tercera evaluación, con el objetivo de que los encuestados (docentes) tuvieran el suficiente conocimiento y experiencia sobre la docencia online del curso académico 2019/2020. Para llevar a cabo estas entrevistas se realizó citas concertadas individuales a través de llamadas o videollamadas telefónicas debido a la situación inusual que se esta viviendo.

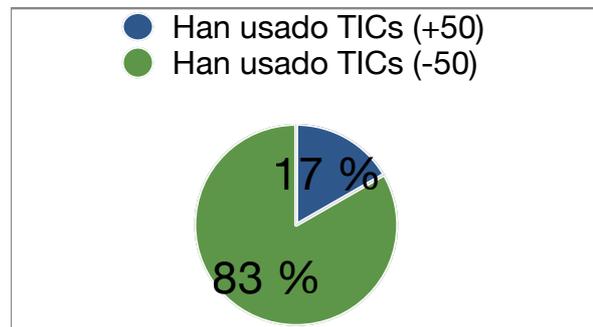
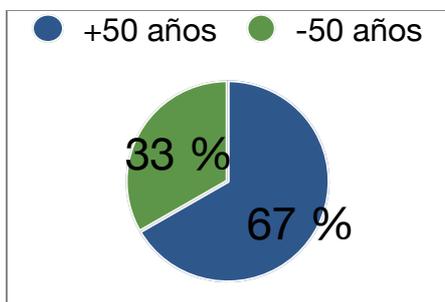
La entrevista se caracterizaba por la siguiente estructura y diseño:

- Una planificación previa de todas las preguntas que se quiere formular.
- Las preguntas serán de tipo cerrado y sólo se podrá afirmar, negar o responder una respuesta concreta y exacta.
- En cuanto a la temática a tratar, se establecieron tres apartados:
 1. Los recursos oficiales durante este curso 2019/2020.
 2. La programación didáctica en tiempos de Covid-19.
 3. Un antes y un después en la asignatura EPVA.

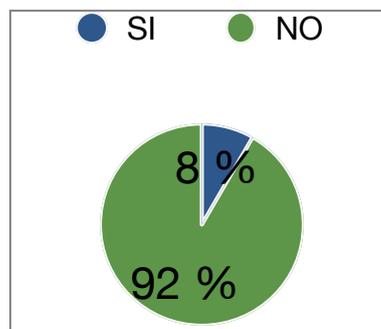
Las entrevistas se encuentran en el Anexo I: Entrevistas a los docentes.

Recopilación de resultados

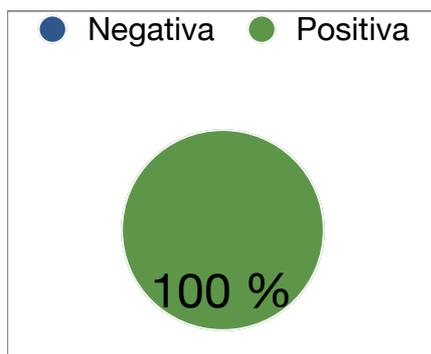
Edad de los docentes.



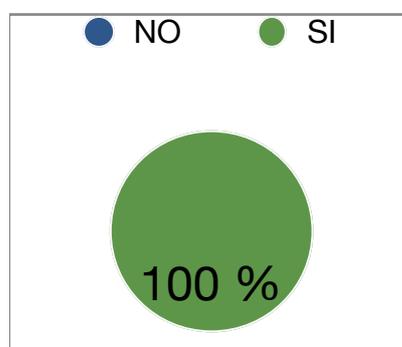
Instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base en las nuevas tecnologías.



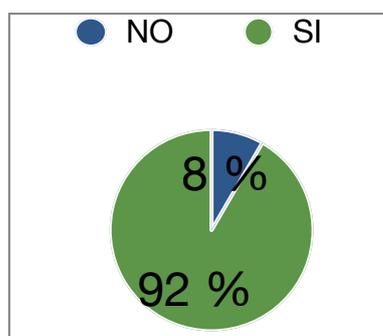
La incorporación de las TICs en la asignatura EPVA.



Formación (futura) del docente en las nuevas tecnologías.



Cambiarán las metodologías habituales para impartir la asignatura EPVA.



Interpretación y valoración de los resultados. (Diagnóstico)

Como se observa en las gráficas, y tras analizar los resultados obtenidos mediante las entrevistas, puede concluirse lo siguiente:

- Los docentes mayores de 50 años , son realmente conscientes de la necesidad de la utilización de las nuevas tecnologías en las asignaturas

artísticas y en el currículo educativo pero carecen de los recursos y formación para desarrollarlo en la práctica docente. A causa de ello, hacen el esfuerzo en formarse y se involucran en desarrollar metodologías innovadoras.

- Los docentes jóvenes están más formados en el uso de los recursos Tics en el aula y durante la formación online han hecho disfrute de su conocimiento y han puesto en práctica la utilización de metodologías con base en las nuevas tecnologías. De hecho, en las nuevas programaciones, afirman que impartirán contenidos a través del uso de software y apps. Y hacen hincapié en intentar ampliar sus conocimientos sobre las Tics en su futuro trabajo como docentes, cosa que no ocurría en años posteriores.
- El profesorado de Educación artística se formará y establecerá estrategias y metodologías innovadoras mediante las nuevas tecnologías entre su alumnado.
- Todos los docentes (de diferentes centros) están de acuerdo sobre que las instalaciones educativas no están preparadas para acoger una enseñanza basada en las nuevas tecnologías debido a la falta de recursos y medios de los que disponen.
- En términos generales, los resultados de las entrevistas indican que las cosas se podrían estar haciendo mejor y que el profesorado en general necesita formarse en el uso de las tics como innovación y aplicar nuevas metodologías en su práctica docente. Pero también hay que destacar que la solución del problema no depende sólo del docente, sino que precisa del liderazgo del equipo directivo y de la implicación de instancias educativas superiores para que las instalaciones educativas se preparen para acoger una enseñanza-aprendizaje con base en las nuevas tecnologías.

Por otro lado tenemos la observación del alumnado en el aula de plástica, de la cual se puede extraer la siguiente:

- En los cursos del 1º ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria el alumnado no demandaba la utilización de recursos tics, si no que les motivaba más la realización de actividades plásticas como son el uso de las

técnicas húmedas, pero en el bloque de Dibujo técnico, desde mi perspectiva, si el docente hubiera utilizado un software (geogebra) el estudiante comprendería mejor los contenidos para alcanzar los objetivos prefijados.

- En 4º Eso (2ºciclo de Educación Secundara Obligatoria) se observo la poca motivación del alumnado hacia la educación tradicional. Se trataba de dos grupos con un ratio pequeño (17 alumnos) idóneo para instaurar una metodología e innovación docente con base en las nuevas tecnologías.

4. OBJETIVOS TFM.

Como objetivos de desarrollo, estudio, análisis, del presente Trabajo Fin de Master, seguiremos los siguientes puntos como guía hacia un final de trayecto y objetivo, en concreto y de manera esquemática a los efectos de facilitar su comprensión, conseguiremos en:

- Contribuir a la innovación docente en el contexto de Educación Secundaria en la asignatura de Educación, Plástica, Visual y audiovisual.
- Identificar las herramientas y programas eficaces en la práctica como una propuesta de intervención educativa con base en el aprendizaje de las artes.
- Realizar una presentación genérica de las diferentes herramientas y aplicaciones digitales existentes con posibilidades en el ámbito de las asignaturas artísticas.
- Realizar una investigación sobre la utilización de las nuevas tecnologías, apps y Tics en la asignatura de E.P.V.A.
- Plantear y debatir dentro del propio profesorado la utilidad de las TICs en la enseñanza.

- Diseñar una programación didáctica para la asignatura de Educación plástica visual y audiovisual para 4º de Educación Secundaria Obligatoria personalizada y adaptada al contexto socio-cultural del I.E.S Alonso Cano Dúrcal, (basada en la utilización de apps y herramientas digitales) como innovación docente.
- Incorporar al aula experiencias de creación y experimentación mediante las nuevas tecnologías.

5. METODOLOGÍA TFM.

Este proyecto se ha llevado a cabo a través de una metodología mixta (Investigación acción e Investigación educativa) ya que tras la personal y propia experiencia como docente en prácticas observé la utilidad de la continua formación e investigación en el ámbito educativo en el profesorado, ya que como dice Wilfred Carr Catedrático de Educación en la Universidad de Sheffield “ una forma de investigación educativa diseñada para potenciar profesionalmente a los profesores para que construyan su práctica como verdadera práctica educativa mediante un proceso de conocimiento reflexivo y de crítica rigurosa.”(14)

Por otra parte la investigación acción surgió como un aspecto de las reformas curriculares basadas en la escuela de secundaria y de este modo, el profesor Elliot pretende refutar la creencia popular de que los docentes del sector de la enseñanza superior iniciaran el movimiento de los profesores como investigadores. (Elliot,15).

Utilizar estas dos metodologías supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, continúa búsqueda y adaptación al contexto social. Como dice Latorre (2003) en su libro de investigación acción:

Esta propuesta del profesorado investigador aporta nuevos elementos al proceso educativo. Se brinda al profesorado la posibilidad de identificar problemas o dificultades en su práctica docente, indagarlos, reflexionar sobre los mismos y, sobre la base de reflexión, proponer acciones de intervención, comprensión y posible mejora de las prácticas educativas propias de las instituciones educativas (12).

El profesor Elliot (1993) sobre la base de su experiencia cataloga la investigación acción con las siguientes características:

1. Es un proceso iniciado por los profesores en ejercicio para responder a la situación práctica concreta a la que se enfrentan.
2. Las prácticas curriculares tradicionales se han desestabilizado o se han convertido en problemáticas en la situación práctica a causa del desarrollo de resistencias en los estudiantes o de su “negativa a aprender”.
3. Las innovaciones propuestas suscitan controversias en el grupo de profesores porque cuestionan las creencias fundamentales implicadas en las prácticas tradicionales sobre la naturaleza del aprendizaje, la enseñanza y la evaluación.
4. Las cuestiones se aclaran y resuelven en un diálogo colegiado y abierto que se caracteriza por el respeto mutuo y la tolerancia hacia los puntos de vista de los otros, sin cortapisas procedentes de las instancias de poner respecto a los resultados del diálogo.
5. Las propuestas de cambio se tratan como hipótesis provisionales que deben comprobarse en la práctica , en un contexto de responsabilidad colegial ante el conjunto del profesorado.
6. La dirección facilita un enfoque “de abajo arriba” en vez de “de arriba abajo” en relación con el desarrollo de normas y estrategias curriculares.

Por ello la investigación acción se caracteriza en su uso por centrar en el estudio de una realidad social para mejorarla, es decir partiendo de una problemática que se pretende cambiar/mejorar/ajustar/. En el mundo de la educación, el objetivo de estas investigaciones no consiste en dar con una solución exacta como si de una ecuación matemática se tratara, sino actuar ante el problema que se ha encontrado para así atajarlo, lo que para presente caso en su gran parte radica en la necesidad socio-educativa de la falta de recursos TICs en la asignatura de Educación Plástica visual y audiovisual demandada constantemente por el alumnado.

Utilizar estas dos metodologías supone entender la enseñanza como un proceso de investigación, de continúa búsqueda y adaptación al contexto social. Como dice Latorre (2003) en su libro de investigación acción:

La propuesta formulada acerca de las ventajas del un profesorado con inquietudes investigadoras supone la inclusión de nuevos elementos al proceso educativo. En concreto se brinda al profesorado la posibilidad de identificar problemas o dificultades en su práctica docente, indagarlos, reflexionar sobre los mismos y, sobre la base de reflexión, proponer acciones de intervención, comprensión y posible mejora de las prácticas educativas propias de las instituciones educativas (12).

El modelo de esta metodología mantiene “la base original” de Kurt Lewin (1946) el cual la definió en un proceso en espiral con cuatro etapas básicas:

1. Diagnosticar una situación problemática y clarificarla.
2. Formular estrategias de acción y diseño de la investigación
3. Implementar las estrategias de acción.
4. Aclarar la situación problemática.

A continuación se expondrán las etapas del presente TFM, etapas que se han desarrollado de manera secuencial para la consecución de los objetivos marcados a través del sistema Investigación/acción, en concreto:

1.Diagnosticar una situación problemática y clarificarla.

Como dice Gomez en su Investigación-acción: Una alternativa para el desarrollo curricular de los sujetos con necesidades educativas especiales. “Es necesario organizar unas acciones conforme a un planteamiento concreto que en nuestro caso ha sido desde los postulados que nos ofrece la Investigación en la acción”. (241)

Se identifica inicialmente el problema:

Durante el desarrollo de mis practicas en el I.E.S Alonso Cano, pude analizar de primera mano las distintas problemáticas y necesidades en cuanto a carencias, detalles, etc, del sistema o método educativo seguido, pero ante

todo localice de manera clara el mayor de todos los problemas, la necesidad socio-educativa de la falta de recursos tics en la asignatura EPVA.

En la búsqueda de la solución sobre este problema, comencé por buscar una mayor información sobre la problemática del alumnado, sobre las repercusiones que esta situación puede tener en su evolución y futuro académico y laboral.

Analizar con detalle la situación problemática: Definición de los propósitos de la investigación.

“Se trata de ampliar información, con el fin de desenmascarar la idea bastante generalizada” para ello se ha llevado a cabo una investigación sobre la situación de los recursos Tics en la enseñanza, ya que analizar esta situación, supone, conocer todas las coordenadas existentes alrededor del hecho, tales como el contexto socio-cultural, el currículo educativo, reformas educativas, leyes, alumnado, profesorado, investigaciones y artículos previos relacionados con el tema, etc. Y sobre todo como dice Gómez (242) tomar conciencia de que el diagnóstico, aunque este claro, en algunas circunstancias, no es el único responsable del problema a resolver, va a desarrollarse con el handicap del contexto socio- cultural y por el resto de realidades que acompañan al sujeto. Por eso se ha de pasar a:

Clarificar la situación problemática:

Para poder clarificar de manera central la problemática, debemos de continuar la senda del proceso de investigación- acción aún a pequeña escala, y en concreto por parte de esta autora se realizó la recogida de información a través de técnicas cualitativas, es decir por un lado mediante la observación del alumnado de secundaria durante la realización de las prácticas del MAES y por otro a través de una entrevista de los docentes encargados de la asignatura de EPVA en el I.E.S Alonso Cano.

Elaboración de la fundamentaron teórica.

En este momento se siente la necesidad de profundizar en las causas del problema, es decir, se busca información sobre el tema y sobre la situación.

Para la correcta realización de este Trabajo fin de master se ha recogido información sobre lo investigado del tema, lo cual ayuda a comprender el problema y cómo abordarlo.

2. Formular estrategias de acción y diseño de la investigación.

Tras la clarificación y diagnosticación del problema, se reúnen las condiciones necesarias para la elaboración de un plan de actuación con el fin de ir mejorando y solucionar la problemática o carencia, es decir esta sería la estrategia de acción y diseño para implementar una programación didáctica con base en las nuevas tecnologías para el curso de 4º Eso del I.E.S Alonso Cano (Dúrcal).

La programación didáctica planteada acude a las acciones y estrategias recomendadas en otras por otros autores y en numerosas programaciones, acomodados a las circunstancias de la situación real y junto a un nuevo enfoque dentro de la innovación docente.

En este trabajo fin de master, por desgracia se basa meramente en un desarrollo teórico, ya que por las circunstancias del mismo tan solo poseo los medios técnicos y materiales para desarrollar la diagnosticación del problema y la clarificación del mismo, quedando a la espera de una futura implantación de las estrategias de acción y su puesta en práctica real entre el alumnado y sus aulas. No obstante, confío en unos resultados positivos, ya que ante el futuro próximo del sistema educativo, así como por la actual situación del mismo, no queda más remedio que la implementación práctica de los principios tratados en este trabajo final de master, así mismo he podido disfrutar de la experiencia de haber trabajado con proyectos similares durante las prácticas del master y posteriormente haber ayudado a la profesora de plástica del centro Alonso Cano a realizar proyectos integrados utilizando las Tics, de donde se he podido extraer multitud de conclusiones más que positivas.

BLOQUE II

6. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA 4º ESO EN LA ASIGNATURA EPVA

6.1 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta programación didáctica se ha diseñado para llevarse a cabo en el I.E.S Alonso Cano, situado en Dúrcal, municipio que forma parte de la provincia de Granada. Concretamente está planeado para el segundo ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria. Puesto que fue en este ciclo donde se detectó la mayor falta de necesidad socioeducativa o situación a mejorar sobre las nuevas tecnologías y el uso de recursos tics en las aulas.

Esta propuesta de innovación docente nace con la intención de dar solución a la problemática de la falta de recursos Tics, fomentando el uso de estos mediante nuevas metodologías. Sin dejar de lado todo lo que reclama una programación didáctica, como los contenidos, objetivos, estándares de aprendizaje, evaluación, interdisciplinariedad, contenidos transversales, competencias clave, valores, actitudes de respeto y la cohesión social dentro del aula y del centro educativo.

Para ello se diseñarán tres proyectos integrados a desarrollar durante el curso académico. Estos proyectos tienen su base en la experiencia y formación adquirida en el Máster de Dibujo: Ilustración, cómic y creación audiovisual (mUDi) de la Universidad de Granada, es decir cada uno de estos proyectos estará ligado a una de las asignaturas realizadas en el Master adaptadas al contexto, conocimiento y alumnado de 4º Eso. A continuación se detallara de forma breve las características de cada proyecto integrado:

Proyecto I: CREANDO CONCIENCIA A TRAVÉS DEL ALBUM ILUSTRADO.

Este proyecto esta intrínsecamente relacionado con la asignatura de Ilustración infantil I y II impartida en el Máster de Dibujo, donde se llevaron a cabo los siguientes contenidos: Origen y evolución de las publicaciones infantiles y la creación de un álbum ilustrado. En el desarrollo de este proyecto, como su título indica, el alumnado creará un álbum ilustrado utilizando la metodología ABP y como hilo conductor y tema de este será la inclusión social. El docente deberá destacar el uso de las nuevas tecnologías

en el transcurso del proyecto, mediante el programa Gimp, software de retoque fotográfico y básico para maquetar pequeñas cosas, acercando al alumnado al mundo del dibujo digital, la tipografía y la maquetación. Tan importantes hoy en día en estudios superiores y en el mundo laboral.

Proyecto II: RETRATANDO EL VALLE DE LECRÍN.

Este proyecto está altamente influenciado por la asignatura de Dibujo y Geometría II: Herramientas y recursos digitales para la representación gráfica del territorio (mUDi) Durante la puesta en práctica de este proyecto el alumnado creará un mapa creativo del territorio, dibujara obras arquitectónicas, diseñará un catálogo turístico de un pueblo del Valle de Lecrín, etc. Nuevamente el docente tendrá la responsabilidad de insistir en la utilización de recursos Tics para el correcto desarrollo de las actividades. Los programas a utilizar serán Sketchup para la representación de obras arquitectónicas en 3D, Autodesk sketchBook y Gimp para la maquetación del Catálogo. A través de este proyecto integrado, además de los contenidos propios del tema, tenemos un claro objetivo, el de desarrollar los contenidos transversales, relacionados con el respeto y el aprecio al entorno más cercano, el Valle de Lecrín.

Proyecto III: CÁMARA Y ACCIÓN I CORTOS S.O.STENIBLES.

Y por último tenemos este proyecto relacionado con la asignatura Creación audiovisual I: Narrativa audiovisual (mUDi). En el desarrollo de las actividades el alumnado tendrá que hacer un cortometraje para concienciar sobre los diferentes tipos de contaminación. El profesorado tiene el cometido de destacar y hacer incuestionable el uso de los recursos Tics en la realización de todo el proyecto. Los software en los que se apoyará el docente son Audacity para el tratamiento del audio y Avidemux para la edición del video.

Las actividades presentadas para el desarrollo de esta programación didáctica están pensadas para facilitar la reflexión del alumnado, para ello, se realizarán actividades de introducción y motivación, desarrollo y consolidación, donde se irán alternando tareas de debate y crítica grupales sobre los diferentes contenidos transversales en la realización de cada proyecto.

Todos los proyectos se caracteriza por ser motivadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje tanto para el alumnado como para el docente. Y por ello no se quedarán dentro del aula sino que cada proyecto tendrá una repercusión fuera de ella. En el Proyecto I: Los álbumes creados por el alumnado serán cedidos a la Biblioteca Municipal del pueblo, Proyecto II: se requerirá de la ayuda de diferentes autoridades y administraciones competentes tanto a nivel, local, como autonómico y estatal, para la instauración de la señalética diseñada, y su puesta en funcionamiento en puntos de interés, así como para la producción y difusión de los catálogos elaborados a través de los medios oficiales de promoción turística del Valle de Lecrín, Proyecto III: se presentará al concurso de La Consejería de Agricultura, Pesca y Medio Ambiente, en colaboración con la Consejería de Educación, concurso de cortos sobre sostenibilidad: Cortosostenibles.

6.2. CONTEXTUALIZACIÓN

El centro educativo para el cual se ha pensado, diseñado y contextualizado esta Programación Didáctica es un centro real, I.E.S Alonso Cano, de la localidad de Dúrcal, provincia de Granada y se dirige a un grupo de 4º ESO con unas características concretas, tal y como desarrollaremos más adelante. Para la realización de esta programación se ha concebido, como dice Rico (1980) “Una educación centrada en la oferta de estímulos ambientales capaces de poner al individuo (alumno) en condiciones óptimas de aprendizaje”.

Es necesario examinar minuciosamente cada uno de estos elementos para analizar como influyen directamente en la intervención docente y en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado.

6.2.1. El entorno del centro y las familias.

La acción educativa no se debe limitar al centro y al aula, sino que se debe extender al entorno del alumnado mediante la realización de actividades complementarias, conectando los conceptos y contenidos con el entorno y ofreciendo posibilidades para la ocupación de su tiempo libre. De esta forma, dotaremos de significatividad, relevancia y funcionalidad a los aprendizajes.

Para poder llevar a cabo esta programación en el centro educativo I.E.S Alonso Cano es imprescindible conocer la realidad de su alumnado. Por todo esto se han recopilado algunos datos generales (Proyecto Educativo Centro,PEC) que nos muestra la realidad en la que este centro trabaja y entender así posteriormente lo que ofrece tanto a sus alumnos como a sus familiares.

6.2.2. La Comunidad Autónoma: Andalucía.

La Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo en Andalucía, incorpora contenidos propios relacionados con la autonomía que versan sobre el tratamiento de la realidad andaluza.

6.2.3. La provincia, la localidad y el entorno próximo al centro.

El centro educativo I.E.S Alonso Cano se encuentra situado en el municipio de Dúrcal, fuera del casco urbano pero próximo a éste, por lo que el acceso al mismo no presenta ninguna dificultad para el alumnado.

El centro se ubica al Sur de Granada, a tan solo 28 km de la capital granadina y 35 km de la Costa Tropical. dentro del término del Parque Natural de Sierra Nevada y forma parte de la comarca del Valle de Lecrín. Tiene una extensión de 78 km², la cual se encuentra cubierto en su mayoría de cultivos arbóreos de regadío y secano (almendros y olivos).

Dúrcal acoge una población de 7.050 habitantes, la cual está en peligro ya que se trata de una población envejecida, donde la mayoría de sus habitantes tiene más de 50 años. Esta problemática toca de primera mano al centro educativo, ya que cada vez hay menos alumnos. En los últimos tres años se ha reducido el alumnado en un 20%.

a) La provincia:

La provincia de Granada tiene un amplio abanico de recursos y elementos de interés en todos los ámbitos de la educación secundaria. Pero cabe resaltar la gran importancia que tiene la provincia sobre el marco de crecimiento y aprendizaje de nuestra asignatura EPVA.

Esta programación contribuye a la formación cultural y artística del alumnado, haciendo hincapié en el patrimonio cultural y artístico andaluz más cercano. Para ello se elaborarán propuestas e iniciativas vinculadas a su entorno, gracias al maravilloso enclave que tiene Dúrcal, se podrán realizar actividades complementarias.

b) La localidad:

El centro participa en el programa educativo VIVIR y SENTIR EL PATRIMONIO, bajo el título El Valle de Lecrín, puente entre el Reino de Granada y el mediterráneo.

El Valle de Lecrín y en especial Dúrcal, tiene gran cantidad de elementos de interés para la realización del programa, anteriormente citado. Algunos de los puntos geográficos a destacar son: los diferentes puentes que dan acceso al pueblo: Puente de Lata, puente romano..etc. Ruinas romanas en abandono, el peñón de los moros, el muro de Margena, Los baños de Urquizar. Y diferentes castillos de la época nazarí distribuidos por todo el Valle de Lecrín.

c) Entorno próximo y las familias.

El centro educativo, I.E.S Alonso Cano tiene estas características socioculturales familiares:

- a) Es un centro local, con alumnado mayoritariamente empadronados en Dúrcal, aunque también reciben alumnos/as que provienen de los pueblos vecinos del Valle de Lecrín tales como: Padul, Nigüelas, Cozviñar, Melegís, Restabal, Talará etc.
- b) El municipio de Dúrcal se encuentra aún muy ligado a las actividades agrarias, especialmente enfocados a los cultivos y recogida de la almendra y la aceituna. Por otro lado a la construcción y la producción de materiales para este mismo sector. Esta dos actividades de la agricultura y la construcción son las principales fuentes de generación de riqueza y trabajo para las familias del alumnado de este centro educativo.

- c) La localidad ha recibido un importante número de inmigrantes, en su mayoría procedentes de Marruecos. Representan un 19,72 % de la población de la localidad.

En el Proyecto Educativo del centro podemos extraer qué, nos encontramos, por tanto, en un entorno socioeconómico, relativamente pobre y poco desarrollado.

6.2.4. El centro

Las características del centro van a influir directamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Los siguientes datos han sido revisados del Proyecto Educativo del centro 2019/2020.

El alumnado de nuestro centro suma un número total de 523 matriculados, divididos en tres líneas en los 4 cursos de ESO, dos líneas en Bachillerato, dos cursos de FPB de informática y comunicaciones, dos cursos de CGM de Sistemas Microinformáticos y Redes y un grupo de ESA.

Resaltar las asignaturas propias de la modalidad de arte EPVA y DT, y recientemente la incorporación de dos asignaturas más, Fundamentos del arte y Dibujo artístico I y II en BACH impartidas todas ellas por el Dpto. de Dibujo.

El dpto. de dibujo está incluido en el área artística. El cometido del área debe ser uno de los referentes a la hora de programar. Son los siguientes;

- Área artística, “cuyo principal cometido competencial será el de procurar la adquisición por el alumnado de la competencia cultural y artística, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.” (áreas de competencias)
- Recursos materiales del centro, espacios e instalaciones: Magnífica aula de Educación plástica visual y audiovisual que posee este centro, con los siguientes recursos: mesas amplias y grandes, taquillas individualizadas, estanterías para los materiales en común, esculturas

griegas y romanas, un espacio para poder realizar técnicas húmedas. Y sobre todo lo que más repercute en la siguiente programación, ordenadores para las búsquedas de información, cañón y pantalla de imagen. Y todo esto acompañado de una buena iluminación y ventilación naturales.

En cuanto a la organización del centro todos sus órganos que la componen están totalmente coordinados con el objetivo de ofrecer una atención personalizada a cada alumno y atender todas las problemáticas que se puedan dar. Hay que destacar la dirección y jefaturas de estudios por su gran implicación con las actividades culturales, complementarias y extra-escolares y sobre todo con las asignaturas del área de Educación plástica.

6.2.5. El alumnado y el grupo. Evaluación inicial.

Características del alumnado adolescente.

La adolescencia es un periodo difícil y complicado. Se producen cambios físicos que pueden afectar al desarrollo emocional e intelectual del alumnado. La relación con los padres se hace difícil, hasta el punto de que puede ser inexistente y las amistades influyen considerablemente en el alumnado y cualquier mínimo comentario puede herir su sensibilidad y contestar desproporcionadamente. (Llaberia 2005)

En 4ºESO, es muy apático y tiene cansancio permanente. Debemos intentar captar su atención acercando la asignatura a sus intereses y plantear estrategias de enseñanza-aprendizaje atractivas y motivantes –ej: proyectos de trabajo mediante las nuevas tecnologías.

Por otro lado, decir que los estudiantes del siglo XXI, son denominados por Prensky (2011), como Nativos Digitales. Como ya se ha dicho a lo largo de toda la fundamentación teórica. Son estudiantes que han crecido y se han formado en la era de los nuevos avances tecnológicos, quieren recibir la información de forma ágil e inmediata, prefieren los gráficos a los textos y prefieren también, instruirse de forma lúdica.

Los docentes (inmigrantes digitales), no podemos mantenernos al margen de esta situación y deberemos dar respuesta a esta necesidad con un modelo de enseñanza apoyado en el uso de las nuevas tecnologías.

6.2.6. El grupo y el procedimiento de evaluación inicial

La Evaluación Inicial es indispensable para el conocimiento del grupo y para las posteriores actuaciones e instrumentos de evaluación que se van a utilizar:

Actuaciones:

- Análisis de los datos objetivos de clase.
- Observación de hábitos de trabajo, esfuerzo, interés por la materia, actitud en clase.
- Prueba sobre conceptos y procedimientos del curso pasado
- Revisión de las actas de calificación de evaluación ordinaria y extraordinaria del curso anterior (facilitadas por el equipo directivo).
- Reunión de tutor, equipo docente y Orientador/a en la primera semana de curso, en la que se nos facilitará información sobre el alumnado NEAE del grupo.

En conclusión, por medio de esta evaluación inicial podemos actuar de una manera más efectiva al conocer el grupo de trabajo y así realizar y diseñar una programación que permita dar respuesta a los:

- Intereses y motivaciones: con relación a los bloques de contenidos, contenidos concretos o con relación a estudios posteriores.
- Capacidades y actitudes: ritmo de aprendizaje, dificultades concretas, comportamiento, grado de concentración-motivación, escucha activa...
- Conflictos entre el alumnado. Cohesión de grupo. Convivencia.

6.3. OBJETIVOS

Según el Decreto 111/2016 (ESO), se define Objetivo como referentes relativos a los LOGROS que el estudiante debe alcanzar al finalizar cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.

Es decir, los objetivos son las capacidades que se espera que adquiera el alumnado. Los objetivos no giran únicamente en torno a la adquisición por parte del alumnado de una serie de conocimientos y procedimientos específicos de una materia, sino que también dan una respuesta más global e integradora, contribuyendo al desarrollo de la personalidad y a la educación en valores. Todos los aspectos no tienen por qué ser evaluados, pero sí pretendidos.

Según el artículo 2 del Decreto 111/2016 o Decreto 110/2016, el objetivo general o finalidad educativa de ESO es:

“lograr que los alumnos y alumnas adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico y tecnológico; desarrollar y consolidar en ellos hábitos de estudio y de trabajo; prepararles para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarles para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en la vida como ciudadanos”.

Esta finalidad educativa debe ser nuestro referente y se debe tener presente a lo largo de toda la programación.

6.3.1 Objetivos de Etapa

Los objetivos generales de la etapa concretan la finalidad educativa y orientan-vertebran la actuación educativa en todas las materias de la etapa:

Según el Decreto 111/2016, Artículo 3 (ESO)

Durante la programación didáctica se llevarán a cabo todos los objetivos de etapa pero se hará hincapié en los siguientes:

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.

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.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además, la ESO en Andalucía, contribuirá a: (lo añade la Comunidad Autónoma Andaluza con respecto a los que establece el RD 1105/2014)

b) Conocer y apreciar los elementos específicos de la historia y la cultura andaluza, así como su medio físico y natural y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad, para que sea valorada y respetada como patrimonio propio y en el marco de la cultura española y universal.

6.3.2. Objetivos de materia

Los objetivos de materia es lo que debe adquirir el alumnado a través de la materia a lo largo de la etapa.

Según la Orden 14 de julio de 2016, ANEXO, Desarrollo curricular de la EPVA (BOJA número 144/ página 177) (ESO)

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.

3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.

4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, sus relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.

5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.

6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.

7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.

8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.

9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.

10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia.

6.3.3. Objetivos de programación/ proyecto integrado

Los objetivos de programación/ proyecto integrado, son los que se pretenden conseguir con el nivel y grupo para el que programo, mediante la EPVA ,a lo largo del curso escolar.

Cada proyecto tendrá sus propios objetivos de proyecto por lo que se desarrollará en cada apartado de cada uno de ellos.

6.4. COMPETENCIAS CLAVE

Según el artículo 4 y 5 del Decreto 111/2016 (ESO), se define competencia como:

“Capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos” “son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”

Según la Orden ECD 65/2015 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por:

- **Dinamismo:** las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo poco a poco mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.
- **Carácter integral:** el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento.
- **Motivación:** el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes (saber decir, saber hacer y saber ser).

Contribución de la materia a las competencias clave.

Según la Orden EDC 65/2015, la clasificación de las competencias se ha establecido de conformidad con los resultados de la investigación educativa y en consonancia con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

Las competencias clave del currículo son las siguientes:

- a) Comunicación lingüística. (CCL)
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
- c) Competencia digital. (CD)
- d) Aprender a aprender. (CAA)
- e) Competencias sociales y cívicas. (CSC)
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)
- g) Conciencia y expresiones culturales. (CEC)

Las competencias clave durante el desarrollo de esta programación didáctica.

COMPETENCIA CLAVE 1º Nivel de concreción	SUBCOMPENTCI A 2º Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4º Nivel de Concreción
<p>Competencia en comunicación lingüística (CCL)</p> <p>Esta competencia se desarrollará a través de las propuestas de investigación, debates y exposiciones en el aula.</p>	<p>Intervención activa en debates y en la creación de mensajes, tanto escritos como orales , adaptados a diferentes contextos educativos y sociales.</p> <p>Destreza para el tratamiento de la información.</p>	<p>Escuchar, hablar, conversar, leer y escribir.</p> <p>Uso adecuado de la terminología de las técnicas escultóricas.</p> <p>Tratar de manera correcta la información extraída de los recursos TIC.</p>	<p>Desarrolla y comunica pensamientos coherentes, críticos y reflexivos.</p> <p>Utiliza un vocabulario correcto.</p> <p>En las actividades en las que se promueve el debate y la exposición en público.</p>

COMPETENCIA CLAVE 1º Nivel de concreción	SUBCOMPENTCI A 2º Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4º Nivel de Concreción
<p>Competencia Aprender a aprender (CAA)</p> <p>Esta competencia se desarrollará en la puesta en práctica de los contenidos teóricos. En las propuestas de investigación.</p>	<p>Conciencia y control de las propias capacidades para iniciar el aprendizaje y la perseverancia.</p> <p>Organizar las actividades y el tiempo necesario para la realización de la obra.</p>	<p>Conocer sus destrezas y carencias para gestionarlas con responsabilidad.</p> <p>Hacer un seguimiento de los logros y dificultades en el proceso de enseñanza - aprendizaje.</p>	<p>Reconoce sus limitaciones y acepta los errores.</p> <p>Demuestra esfuerzo y receptividad ante las opciones para la mejora.</p> <p>Se organiza en las tareas y con sus compañeros.</p>

COMPETENCIA CLAVE 1º Nivel de concreción	SUBCOMPENTCI A 2º Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4º Nivel de Concreción
<p>Competencia DIGITAL (CD)</p> <p>Esta competencia se desarrollará a través del uso de recursos TIC.</p>	<p>Uso del lenguaje básico; textual, numérico, icónico visual, gráfico y sonoro.</p>	<p>Utilizar los recursos tecnológicos disponibles para la realización de las tareas correspondientes.</p>	<p>Interacción correcta con los recursos TICs.</p> <p>Valora su potencialidad y respeta los principios éticos de uso.</p> <p>En las actividades de investigación y realización del proyecto.</p>

COMPETENCIA CLAVE 1° Nivel de concreción	SUBCOMPENTCI A 2° Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3° Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4° Nivel de Concreción
Competencia Social y cívica (CSC) Garantizada gracias a las propuestas de trabajo en grupo	Intervención activa en debates.	Escuchar, hablar, conversar.	Manejar las normas de convivencia y ejercitar actitudes de respeto.
	Trabajar correctamente en grupo.	Respetar y cuidar las diferentes manifestaciones creativas y los materiales de los compañeros.	Colabora con su grupo y resto de compañeros para llevar a cabo las diferentes actividades.
	Respetar el entorno de clase.	No discriminar por razones de sexo, grupos étnicos o culturales.	En todas las actividades
	Desarrollar las habilidades sociales.		

COMPETENCIA CLAVE 1° Nivel de concreción	SUBCOMPENTCI A 2° Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3° Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4° Nivel de Concreción
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP) Con los trabajos de investigación se estimula la curiosidad y la iniciativa personal para la realización de trabajos artísticos.	Capacidad de iniciativa y curiosidad	Adaptarse a los cambios y resolver los problemas de forma autónoma, utilizando los recursos aprendidos.	Actuar con actitudes de iniciativa , innovación, originalidad y creatividad frente a las tareas propuestas.
	Aplicar la creatividad y ser innovador.	Capacidad creadora e imaginativa.	Sabe trabajar de forma individual y en grupo.
		Capacidad de planificación y organización para desarrollar el proyecto.	Tiene motivación en el desarrollo del proceso creativo del proyecto

COMPETENCIA CLAVE 1º Nivel de concreción	SUBCOMPETENCIA A 2º Nivel de concreción	DESCRIPTOR 3º Nivel de Concreción	DESEMPEÑO 4º Nivel de Concreción
<p>Competencia de conciencia y expresiones culturales (CEC)</p> <p>Gracias al tema principal transversal de la diversidad cultural se refleja esta competencia.</p>	<p>Valorar el patrimonio cultural y artístico.</p> <p>Utilización del hecho artístico como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.</p>	<p>Identifica las relaciones entre manifestaciones artísticas y la sociedad o con la persona que las crea.</p> <p>Aprendizaje de las diferentes expresiones culturales.</p>	<p>Reconoce esta aplicación en obras de diferentes periodos y culturas.</p> <p>Conoce la técnica y materiales utilizados para el desarrollo del proyecto.</p> <p>Se interesa por las expresiones culturales relacionadas con la diversidad cultural.</p>

6.5. CONTENIDOS

Según el artículo 4 del Decreto 110/2016 (bachillerato)/111/2016 (ESO), los contenidos se definen como el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.

6.5.1. Bloques de contenidos.

En la Orden de 14 de julio de 2016, concretamente en el Anexo II (EPVA), en el que se desarrolla el currículo del EPVA, se establecen los bloques de contenidos que se deben desarrollar para 4ºESO, incluyendo algunas referencias propias de la comunidad autónoma andaluza.

Los bloques de contenidos para 4ºESO, son:

4º ESO	
Bloque 1 Expresión Plástica	Hace referencia a un aprendizaje plástico, en su dimensión artística y procedimental de los contenidos, incidiendo en la faceta más práctica de la materia.
Bloque 2 Dibujo Técnico	Permite el acercamiento al diseño y la dimensión plástica de la geometría, pudiendo tomar como referencia la azulejería de construcciones como La Alhambra, el legado andalusí y la relación construcción-geometría.
Bloque 3 Fundamentos del diseño	<p>Diseño y publicidad</p> <p>Diseño y elementos ornamentales. Formas modulares.</p> <p>Diseño y empresa (logotipos).</p> <p>Diseño y producto.</p> <p>Herramientas informáticas.</p>
Bloque 4 Lenguaje Audiovisual y Multimedia	<p>Presta una especial atención al contexto audiovisual andaluz y a los creadores y creadoras contemporáneas, tanto en fotografía como cine y televisión, y otras manifestaciones visuales, cómic, videojuegos, etc.</p> <p>PROYECTOS</p>

Los contenidos pertenecientes a cada bloque que se agrupan en los diferentes Proyectos integrados, siendo necesario establecer un agrupamiento lógico en base a los estándares de aprendizaje. En el apartado 8, desarrollo de los Proyectos integrados, se puede observar qué contenidos conforman cada uno y a qué bloque pertenecen.

BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO	BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA
1. Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales.	1. Formas planas.	1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.	1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2. Léxico propio de la expresión gráfico-plástica.	2. Polígonos.	2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.	2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual.	3. Construcción de formas poligonales.	3. Fundamentos del diseño.	3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4. Creatividad y subjetividad.	4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces.	4. Ámbitos de aplicación.	4. Finalidades.
5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo.	5. Aplicaciones en el diseño.	5. Movimientos en el plano y creación de submódulos.	5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
6. El color en la composición.	6. Composiciones decorativas.	6. Formas modulares.	6. La fotografía: inicios y evolución.
7. Simbología y psicología del color.	7. Aplicaciones en el diseño gráfico.	7. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales.	7. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte.

8. Texturas.	8. Proporción y escalas.	8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.	8. El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.
9. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura.	9. Transformaciones geométricas.	9. Diseño gráfico de imagen: imagen corporativa.	9. Lenguaje cinematográfico.
10. Materiales y soportes.	10. Redes modulares.	10. Tipografía.	10. Cine de animación.
11. Concepto de volumen.	11. Composiciones en el plano.	11. Diseño del envase.	11. Análisis.
12. Comprensión y construcción de formas tridimensionales.	12. Descripción objetiva de las formas.	12. La señalética.	12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos.
13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final.	13. El dibujo técnico en la comunicación visual.	13. Diseño industrial: Características del producto.	13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.
14. Aplicación en las creaciones personales.	14. Sistemas de representación.	14. Proceso de fabricación.	14. Estereotipos y sociedad de consumo.
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA	BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO	BLOQUE 3: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	BLOQUE 4: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.	15. Aplicación de los sistemas de proyección.	15. Ergonomía y funcionalidad.	15. Publicidad subliminal.
16. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia.	16. Sistema diédrico.	16. Herramientas informáticas para el diseño.	
17. Imágenes de diferentes períodos artísticos.	17. Vistas.	17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.	
18. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos.	18. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica.	18. Procesos creativos en el diseño: proyecto técnico, estudio de mercado, prototipo y maqueta.	
19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.	19. Perspectiva caballera.	19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.	

6.5.2. Secuenciación y temporalización

Para determinar el orden y la fecha en la que se desarrolla cada contenido se ha tenido en cuenta fundamentalmente el Grado de concentración e implicación del alumnado a lo largo del curso escolar y trimestre.

El grado de concentración e implicación del alumnado suele ser variable a lo largo del curso. También a lo largo de cada trimestre. Así pues en los momentos de mayor concentración-implicación, procuraremos impartir contenidos de mayor dificultad y/o carga teórica como el bloque de Dibujo Técnico y en los momentos de menor concentración, contenidos motivantes, sencillos y/o más prácticos el bloque IV : Lenguaje Audiovisual y multimedia.

Este apartado de “Secuenciación y Temporalización” queda desarrollado con mayor profundidad, análisis y detalle en la introducción del apartado 8, “desarrollo de los Proyectos integrados”.

6.5.3. Contenidos de carácter transversal

Tal y como hemos visto anteriormente, el concepto “Contenido”, habla de conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. Esas actitudes vienen definidas fundamentalmente a modo de Contenidos de Carácter Transversal o Elementos Transversales.

En el artículo 6 del Decreto 111/2016 (ESO) se definen los elementos transversales que debe incluir el currículo. Podemos observar cómo nos recuerdan a los objetivos de etapa. Por otro lado, el Proyecto Educativo del IES Alonso Cano define cómo debe ser el tratamiento transversal de la educación en valores. En este sentido, se establece lo siguiente:

- Cada departamento tratará aquellos elementos transversales de la normativa que más le afecte.
- El departamento de plástica tienen autonomía para decidir cuándo y cómo se abordan los elementos transversales.
- Los elementos transversales se tratarán de forma más específica en efemérides (día mundial del Paz, día de la mujer, día contra la violencia de género, día del medio ambiente...).

- Se integrará en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de manera especial, la igualdad de género como un objetivo primordial.

6.5.4. Contenidos, referencias y peculiaridades propias de Andalucía.

Tal y como se indicó en el apartado de CONTEXTUALIZACIÓN, la acción educativa debe estar relacionada con el entorno que rodea al alumnado, es decir, con su realidad más cercana. De esta forma, el aprendizaje será significativo, relevante y funcional para ellos, y por tanto, un aprendizaje más estable y duradero.

En este sentido, la normativa ya recoge algunos contenidos propios de la comunidad autónoma andaluza, pero de manera más personalizada incorporaré referencias, actividades en las que se pretende acercar al alumnado al patrimonio monumental granadino y andaluz. Fomentando el sentimiento de apego hacia la propia identidad. Conocer la cultura andaluza a través del arte, es uno de nuestros objetivos transversales, ya que, los estudiantes trabajarán sobre las diferentes manifestaciones culturales del entorno natural granadino y el medio ambiente.

6.5.5. Relación intra e interdisciplinar de los contenidos.

Como ya sabemos, la normativa aboga por un aprendizaje global e integrado, en el que los contenidos de la propia materia se relacionen entre sí (intradisciplinariedad), en el que estén presentes las competencias clave y en el que los contenidos de la propia materia estén conectados con contenidos de otras materias (interdisciplinariedad). Con relación a la intradisciplinariedad es nuestros proyectos todos los bloques estarán conectados sin hacer distinción en ellos. Con respecto a la interdisciplinariedad nuestra asignatura es requerida en la mayoría de los proyectos que se realizan en el centro de tal modo que cada proyecto integrado estará relacionado con varias asignaturas.

6.6. METODOLOGÍA

Según el artículo 4 del Decreto 111/2016 o 110/2016, metodología didáctica es “el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados”.

Nuestra metodología para la asignatura EPVA, será fundamentalmente comunicativa, activa y participativa, dirigida al logro de los objetivos y más directamente relacionados con las competencias clave.

Los criterios que hemos considerado para la acción metodológica responden a:

- Criterios de dificultad, por lo que hemos organizado los contenidos de lo general a lo concreto, de manera breve ya que hoy día cualquiera tienen acceso a la información, proponiendo tareas que se desarrollen de lo más fácil a lo más difícil y complejo.
- Criterios de interés, siempre intentando conectar los intereses y necesidades de los alumnos, a su cultura y entorno más cercano, proporcionándoles de forma clara y atractiva la finalidad y utilidad de los aprendizajes. Con la ayuda de las nuevas tecnologías.
- Criterios de funcionalidad, para la formación integral de un artista, quedando reflejados en torno a la clásica formulación del “saber ver”, “saber interpretar” y “saber hacer”.

Durante la programación el alumno ocupará un lugar central en todo proceso de enseñanza-aprendizaje y él irá construyendo su propio aprendizaje. En nuestra propuesta destacará el aprendizaje partiendo de la manipulación, tanto individual y cooperativo, y el desarrollo de una actitud y un pensamiento crítico reflexivo.

Siguiendo las pautas de John Hattie en su libro “Aprendizaje Visible para los maestros: maximizar el impacto sobre el aprendizaje”. Desde nuestra experiencia creemos que las técnicas más efectivas para enseñar el proceso artístico creativo, son:

1. La claridad y la proposición de tareas específicas con objetivos académicos delimitados, factibles y precisos.
2. La presencia y propuesta de constantes debates entre todos los participantes en el proceso de Enseñanza Aprendizaje, que apelen a la reflexión crítica y constructiva. Son una oportunidad para evaluar los conocimientos y las destrezas adquiridas, y mejorar la competencia lingüística y fomentan actitudes de socialización.

3. Retroalimentación con el claro propósito de mejorar las relaciones sociales entre los actores del proceso de E-A. Y poder ajustar o modificar a los intereses del alumnado toda la actividad realizada en el aula.

Nuestras sesiones se organizarán siguiendo esta metodología de acuerdo a tres momentos temporales:

- Fase de activación / motivación (orientada a captar la atención del alumno).
- Fase de dinamización (momento principal de la sesión en el que se produce la interacción alumno-alumno, alumno-profesor).
- Fase de desarrollo y consolidación (orientado a fomentar actitudes de trabajo) - Fase de reflexión (vinculando el contenido trabajado y la realidad).

Realizaremos distintos tipos de actividades como trabajos de investigación, salidas complementarias para realizar estudios del natural, visualización de videos, fomentaremos las destrezas básicas fundamentales para la adquisición de conocimientos, como son la expresión oral así como la escrita y el pensamiento crítico y reflexivo, con debates y autoevaluaciones.

6.6.1. ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS.

Teniendo en cuenta la normativa anterior, se concluye que es necesario incorporar estrategias didácticas diversas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado.

Las estrategias y procedimientos que se desarrollan en la presente programación didáctica, son los siguientes:

1) METODOLOGÍA “MOTIVADORA Y ESTIMULANTE”:

- a) Uso de las TICs. Las tecnologías de la información y de la comunicación se utilizarán de manera habitual como herramientas integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Usaremos herramientas, programas y aplicaciones digitales en el aula.

- b) Retroalimentación en el proceso: ofrecer con frecuencia retroalimentación, conocimiento de resultados o feedback, aumenta la motivación y la autoestima del estudiante.
- c) Predominio del aprendizaje por descubrimiento o indagación actividades que estimulen la reflexión y el pensamiento crítico. Es un estilo de enseñanza de participación activa y de aplicación por parte del alumnado, en el que el profesor/a es orientador y facilitador del desarrollo del alumnado.
- d) Aprendizaje funcional y relacionado con su entorno: es recomendable que el alumnado perciba el aprendizaje como algo útil, aplicable a su vida cotidiana o a situaciones futuras, así como relacionado con su entorno cercano (local, provincial y autonómico).

2) INDIVIDUALIZACIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: partir del nivel del alumno, adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizajes, actividades y materiales diversos.

3) BUEN CLIMA DE CLASE

Para favorecer el aprendizaje, es conveniente generar un buen clima de confianza, respeto y convivencia dentro del aula.

4) APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Referidos en el apartado 5.5 del bloque I.

6.7. EVALUACIÓN

Entendemos la evaluación como un proceso integral, en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes, por esa razón nuestro proceso de evaluación tratará el análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, así como análisis del proceso de enseñanza y de la práctica sin olvidarnos del análisis de los proyectos integrados.

Evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas.

Desde nuestro criterio y tras los estudios vistos, la evaluación es la profunda comprensión del proceso artístico que atiende todos los procesos de

elaboración y se fundamenta en la evaluación continua de la adquisición de competencias. Partiendo de una extensa e individualizada evaluación inicial y siguiendo los criterios de autores como Álvarez (2005), por lo que la pondremos en práctica de forma:

- **Individualizada**, adaptada a cada uno de nuestros estudiantes, centrándose en la evolución individual y en el punto de partida inicial, así como en las posibles particularidades de cada individuo.
- **Integradora**, de los distintos aprendizajes, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones. Parte de la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionen.
- **Cualitativa**, partiendo en la medida que se pueda de todos los aspectos que inciden en la situación particular de cada alumno. Para evaluar de forma equilibrada e individualizada los diversos niveles de desarrollo del alumnado, de carácter cognitivo, expresivo, formal...
- **Orientadora**, desde el primer momento dado que aporta al alumnado la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- **Continua**, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

Para la realización de la evaluación, en estos tres proyectos se contemplarán tres momentos:

MOMENTOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Evaluación inicial	<ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas para conocer desde que conocimientos previos parten los alumnos. - Observación directa - Diario de observación
Evaluación de procesos/ formativa	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de observación del proceso de aprendizaje - Escala de observación
Evaluación resultados/ sumativa	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión escrita individual de cada alumno (auto-evaluación) - Debate grupal (co-evaluación) - Rúbrica

Evaluación inicial (apartado 2.3)

Evaluación de procesos/formativa

En este periodo se evaluarán las actividades de producción, es decir el proceso de realización de los diferentes proyectos.

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje se utilizarán los siguientes instrumentos: el diario de observación y diferentes escalas de observación para la participación en los debates y la conducta y otra para el proceso creativo.

Evaluación de resultados

Realizada al terminar el proyecto, aporta la información necesaria sobre la obtención de objetivos y competencias clave para tener una visión de los resultados. Se realizarán diferentes actividades donde el docente utilizará una Rúbrica para observar si han sido alcanzados los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
1.1 Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA	
<p>1.2 Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color</p>
<p>1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>1.3.2. 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.</p>
<p>1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo</p>
<p>1.5. 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.</p>	<p>1.5.1. 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.</p> <p>1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE II: DIBUJO TÉCNICO	
<p>2.1 Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>
<p>2.2 Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p>
<p>2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE III: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	
<p>3.1 Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual 3.1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. ,.</p>
<p>3.2 Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>3.2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>
<p>3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 3.3.3. 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. 3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
BLOQUE IV: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	
4.1 Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	<p>4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>
4.2 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	<p>4.2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>
4.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	<p>4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico</p> <p>4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>
4.4 Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

Para llevar a cabo una correcta evaluación se utilizará como esquema el MAPA DE RELACIONES CURRICULARES EPVA 4º ESO- ANEXO 1, para la realizar los diferentes INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. ANEXO II.

6.8.PLAN DE DESARROLLO DE LOS PROYECTOS INTEGRADOS

PROYECTO I: CREANDO CONCIENCIA A TRAVÉS DEL ALBUM ILUSTRADO.

1. En que consiste

El primer trimestre se debe caracterizar por ser un trimestre MOTIVADOR, ya que suele ser un periodo de adaptación a la asignatura, al profesor/a, a la metodología de trabajo. A su vez debemos tener en cuenta que una parte del alumnado lleva 3 meses sin ejercer tarea de trabajo o desarrollo alguno, lo que supone un problema para arrancar con eficacia. Por ello, es poco conveniente desarrollar Unidades Didácticas de contenido muy teórico y complejo, y con objeto de “enganchar” al alumnado, se deberán de incluir contenidos sencillos y motivantes para el alumnado (las motivaciones del alumnado fueron recogidas en el cuestionario de evaluación inicial).

Por lo que en sintonía con el estado anímico del alumnado a comienzo de curso, en relación a la puesta en práctica de contenidos sencillos y motivadores, el presente proyecto integrado presenta un doble objetivo:

- 1) Utilizar las nuevas tecnologías en el desarrollo de un álbum ilustrado;
- 2) Apoyar la normalización e inclusión educativa a través del álbum como instrumento de comunicación y participación.
- 3)

Este álbum Ilustrado servirá de vía y camino hacia otros lenguajes artísticos. Nuestra propuesta incide en la utilización del álbum como medio innovador para construir una sociedad inclusiva, está formado por dos códigos, visual y textual, los cuales se complementan el uno al otro y establecen una fuerte relación de interdependencia. las imágenes así como las ilustraciones que componen el album cuentan con una gran intención comunicativa y expresiva, creando el ambiente idóneo para la historia,. Al mismo tiempo, el formato físico del álbum cumple un papel fundamental, ya que en muchas ocasiones determina la forma en la que debe ser leído y otorga un sentido a la narración. El álbum ilustrado es un material interdisciplinar, en el que por un lado la transmisión de valores se convierte en un punto de interés vinculado a la asignatura valores éticos, así como por otro lado tal y como se expuso con anterioridad no podemos prescindir de la parte textual, parte que integra a la asignatura lengua castellana y literatura con la educación plástica y visual.

Las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental en este proyecto ya que hoy en día la manipulación de imágenes, la tipografía y la maquetación guardan una especial importancia para el desarrollo de estudios superiores no obligatorios (UNIVERSITARIOS) a la hora de emprender o realizar con éxito un proyecto y claro esta con su futura proyección en el mundo laboral. Para ello utilizaremos el software Gimp, el cual se utiliza de manera habitual para el retoque fotográfico, manipulación de imágenes y texto, básico para cumplir con las expectativas y requerimientos mínimos de todo proyecto exigible a todo alumnado, o incluso con enfoque en el mundo laboral como quedo referido anteriormente, y es que para mayor concurrencia de ventajas del software Gimp, el mismo es de carácter gratuito lo que no supondría sobre coste alguno en las partidas presupuestarios del departamento de dibujo.

Las actividades presentadas para el desarrollo de este proyecto están pensadas para facilitar la reflexión del alumnado sobre la inclusión social y el uso de las nuevas tecnologías en su día a día, y para ello, se realizarán actividades de introducción, motivación, desarrollo y consolidación, donde se irán alternando tareas de debate y crítica grupales con la realización del álbum ilustrado utilizando el software Gimp.

El Proyecto se integra y estructura en tres partes fundamentales y vertebrales:

- Primera fase/ Introducción y Motivación: Se recogerá y explicará toda la información sobre los álbumes ilustrados que existen en el mercado destinados al público infantil y juvenil. Enfatizando en las que aparecen personajes con diversidades (discapacidades, necesidades educativas especiales, diversidad cultural...).
- Segunda fase/ desarrollo: Se procederá a trabajar a partir del material recogido. Una vez extraídos resultados generales y sobre todo, después de una selección de publicaciones que potencien los valores que perseguimos, se diseñará por grupo los diferentes álbumes ilustrados.
- Tercera fase/ consolidación: Se realizarán actividades tanto en formato oral y escrito, con base en la reflexión y crítica del trabajo en cuestión objeto de desarrollo.

La metodología escogida para la realización del proyecto será la especificada en el apartado 6.6, Bloque II, en conjunto con el apartado 3.5, Bloque I, resaltando el aprendizaje basado en proyectos (ABP) fusionándose así diferentes disciplinas creativas y artísticas en la elaboración de las actividades que conforman los talleres.

Para la evaluación, del mismo modo que la metodología, ha sido desarrollada en el apartado 6.7 donde se recogen los criterios de evaluación y aprendizaje para el posterior desarrollo de los instrumentos de evaluación.

2. Objetivos propios del proyecto.

1. Diseñar un álbum ilustrado llevando a cabo todas sus etapas.
2. Reflexionar y concienciar al alumnado sobre la diversidad cultural y la inclusión social en su entorno más cercano (centro educativo y núcleo poblacional)
3. Entender el proceso creativo como un medio para la transformación social.
4. Conocer y manejar los recursos TIC como parte del proceso creativo.
5. Utilizar un software para maquetar el álbum ilustrado realizado.
6. Profundizar en el conocimiento del diseño y de la manipulación de imágenes digitales.

3. Contenidos a tratar.

BLOQUE I: Expresión plástica

3. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. 4. Creatividad y subjetividad. 6. El color en la composición. 13. Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. 15. Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

BLOQUE III: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

10. Tipografía. 16. Herramientas informáticas para el diseño.

CONTENIDOS REALIZADOS

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Introducción al álbum ilustrado.	Analizar la evolución del álbum ilustrado.	Ser crítico y analítico con los álbumes ilustrados.
Los elementos del álbum ilustrado.	Visualizar diferentes álbumes ilustrados.	Ser sensible a las manifestaciones artísticas.
¿Cómo diseñar correctamente un álbum?	Conocer las partes de un álbum.	
Las diferentes técnicas utilizadas en el álbum ilustrado.	Experimentar y utilizar diferentes técnicas para su posterior elección. Posibilidad de utilizar un software para colorear en el ordenador.	Se esfuerza por comprender la técnica. Contempla la creación del álbum ilustrado como un proceso creativo.
El color en la composición.	Utilizar el color como recurso creativo y subjetivo en el desarrollo del proyecto.	Valora las diferentes aplicaciones del color como recurso expresivo.
Creación del álbum ilustrado.	Crear el álbum ilustrado teniendo en cuenta todo lo anteriormente estudiado.	Se esfuerza por realizar correctamente el proyecto.
La diversidad cultural e inclusión social. - La Inmigración - Diferencias de género - Discapacidades	Generar opiniones y sensaciones oralmente, por escrito y en la realización del proyecto integrado sobre el tema de la diversidad cultural y la inclusión social.	Apreciar y es consciente a las diferentes culturas y a la inclusión social. Coopera con su equipo y compañeros para el desarrollo del proyecto. Participa en los debates sobre el tema.
La importancia del uso de una correcta tipografía	Buscar y experimentar con las diferentes tipografías y elegir la más adecuada para acompañar a su álbum ilustrado.	Aprecia la diversidad de tipografías y acabados. Cuida el aspecto final de su álbum ilustrado.

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
La maquetación del álbum ilustrado. Gimp	<p>Diseñar y realizar la maquetación del álbum ilustrado con el software Gimp.</p> <p>Desarrollar destrezas para la creación, edición y manipulación de imágenes digitales a partir de la utilización de la herramienta de uso libre Gimp.</p>	Se interesa por la maquetación final de su álbum ilustrado.

INTERDISCIPLINARIEDAD

Durante el desarrollo del proyecto integrado se abordará la reflexión y concienciación de la diversidad cultural, la igualdad de género y todo tipo de exclusión social e inclusión social a través del álbum ilustrado. Por ello se trabajará, la asignatura de forma interdisciplinar, utilizando el arte como puente con otras áreas de conocimiento (asignatura de Valores éticos)

La asignatura de valores éticos, contribuye a favorecer la construcción de una sociedad libre, igualitaria, próspera y justa, mediante la participación activa de ciudadanos conscientes y respetuosos de los valores éticos en los que debe fundamentarse la convivencia y la participación democrática, reconociendo los derechos humanos como referencia universal para superar los conflictos, defender la igualdad, el pluralismo político y la justicia social (Real Decreto 1105/2014, p.534)

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Por el carácter reflexivo y crítico del proyecto se aplican durante su desarrollo los siguientes elementos transversales (artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre).

- Educación para la convivencia y cultura de paz, a través del trabajo grupal y reflexivo ya sea a un nivel individual o colectivo.
- Educación para la ciudadanía y derechos humanos, con referencia y temática principal a la diversidad cultural, inclusión social e igualdad. Recursos, materiales y software.

RECURSOS, MATERIALES Y SOFTWARE

EPVA: “se posibilitará que el alumnado emplee los medios técnicos y procedimentales propios de la expresión artística, visual y audiovisual, seleccionando aquellos que sean más afines a las vivencias, inquietudes y habilidades del alumnado y que potencien su sentido crítico y espíritu creador. Se incluirán, además de los tradicionales, recursos actuales como los asociados a las culturas urbanas, especialmente aquellas generadas en nuestra Comunidad, o los que nos proporcionan las herramientas informáticas y las nuevas tecnologías” (Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre).

MATERIALES	<ul style="list-style-type: none">- Bloc para la realización de bocetos y apuntes.- Básicos de dibujo (Lápices, rotuladores, goma de borrar, sacapuntas, etc)- Material para la técnica elegida. (collage, acuarela, lápices de colores, etc)- Ordenadores
PERSONALES	<ul style="list-style-type: none">- Rol del docente: Diseñar y planificar las clases. Motivar y despertar interés en el alumnado. Facilitar la comprensión de los contenidos. Fomentar el auto-aprendizaje y la participación. Guiar y mediar el proceso de aprendizaje.- Rol del alumnado: Activo dentro de las actividades propuestas. Exponer y defender sus propias ideas. Tener una conducta abierta para aceptar las ideas de sus compañeros. Adquirir la capacidad para trabajar en grupo. Ser crítico y reflexivo.
ESPACIALES E INSTALACIONES	<ul style="list-style-type: none">- Aula acondicionada con buena iluminación y ventilación para la realización del proyecto.- Mesas amplias para trabajar.- Zona para las técnicas húmedas, equipada con un fregadero.- Ordenador para cada grupo. (6 ordenadores)

SOFTWARE.- GIMP

Para edición y manipulación de las partes del álbum ilustrado se utilizará el programa “Gimp”. como programa de código libre y gratuito, lo que lo convierten en una excelente alternativa para los entornos educativos: dado el patente ahorro económico que supone su uso, unido a su carácter multiplataforma (compatible en Windows, Linux, Mac, etc.) pero no todas sus características se quedan circunscritas y aisladas su coste gratuito y a las funciones de edición o manipulación, sino que las mismas presentan una gran calidad, en relación a otros software sujetos a licencia y canon, ya que el mismo cuenta con una similar potencia a la de los programas comerciales de elevado precio y prestaciones.

¿ Qué puedo hacer en GIMP?

- Recortar Imágenes. Pintar con pincel, brocha, aerógrafo, relleno, texturas, degradados. Modificar la escala. Creación y manipulación de texto. Eliminar o adición de manchas, sombras, mareado de colores, etc

En concreto, este software cuenta con algunas de las herramientas de manipulación de imágenes más potente que existe actualmente, al trabajar con imágenes de mapa de bits con imágenes vectoriales ante la posibilidad de importar imágenes y poder modificarlas. lo que en conclusión supone que nos encontremos con una herramienta ideal para trabajar.

Secuenciación y temporalización

El organigrama de las sesiones, de manera cronológica se organizará y dividirá por semanas, en total unas 36 sesiones durante las próximas 12 semanas, con un trabajo primordial práctico en clase y de manera grupal.

En cada sesión (60 min) tendremos diferentes fases

Fase 0: tiempo que tarda el alumno en llegar al aula, se sientan, pasamos lista (comprobar asistentes), guardan silencio y prestan atención. (5´ aprox):

Fase Inicial: comienza la clase resolviendo dudas, recordando algunas cuestiones de la clase anterior, explicando brevemente lo que se va a tratar en la clase del día etc. (5-10` aprox).

Fase Central: donde se van a desarrollar todas las actividades del proyecto y a continuación se describirá de forma secuencial. (30-40')

Fase Final: las sesiones finalizarán realizando una síntesis o resumen de lo acontecido en clase, adelantar lo que se va a ver en la clase siguiente, explicar con detalle las actividades que deben desarrollar en casa, ofrecer conocimiento de resultados o feedback al grupo clase, a algún grupo de trabajo o a algún alumno/a en particular. (10' aprox).

PI:1		TÍTULO: Creando conciencia a través del álbum ilustrado.(36 sesiones)	
TEMPORALIZACIÓN DE SESIONES / PLAN DE DESARROLLO / ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA			
Introducción	Crear un album ilustrado para concienciar sobre la inclusión social.	Competencias clave	CCL, CAA, CD, CSC, SIEP.
Semana	Actividades de enseñanza-aprendizaje		Contenidos
F A S E D E I N T R	1	Sesión 1: Se presentará el proyecto de forma motivadora. Visualización de álbumes ilustrados, formación de grupos y debate sobre los conocimientos previos del alumnado.	Introducción al álbum ilustrado
		Sesión 2: Clase teórica de 30 min -Introducción al álbum ilustrado. Evolución y su elementos que lo forman. Cómo actividad se propondrá analizar un álbum ilustrado por grupo. (exponer los resultados ante la clase)	Elementos de un álbum.
		Sesión 3: Como diseñar un álbum paso a paso. Organización de las próximas semanas y reunión de grupo para ir formalizando ideas sobre su proyecto.	inclusión social.

O D U C C I Ó N Y M O T I V A C I Ó N	2	<p>Sesión 4: Visualización de álbumes explicando y analizando las técnicas utilizadas. Primer contacto con las técnicas.</p> <p>Sesión 5 y 6: Al comienzo de cada sesión debate y concienciación sobre la diversidad en las aulas e inclusión social. Visualización de los libros Juul “bullying” Una caperucita Roja “ Marjolaine Leray El color de la arena, Elena O’Callagham. Experimentar con las diferentes técnicas en grupo, mientras debaten sobre qué tema van a desarrollar su historia. (diversidad, exclusión social...)</p>	<p>Técnicas utilizadas en el álbum ilustrado</p> <p>inclusión social.</p>
	3	<p>Sesión 7: Breve explicación del color en la composición. El color en la obras de arte. Reunión de grupo para analizar y estudiar los colores utilizados en su proyecto.</p> <p>Sesión 8: Charla sobre la inclusión social: presentada por el Técnico educativo de la Unidad de Atención Inmediata SAMU, Centro de menores Menas, Dúrcal.</p> <p>Sesión 9: Cada grupo experimentará el color con las diferentes técnicas. Elección de la paleta utilizada para su álbum ilustrado grupal.</p>	<p>El color en la composición.</p> <p>Simbología y psicología del color.</p> <p>inclusión social.</p>
	4	<p>Sesión 10: Presentación de las ideas (tema, color, técnicas, formato...) para la realización del proyecto al resto de sus compañeros. Durante esta actividad los estudiantes realizarán preguntas y críticas constructivas respetando el turno de los diferentes grupos.</p> <p>Sesión 11: La sesión comenzará con la preparación y organización de todos los materiales y la división de tareas entre los miembros del grupo. Estas tareas irán rotando en las diferentes sesiones. El alumnado comenzará creando la historia. (interdisciplinariedad con la asignatura de Lengua Castellana y literatura).</p> <p>Sesión 12: Una vez finalizada y clara la historia. Comenzarán con el diseño del protagonista y los diferentes personajes.</p> <p>Durante todas estas actividades el docente habrá de mediador y guía resolviendo dudas y posibles problemas técnicos.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado.</p> <p>Creación de la historia.</p> <p>Diseño de personajes para su historia.</p>

F A S E D E D E S A R R O L L O	5	<p>Sesión 13: Continuar con la tarea de diseño de personajes.</p> <p>Sesión 14: Presentación del protagonista y los personajes al resto de la clase, mediante una presentación oral. Organizar las sesiones posteriores para la realización del storyboard en grupo.</p> <p>Sesión 15: Actividad individual. Cada alumno/a realizará un storyboard a partir de su protagonista y personaje de grupo.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado</p> <p>·</p> <p>Diseño de personajes.</p>
	6	<p>Sesión 16: Se continua con la realización del storyboard de manera individual. Antes de la finalización de la clase: presentación del storyboard al pequeño grupo.</p> <p>Sesión 17: Sesión de reflexión. Los alumnos por pequeños grupos debaten que storyboard van a llevar a cabo bajo la supervisión del docente.</p> <p>Sesión 18: Manos a la obra. Realización de las ilustraciones en B/N. Cada alumno realizará paginas individualmente bajo el control del grupo.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado</p> <p>·</p>
	7	<p>Sesión 19, 20, : Cada grupo estará trabajando de forma individual en el álbum ilustrado.</p> <p>Sesión 21: Al finalizar la semana/sesión pequeña exposición de los trabajos realizados al gran grupo.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado</p> <p>·</p>
	8	<p>Sesión 22,23,24 : Añadimos color con la técnica elegida. Los alumnos pueden decidir si seguir con sus propias creaciones o intercambiarlas con el reto de sus compañeros para que ellos den color a sus páginas.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado</p> <p>·</p>
	9	<p>Sesión 25: Al comienzo de esta sesión se realizará un recopilación de la experiencia, mediante un pequeño debate. Cada grupo presentará sus ilustraciones, explicando todo el proceso de realización. (afianzando conocimientos.</p> <p>Sesión 26: Introducción a la tipografía. Visualización de diferentes tipografías. Banco de tipografías Dafont.</p> <p>Sesión 27: Pequeña clase sobre el lettering. Los alumnos experimentaran con la tipografía a mano alzada. Reunión con su grupo y búsqueda de la tipografía adecuada para su álbum ilustrado.</p>	<p>Creación del álbum ilustrado</p> <p>·</p> <p>La tipografía</p>

F A S E D E C O N S O L I D A C I O N	10	<p>Sesión 28: Introducción a la maquetación. El alumnado observará diferentes maquetaciones de libros y observaran la importancia de esta. Presentación del programa Gimp. Breve explicación de lo más básico.</p> <p>Sesión 29: Escaneado y digitalización de sus ilustraciones. Pequeña explicación y muestra de retoque fotográfico.</p> <p>Sesión 30: Retoque y manipulación de sus ilustraciones digitales (formato, color , contrastes..)</p>	La maquetación del álbum ilustrado . Gimp
	11	<p>Sesión 31: Breve explicación y demostración práctica del uso correcto de la manipulación del texto y la imagen a través del programa Gimp.</p> <p>Sesión 32: Puesta en práctica de lo aprendido en la sesión anterior sobre su proyecto del álbum ilustrado. Uniendo el texto y la imagen.</p> <p>Sesión 33: Realizarán los últimos retoques de su álbum ilustrado, enumerando las páginas, colocando la portada (previamente realizada) y las contraportadas.</p>	La maquetación del álbum ilustrado . Gimp
	12	<p>Sesión 34: Visita a la imprenta del pueblo, para ver todo el proceso de impresión de sus libros. Breve explicación a cargo del encargado de la imprenta.</p> <p>Sesión 35: Pequeño debate sobre la concienciación y reflexión de la diversidad en las aulas y posteriormente la realización de forma individual de un breve/escrito sobre el proyecto.</p> <p>Sesión 36: Presentación de los álbumes ilustrados en la biblioteca del centro donde permanecerán para el uso y disfrute de todos.</p>	Presentación final.

En el hipotético caso de que la formación presencial quedará nuevamente interrumpida por una formación online, ya sea ante exigencias sociales o sanitarias, esta programación tendría de igual manera desarrollo y supervivencia con formación online por medio de adaptación a los medios informáticos y tecnológicos de hoy día.

PROYECTO II: RETRATANDO EL VALLE DE LECRÍN

1. En que consiste.

Nos encontramos con el segundo trimestre, el cual se caracterizará por ser un trimestre con gran carga lectiva, teórica, y de desarrollo, al suponer este el ecuador del curso académico. Es en este momento del curso en el que el alumnado presenta un mayor grado de concentración, por lo que en sintonía a las aptitudes del alumnado y exigencias académicas, el desarrollo de este Proyecto integrado presentará una mayor parte teórica y compleja.

Partimos de que la mayor parte del alumnado desconoce y minus-valora el Patrimonio monumental del Valle de Lecrín, y especialmente el patrimonio histórico-artístico civil de Dúrcal.

Por ello, este proyecto exige estimular la sensibilización frente al Patrimonio monumental histórico-artístico y natural local como activo cultural y económico de primer orden, haciendo partícipe a toda la comunidad educativa en diversas actividades y prolongadas casi de manera continua durante el curso y con una finalidad concreta: “la definición de un itinerario monumental” con una selección de bienes patrimoniales significativos, analizados y catalogados, así como el diseño de una señalética para cada bien patrimonial seleccionado, incluyendo en cada cartela la identificación, cronología, estilo y un código QR que remita a la ficha del bien online. Esta señalética, será común para todos aquellos puntos de interés que actualmente se hallan en estado de abandono, realizándose un mapa creativo junto a ilustraciones de los diferentes monumentos con uso de las nuevas tecnologías.

No obstante, este proyecto cumple con más funciones de las indicadas, ejemplo de ello es que permite detectar las necesidades de conservación y puesta en valor de bienes patrimoniales y elevar las mismas a las instituciones correspondientes.

Este proyecto integrado a su vez aglutina diferentes áreas del conocimiento dentro del currículo como Lengua Castellana, Inglés, Geografía Historia, Economía, Informática y Educación Física y como actividades complementarias, se realizarán excursiones interdisciplinares con la asignatura de Educación física, para fotografiar y dibujar in situ los monumentos seleccionados en el proyecto.

Para el desarrollo del proyecto se partirá de las nuevas tecnologías como herramientas educativas SketchUp y Gimp, y el alumnado sobre la app Gimp tendrá los suficientes conocimientos previos gracias al desarrollo del anterior proyecto integrado.

En cuanto a la app SketchUp hay que destacar la gran ayuda que aporta a la visión espacial sobre nociones abstractas y de difícil comprensión, como los sistemas de representación, los cuales quedan ilustrados a simple vista con SketchUp. Ejemplo de todo ello es que la geometría, desde el punto de vista del volumen, se convierte en una herramienta rutinaria y fácil, así como los conceptos geométricos como la mediana, las diagonales, el espacio, la generación de superficie a través del giro del eje... resultan mas fácil de entender.

La metodología escogida para la realización del proyecto será la especificada en el apartado (6), Bloque II, en conjunto con el apartado (5.5), Bloque I, resaltando el aprendizaje basado en proyectos (ABP) fusionándose así diferentes disciplinas creativas y artísticas en la elaboración de las actividades que conforman los talleres.

Para la evaluación, del mismo modo que la metodología, ha sido desarrollada en el apartado (6.7) donde se recogen los criterios de evaluación y aprendizaje para el posterior desarrollo de los instrumentos de evaluación.

Así mismo para concluir, se exigirá el concurso de las autoridades y administraciones competentes tanto a nivel, local, como autonómico y estatal, para la obtención del producto final, ya que bien sea por medio de Ayuntamiento, Diputaciones Provinciales, Consejerías de Cultura y Patrimonio por medio de sus Delegaciones, deberán de cooperar de manera individual o en cooperación entre ellas en materia historica-patrimonial, para la instauración de la señalética diseñada, y su puesta en funcionamiento en puntos de interés, así como para la difusión de los catálogos elaborados a través de los medios oficiales de promoción turística del Valle de Lecrín.

2. Objetivos propios del proyecto.

1. Conocer los principales bienes patrimoniales del Valle de Lecrín y valorar la importancia de su conservación.
2. Comprender y valorar el Patrimonio monumental local como fuente de desarrollo económico y de identidad cultural.
3. Diseñar un modelo de señalética para cada bien patrimonial seleccionado.
4. Desarrollar un mapa creativo de los pueblos del Valle de Lecrín.
5. Conocer herramientas y recursos digitales para la representación gráfica.
6. Fotografiar o dibujar los hitos monumentales seleccionados en el proyecto.
7. Desarrollar interés por el trabajo en equipo para potenciar la participación y la cooperación en la realización del proyecto integrado.

3. Contenidos a tratar

BLOQUE I: Expresión plástica

5. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. 7. Simbología y psicología del color. 16. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. 18. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno: imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos. 19. Conocimiento y valoración del patrimonio artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza.

BLOQUE II: DIBUJO TÉCNICO

1. Formas planas. 2. Polígonos. 3. Construcción de formas poligonales. 4. Trazados geométricos, tangencias y enlaces. 5. Aplicaciones en el diseño. 6. Composiciones decorativas. 7. Aplicaciones en el diseño gráfico. 8. Proporción y escalas. 11. Composiciones en el plano. 12. Descripción objetiva de las formas. 13. El dibujo técnico en la comunicación visual. 19. Perspectiva caballera. 20. Perspectiva cónica, construcciones según el punto de vista. 21. Aplicaciones en el entorno. 22. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. 23. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis.

BLOQUE III: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

1. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad.
2. Lenguajes visuales del diseño y la publicidad.
3. Fundamentos del diseño.
4. Ámbitos de aplicación.
8. El diseño ornamental en construcciones de origen nazarí.
12. La señalética.
17. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D.
19. Desarrollo de una actitud crítica para poder identificar objetos de arte en nuestra vida cotidiana.
20. Conocimiento de los elementos básicos para poder entender lo que quiere comunicar.
21. El lenguaje del diseño.

CONTENIDOS REALIZADOS

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>La representación gráfica de un territorio.</p> <p>El mapa desde un punto creativo.</p>	<p>Analizar la evolución del mapa.</p> <p>Visualizar diferentes tipos de representación gráfica de un territorio.</p>	<p>Ser crítico y analítico con la representación gráfica.</p> <p>Ser sensible a las manifestaciones artísticas representadas en los mapas.</p>
<p>La señalética.</p> <p>Los polígonos y su construcciones.</p>	<p>Visualizar y comprender la señalética.</p> <p>Realizar construcciones de polígonos mediante el uso tradicional del dibujo técnico.</p> <p>Utilizar el software SketchUp para la visualización de los polígonos.</p>	<p>Se esfuerza por comprender la técnica.</p> <p>Contempla la utilización del software como herramienta creativa y de utilidad.</p>
<p>La publicidad en nuestro proyecto.</p> <p>Lenguaje y fundamentos del diseño.</p>	<p>Visualizar diferentes catálogos y carteles de turismo.</p> <p>Comprender el lenguaje y los fundamentos del diseño.</p>	<p>Es consciente de la falta de visualización que tiene el Valle de Lecrín.</p>

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<p>La imagen corporativa y su diseño.</p> <p>Proporción y escalas Composiciones en el plano</p>	<p>Utilizar la imagen corporativa como recurso creativo y subjetivo en el desarrollo del proyecto.</p> <p>Utilizar la proporción y escalas como recursos creativos.</p>	<p>Valora las diferentes aplicaciones de la imagen corporativa como recurso expresivo.</p>
<p>Los sistemas de representación en las aplicaciones en el entorno.</p> <p>Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas.</p>	<p>Usar y comprender los sistemas de representación.</p> <p>Crear ilustraciones de obras arquitectónicas, teniendo en cuenta los sistemas de representación.</p>	<p>Se esfuerza por realizar correctamente el proyecto.</p>
<p>El patrimonio del Valle de Lecrín</p>	<p>Generar opiniones y sensaciones oralmente, por escrito y en la realización del proyecto integrado sobre el Valle de Lecrín.</p>	<p>Apreciar y ser consciente del potencial que tiene el Valle de Lecrín.</p> <p>Coopera con su equipo y compañeros para el desarrollo del proyecto.</p> <p>Se interesa y respeta las manifestaciones artísticas del resto de sus compañeros.</p> <p>Participa en los debates sobre el tema.</p>
<p>Recursos tecnológicos (software) para la aplicación de los diseños y representación de volúmenes.</p> <p>Scketup</p> <p>Gráficos vectoriales</p> <p>Retoque fotográfico, Gimp</p>	<p>Buscar y experimentar con las diferentes recursos tecnológicos.</p>	<p>Aprecia la diversidad de recursos y acabados.</p>

INTERDISCIPLINARIEDAD

Las materias involucradas para el desarrollo completo de este proyecto son Geografía e Historia, Lengua, Tecnología, Informática, Economía, Educación Física e Inglés.

Cada asignatura completará este proyecto de la siguiente manera.

Geografía e Historia: Reflexionar acerca del impacto de los bienes patrimoniales en la definición del concepto de nación cultural, así como la importancia de su conservación.

Lengua e inglés: Redacción del catálogo. Elaborar una ficha online en inglés y castellano de cada bien patrimonial integrándolo en un itinerario monumental diseñado en Google Maps a través de los puntos de mayor interés del Valle de Lecrín.

Informática: Publicar el producto final de este proyecto en Internet y trasladarlo a las instituciones políticas correspondientes para contribuir al conocimiento general del Patrimonio local y a su valoración.

Economía: Analizar el impacto que tiene el turismo cultural en Granada y el Valle de Lecrín en la economía local.

Tecnología: Realizar maquetas de los diferentes monumentos del Valle de Lecrín.

Educación Física: Actividad complementaria: Senderos del Valle de Lecrín.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

A través de este proyecto integrado, además de los contenidos propios del tema, anteriormente descritos, tenemos un claro objetivo, el de desarrollar los contenidos transversales, relacionados con el respeto y el aprecio al entorno más cercano, así como, la creación de una identidad propia y el sentimiento de arraigo y pertenencia a la Cultura Andaluza.

Con nuestra propuesta didáctica, se pretende acercar al alumnado al patrimonio monumental granadino y andaluz. Fomentando el sentimiento de apego hacia la propia identidad. Conocer la cultura andaluza a través del arte, es uno de nuestros objetivos transversales, ya que, los estudiantes trabajarán sobre las diferentes monumentos del Valle de Lecrín.

Por ello se animará a los estudiantes realizar estudios de la arquitectura, de las costumbres, los individuos y las plantas autóctonas, así como a buscar información sobre todo aquello que se ha dibujado, Acciones que buscan fomentar la curiosidad y el espíritu de iniciativa e investigación, sobre los orígenes de nuestra identidad. Y darán visibilidad al Valle de Lecrín.

11. Recursos, materiales y software.

Al igual que en nuestro anterior proyecto los materiales serán los mismos, añadiendo los básicos para el dibujo técnico.

Software Sketchup.

SketchUp es una de las herramientas educativas más útiles para potenciar la creatividad de los más jóvenes, al exponerles herramientas avanzadas en unión a flujos de trabajo de alto nivel, enseñándoles a estos a superar sus límites con herramientas avanzadas, inculcándoles conocimiento útil de áreas como Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas y mezclando el arte y la tecnología.

Sketchup es el Software perfecto para utilizarlo en el ámbito educativo, ya que además de ser gratuito e intuitivo , tiene múltiples aplicaciones en el campo profesional y educativo, sus herramientas de exportación e importación brindan la oportunidad de trabajar con proyectos realizados en otras plataformas como 3dStudio Max, Autocad y Rhinoceros así como todos los tipos de archivos de imagen.

Inicialmente este software fue utilizado en arquitectura , y cada día incrementa su uso en otras áreas del diseño , como diseño de interiores e iluminación, diseño industrial y mecánico. A su vez esta app ofrece una perspectiva transdisciplinar, mezclando arte, ciencia, historia e idiomas con un aprendizaje basado en proyectos. Nuestro objetivo es trabajar en niveles

introdutorios. Usar SketchUp fuerza a los estudiantes a pensar en términos de espacio y forma, a entender el color y las texturas y a usar sistemas de representación geométrica.

En definitiva SketchUp nos ha permitido explorar las TIC de manera más creativa, y junto a ello esperamos fomentar el interés por la Arquitectura y la Ingeniería, permitiendo al alumnado descubrir áreas de interés y talentos personales a una edad temprana, quedando así abiertas multitud de ventanas profesionales con una mejora del desarrollo de cada alumno. Esto es posible gracias a la facilidad de uso de SketchUp, su sencilla interfaz, sus prácticamente infinitas posibilidades y una extensa base de conocimientos creada a lo largo del año por los alumnos aplicados.

Sobre SketchUp hay mucho material y recursos para iniciarse, tanto oficial — desde el apartado ‘Learn’ que incluye tutoriales en vídeo, libros, el blog oficial o también foros de la comunidad, hasta una sección específica para educación— como extraoficial, con decenas de comunidades que crean contenido y ofrecen ayuda para todo tipo de niveles y usuarios.

Comenzar con SketchUp es muy fácil: empezar de menos a más, desde las formas más sencillas hasta las más complejas. Al principio deberás descubrir y conocer las posibilidades del software y del editor, para qué sirve cada opción y cuál es el resultado de ejecutar cada una de ellas.

En general, usar SketchUp en educación nos servirá para sentar las bases de un nuevo mundo de diseño digital y de modelado 3D, sin irnos a creaciones muy complejas aunque siempre adecuadas a la edad de nuestros estudiantes. Una de las aplicaciones que tendrá este software en nuestro proyecto será buscar el edificio en Google Earth e importar la vista en sketchup, construir el modelo a partir de la imagen importada, etc.

12. Secuenciación y temporalización

La secuenciación y temporalización se hará por semanas. Este proyecto integrado tendrá 30 sesiones (10 semanas).

PI:2

**TÍTULO: RETRATANDO EL VALLE DE LECRÍN
(30sesiones)**

**TEMPORALIZACIÓN DE SESIONES / PLAN DE DESARROLLO /
ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA**

Introducción	Diseñar un catálogo, mapa y señalética que sirvan para realzar al Valle de Lecrín.	Competencias clave	CCL, CAA, CD, CSC, SIEP. CEC
Semana	Actividades de enseñanza-aprendizaje		Contenidos
1	<p>Sesión 1: Se presentará el proyecto de forma motivadora, aclarando los objetivos y contenidos que se van a llevar a cabo durante el desarrollo del mismo. Visualización de mapas creativos y dibujos representando el territorio mediante técnicas tradicionales como acuarelas o en nuestro caso el Urban sketches y por otro lado la representación a partir de software como el sketchup. Hablar sobre la precaria situación que sufre el turismo del Valle de Lecrín en cuanto a tema patrimonial y cultural.</p> <p>Tarea: traer imágenes existentes de representación del Valle de Lecrín.</p> <p>Sesión 2: Clase teórica de 30 min -Evolución de la representación del territorio. Visualización mediante imágenes. Exposición de las imágenes recopiladas del alumnado del Valle de Lecrín, analizándolas en gran grupo.</p> <p>Sesión 3: Organización de las próximas semanas y formación de grupo (cambios de grupo en cuanto al anterior proyecto) Reunión de grupo para ir formalizando ideas sobre su proyecto. Reparto de los pueblos a cada grupo para que comiencen su investigación.</p>		<p>La representación gráfica de un territorio.</p> <p>El mapa desde un punto creativo.</p> <p>El patrimonio del Valle de Lecrín</p>
2	<p>Sesión 4: Exposición grupal de las características de cada pueblo. Introducción a la señalética. Pequeña teórica explicando los polígonos y sus construcciones, para posteriormente el diseño de sus propia señalética del Valle de Lecrín.</p> <p>Sesión 5: Los alumnos de forma individual y con la ayuda de los materiales básicos de dibujo técnico realizarán la construcción paso a paso de los polígonos.</p> <p>Sesión 6: Construcción de los polígonos a través de la aplicación Geogebra.</p>		<p>La señalética .</p> <p>Los polígonos y su construcciones.</p>

3	<p>Sesión 7: Una vez adquiridos los conocimientos sobre la señalética y los polígonos, realización y diseño en papel (materiales básicos del dibujo) de la señalética personalizada para cada pueblo del Valle de Lecrín</p> <p>Sesión 8,9: Una vez diseñados en formato papel se procederá a digitalizarlos con el Gimp.</p>	La señalética .
4	<p>Sesión 10: Introducción breve a la publicidad enfocada a nuestro proyecto. Visualización de flyer promocionando pueblos y ciudades que ver y que hacer.</p> <p>Sesión 11: Clase teórico práctica los sistemas de representación en las aplicaciones en el entorno. Visualización de imágenes y pequeña salida al patio del centro para tener el primer acercamiento a la representación de obras arquitectónicas.</p> <p>Sesión 12: Visualización de ilustraciones e imágenes sobre la representación bidimensional de la arquitectura. Salida al patio para seguir dibujando al aire libre la arquitectura del centro.</p>	La publicidad en nuestro proyecto. Los sistemas de representación en el entorno.
5	<p>Sesión 13: Excursión a los diferentes pueblos del Valle de Lecrín (interdisciplinar con Educación física) realización de bocetos in situ (Urban scketcher) y toma de fotografías. Para luego utilizarlas en el proyecto.</p> <p>Sesión 14: Exposición de las fotografías y dibujos de cada alumno al resto del aula. Introducción al software Scketup. Manipulación del alumnado del programa. El docente en todo momento estará para resolver dudas.</p> <p>Sesión 15: Utilización de las fotografías realizadas durante la excursión en el programa Scketup.</p>	Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas. Recursos tecnológicos.
6	<p>Sesión 16: Realización de las obras arquitectónicas en el programa Scketup, que posteriormente vamos a utilizar para la creación de nuestro mapa creativo. Trabajo en grupo.</p> <p>Sesión 17: Pequeña clase teórica sobre la proporción y escalas. Y las diferentes composiciones en el plano. Trabajo grupal, realización de bocetos de su futuro mapa, teniendo en cuenta cómo van a utilizar a su favor la escala y la proporción.</p> <p>Sesión 18: Realización del mapa creativo, diseño del mapa a modo de boceto.</p>	Scketup Proporción y escalas Composiciones en el plano

7	<p>Sesión 19, 20, : Con la ayuda de los programas Gimp y skeepup dar forma a su mapa. Que posteriormente será utilizado en el tríptico turístico del pueblo seleccionado.</p> <p>Sesión 21: Al finalizar la semana/sesión pequeña exposición de los trabajos realizados al gran grupo. En este momento presentaremos tanto la señalética, como nuestro mapa.</p>	Recursos tecnológicos.
8	<p>Sesión 22 : Clase teórica sobre la imagen corporativa y su diseño. Visualización de marcas y logotipos reconocidos. Análisis de algunas de las marcas mas reconocidas en nuestros días.</p> <p>Sesión 23,24: Realización del diseño de una imagen corporativa del pueblo.</p>	La imagen corporativa y su diseño.
9	<p>Sesión 25: Al comienzo de esta sesión se realizará un recopilación de la experiencia, mediante un pequeño debate. Cada grupo presentará sus trabajos, explicando todo el proceso de realización. (afianzando conocimientos) Recopilación de todo el trabajo realizado para diseñar nuestro tríptico y cartel.</p> <p>Sesión 26 y 27: Crear el tríptico utilizando todo el trabajo realizado. Mediante el uso del programa Gimp.</p>	La publicidad en nuestro proyecto.
10	<p>Sesión 28: Diseñar un cartel para a traer al turismo al pueblo. Utilizando los conocimientos previos que poseen sobre la tipografía y maquetación. Bocetos individuales.</p> <p>Sesión 29: Poner los bocetos en el gran grupo y realizar el que más se adapte a los objetivos. Utilizar los programas.</p> <p>Sesión 30: Exposición de todo lo realizado y pequeño debate sobre lo aprendido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La señalética - El mapa - La imagen corporativa - Fotografías y dibujos realizados durante el proyecto. - Catálogo turístico. 	Proyecto final.

PROYECTO III: CÁMARA Y ACCIÓN! CORTOS S.O.STENIBLES.

1. En que consiste

Para concluir en el final del curso académico, durante el tercer trimestre, aprovechando las circunstancias sociales en las que el alumnado suele estar más disperso y cansado tras acarrear a sus espaldas la dura carga lectiva de todo el curso, partiremos de un Proyecto Didáctico sencillo y práctico.

Este trimestre, se caracterizará, a nivel general por su SENCILLEZ, dada la dificultad que supone motivar a la parte del alumnado que no ha funcionado bien en los trimestres anteriores. Además, el alumnado suele estar fatigado, sobre todo en la recta final del curso y para ello partiremos de una fórmula concreta para que el alumnado funcione de manera eficaz, por medio del planteamiento de un trimestre sencillo, y con bastante práctica, como por ejemplo por medio del desarrollo de un cortometraje de manera grupal entre el alumnado, planteamiento que será desarrollado debidamente más adelante.

El alumnado de 4º ESO habrá estudiado previamente el lenguaje cinematográfico en el área de lengua y literatura castellana. Tras una breve introducción de los elementos básicos (elaboración de un guión cinematográfico, análisis de los ángulos y planos, montaje...), de manera autónoma y por grupos nuestros estudiantes procederán al diseño de un cortometraje para concienciar sobre los diferentes tipos de contaminación que existen.

Esta propuesta no debe ser entendida de manera aislada a lo dispuesto durante todo el Trabajo Final de Máster con el uso de las nuevas tecnologías como estandarte y abanderado principal, ya que la intención principal de todo es que el alumnado conozca la herramienta que normalmente tiene entre sus manos, el móvil, y obtenga una utilidad practica creativa distintos a los usos sociales u ociosos que el alumnado hace se sus dispositivos móviles.

La metodología escogida para la realización del proyecto será la especificada en el apartado 6.5, Bloque II, en conjunto con el apartado 3.5, Bloque I, resaltando el aprendizaje basado en proyectos (ABP) fusionándose así

diferentes disciplinas creativas y artísticas en la elaboración de las actividades que conforman los talleres.

Para la evaluación, del mismo modo que la metodología, ha sido desarrollada en el apartado 6.7 donde se recogen los criterios de evaluación y aprendizaje para el posterior desarrollo de los instrumentos de evaluación.

Así mismo, el producto final se presentará al concurso de La Consejería de Agricultura, Pesca y Medio Ambiente, en colaboración con la Consejería de Educación, concurso de cortos sobre sostenibilidad: Cortosostenibles. “El objetivo fundamental de este certamen es el fomento de la interrelación de los estudiantes de ESO con su entorno más inmediato, en este caso el urbano y natural, y el conocimiento de la comunidad educativa de los ejes básicos de actuación del Programa de Sostenibilidad”. El alumnado podrá presentarse a una categoría : Contaminación acústica, contaminación lumínica y contaminación orgánica.

2. Objetivos propios del proyecto.

1. Estudiar el lenguaje visual y plástico en la prensa, publicidad y televisión.
2. Conocer y comprender los principales elementos del lenguaje audiovisual.
3. Conocer y manejar los recursos TIC como parte del proceso creativo.
4. Utilizar un software para montaje de videos y otro para retocar y manipular audio.
5. Profundizar en el conocimiento del mundo audiovisual y de la manipulación video- creaciones.
6. Crear un cortometraje para concienciar sobre la contaminación.
7. Desarrollar interés por el trabajo en equipo para potenciar la participación y la cooperación en la realización del proyecto integrado.

3. Contenidos a tratar.

BLOQUE IV: LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

1. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.
2. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.
3. Principales elementos del lenguaje audiovisual.
4. Finalidades.
5. La industria audiovisual en Andalucía, referentes en cine, televisión y publicidad.
8. El lenguaje y la sintaxis de la

imagen secuencial. 9. Lenguaje cinematográfico. 12. Proyectos visuales y audiovisuales: planificación, creación y recursos. 13. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas.

CONTENIDOS REALIZADOS

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Introducción al lenguaje audiovisual.	Analizar la evolución del lenguaje audiovisual.	Ser crítico y analítico con los lenguajes.
Principales elementos del lenguaje audiovisual.	Visualizar diferentes cortometrajes.	Ser sensible a las manifestaciones artísticas.
Finalidades	Conocer los elementos del lenguaje audiovisual.	
El lenguaje y la sintaxis de la imagen secuencial.	Experimentar con los recursos tecnológicos y utilizar diferentes técnicas/ lenguaje para su posterior elección.	Se esfuerza por comprender el lenguaje.
El lenguaje cinematográfico		Contempla la creación del álbum ilustrado como un proceso creativo.
Fases para la creación de un proyecto visual y audiovisual: Planificación, creación y recursos.	Comprende cada una de las fases para la correcta creación de un proyecto audiovisual.	Valora y sigue las diferentes fases en la realización de su proyecto.
Recursos audiovisuales	Experimentar y utilizar diferentes técnicas.	Se esfuerza por realizar correctamente el proyecto.
La contaminación	Generar opiniones y sensaciones oralmente, por escrito y en la realización del proyecto integrado sobre el tema de la contaminación.	Apreciar y es consciente a los diferentes tipos de contaminación.
Diferentes tipos de contaminación		Coopera con su equipo y compañeros para el desarrollo del proyecto.
		Se interesa y respeta las manifestaciones artísticas del resto de sus compañeros.
		Participa en los debates sobre el tema.

INTERDISCIPLINARIEDAD

Para el desarrollo de este proyecto integrado, la asignatura EPVA, cooperará y se desarrollará en estrecha vinculación a otras serie de disciplinas académicas, y en concreto:

-**Ciencias Naturales**, abordando la temática principal de cortometraje, aspectos actuales desde del medio natural, medioambiente, carencias sociales sobre el mismo etc.

- **Lengua y literatura castellana** para el lenguaje cinematográfico y el desarrollo del Guión, (Introducción, Nudo, Desenlace) siendo actividad inventiva propia del alumnado, gozando cada uno de ellos plena libertad para el desarrollo del mismo, fomentando el desarrollo de su capacidad de redacción, lectora, interpretativa etc.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

En consonancia y respuesta a una necesidad vital en el día a día, de manera transversal se desarrollarán contenidas sobre la Educación ambiental, ya que tal y como se estableció en el Informe de 2005, elaborado por Naciones Unidad bajo el título “Objetivos del Milenio” una de las principales metas es concienciar y garantizar la sostenibilidad del medio ambiente correspondiendo este proyecto con similares principios y objetivos realización.

4. Recursos y materiales

Software Audacity.

El software Audacity, como programa de uso fundamental de grabación y edición de sonido digital de uso libre y gratuito. Este es un editor de sonido, fácil de usar y muy potente, con el que se van a poder grabar sonidos en vivo y directo, convertir archivos de audio a diferentes formatos, cortar, pegar o empalmar pistas de audio para mezclar sonidos, cambiar la velocidad de grabación o reproducción, agregar efectos de sonido, etc.

“Entre las habilidades indispensables para el Siglo XXI, encontramos que las herramientas para elaborar Audio pueden fortalecer las competencias de Creatividad e innovación, comunicación y en manejo de las TIC. El Audio, que

es uno de los elementos menos utilizados en las aulas permite que 20% de lo que se dice sea asimilado y, con lo que respecta a la imagen, es un elemento que, de usarse correctamente dentro del espacio áulico, puede aportar un 30% en el proceso de aprendizaje del educando, y si es en movimiento (video) puede hacer que dicho porcentaje suba al 50%”.

La creación y uso de recursos de Audio puede ayudar a los estudiantes a desarrollar las inteligencias verbal/lingüística (lectura, recitación, audiolibros, etc) y la musical/rítmica (canciones, poesías, sonidos ambientales, piezas musicales –tono, ritmo, melodía, timbre, color, etc)”

¿Que se puede hacer con Audacity?

- Hacer grabaciones multicopista y reproducir sonidos. Importar y exportar archivos a diferentes formatos. Editar sonidos con las herramientas típicas de edición (cortar, copiar, pegar, borrar). Aplicar efectos especiales. Aplicar filtros para mejorar las grabaciones.

Avidemux

Avidemux como programa libre y gratuito para editar videos. Permite dividir un video en partes, y guardarla como nuevos videos. Entre las distintas funcionalidades debemos destacar la posibilidades de unir videos y convertirlos en uno solo; capturar imágenes del video que se está reproduciendo etc.

Estas son herramientas que, utilizándolas de forma creativa, permiten aprender y jugar en entornos digitales, dado que el juego es una poderosa fuente de motivación para los alumnos y favorece la construcción del saber.

De manera más detallada como programa de edición de video, se podrá:

- Extraer partes de un video y conformar otro de menor tamaño.
- Extraer imágenes de un video para luego montar fотomontajes, foto reportajes, etc.
- Unir videos que los alumnos hayan capturado y montar uno nuevo con todas esas partes. Los pequeños videos en un cortometraje con la colaboración de todos.

11. Secuenciación y temporalización

La secuenciación y temporalización se hará por semanas. Este proyecto integrado tendrá sobre unas 27 sesiones (9 semanas.)

PI:3		TÍTULO: Cámara y acción! Cortos S.O.Stenibles (27 sesiones)	
TEMPORALIZACIÓN DE SESIONES / PLAN DE DESARROLLO / ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA			
Introducción	Realizar un cortometraje para concienciar a la población sobre los diferentes tipos de contaminación.	Competencias clave	CCL, CAA, CD, CSC, SIEP. CEC
Semana	Actividades de enseñanza-aprendizaje		Contenidos
1	<p>Sesión 1: Se presentará el proyecto de forma motivadora. Visualización de cortometrajes, formación de grupos y debate sobre los conocimientos previos del alumnado.</p> <p>Sesión 2: Clase teórica de 30 min -Principales elementos del lenguaje audiovisual. Cómo actividad se propondrá analizar un cortometraje por grupo. (exponer los resultados ante la clase)</p> <p>Sesión 3: Explicar las finalidades que puede tener una creación audiovisual. Hacer hincapié a la concienciación en el mundo audiovisual. Tipos de creaciones audiovisuales y visualización de diferentes estilos de cortometraje. (animación, abstractos, stopmotion....)</p>		<p>Introducción al lenguaje audiovisual.</p> <p>Principales elementos del lenguaje audiovisual.</p>

2	<p>Sesión 4: Visualización de diferentes tipos de cámaras explicando y analizando cada una de ellas. El móvil en la actualidad como herramienta cinematográfica. El alumnado la primera toma de contacto con el móvil como herramienta.</p> <p>Sesión 5 y 6: Al comienzo de cada sesión debate y concienciación sobre la contaminación y los diferentes tipos que existen. Visualización de cortometrajes sobre la contaminación. Experimentar con las diferentes técnicas en grupo, mientras debaten sobre qué tema van a desarrollar en su cortometraje para concienciar de la contaminación. Primeras lluvia de ideas.</p>	<p>Conociendo la cámara. El móvil.</p> <p>La contaminación</p> <p>Diferentes tipos de contaminación</p>
3	<p>Sesión 7: Breve explicación de cada uno de los elementos del lenguaje cinematográfico. Video explicativo sobre las técnicas de grabación. Puesta en práctica de cada una de ellas. Mini-proyecto utilización de esas video-creaciones para crear un videoclip.</p> <p>Sesión 8: Clase sobre la importancia del audio en las video-creaciones. Introducción al software gratuito Audacity y primeras manipulación.</p> <p>Sesión 9: Nociones básicas sobre el montaje de videos mediante el software Montaje de las video-creaciones y audio que hayan obtenido durante las anteriores sesiones para practicar con el programa.</p>	<p>El lenguaje cinematográfico. Espacio, el ritmo, el movimiento, el sonido, el montaje, la iluminación, el tono y el color.</p> <p>El audio</p>

4	<p>Sesión 10: Clase teórica corta para explicar las fases de creación de un proyecto visual y audiovisual. Organización de las próximas semanas y reunión de grupo para ir formalizando las ideas sobre su proyecto.</p> <p>Sesión 11: Presentación por grupos de sus ideas y estilo para realizar el cortometraje. La sesión comenzará con la preparación y organización de todos los materiales/ recursos y la división de tareas entre los miembros del grupo. Estas tareas irán rotando en las diferentes sesiones. El alumnado comenzará creando un storyboard. (ya tienen los conocimientos previos para ello)</p> <p>Sesión 12: Seguirá con el diseño del storyboard. Y organizando los espacios donde van a grabar (preferiblemente en el centro educativo).</p> <p>Durante todas estas actividades el docente habrá de mediador y guía resolviendo dudas y posibles problemas técnicos.</p>	<p>Fases para la creación de un proyecto visual y audiovisual:</p> <p>Planificación, creación y recursos.</p> <p>Planificación: Storyboard.</p>
5	<p>Sesión 13: Ultima sesión para la fase de planificación. Antes de la finalización de la clase: presentación del storyboard al grupo.</p> <p>Sesión 14: Comenzamos a grabar la imagen. (sin tener en cuenta el audio)</p> <p>Sesión 15: Seguimos grabando la imagen(sin tener en cuenta el audio) y al finalizar la sesión volcamos los videos realizados al ordenador.</p>	<p>Planificación</p> <p>Storyboard</p> <p>Grabando.</p>
6	<p>Sesión 16: Ultima sesión de grabación.</p> <p>Sesión 17: Sesión de reflexión. Los alumnos por pequeños grupos reflexionan sobre la tarea realizada. Bajo la supervisión del docente revisan todos los videos que tienen.</p> <p>Sesión 18: Sesión dedicada para ponerse al día. Aquellos grupos que necesiten grabar más o repetir alguna grabación.</p>	<p>Creación del cortometraje</p> <p>Imagen</p>

7	<p>Sesión 19, 20, : Montaje por grupos de la imagen con el programa, (el alumnado ya posee los conocimientos previos necesarios para la realización de esta tarea.)</p> <p>Sesión 21: Al finalizar la semana/sesión pequeña exposición de los Montajes realizados sin el audio. Analizar la importancia del audio en una video-creación.</p>	<p>Creación del cortometraje</p> <p>Montaje de la imagen</p>
8	<p>Sesión 22,23: Grabando el audio.</p> <p>Sesión 24: Montaje del audio con el programa Audacity, teniendo en cuenta nuestro video ya montado.</p>	<p>Montaje de la imagen</p> <p>Montaje del audio</p>
9	<p>Sesión 25: Al comienzo de esta sesión se realizará un recopilación de la experiencia, mediante un pequeño debate. Cada grupo presentará sus audios ya montados, explicando todo el proceso de realización. (afianzando conocimientos). Montaje de audio y video.</p> <p>Sesión 26: Últimos detalles para finalizar la video-creación.</p> <p>Sesión 27: Pequeño debate sobre la concienciación y reflexión de la contaminación y posteriormente la realización de forma individual de un breve/escrito sobre el proyecto. Presentación de las creaciones en el salón de actos. Presentación al concurso de la Junta de Andalucía de medio ambiente.</p>	<p>Montaje del audio e imagen.</p> <p>Proyecto final</p>

7. CONCLUSIONES

Esta programación didáctica parte de la necesidad socio-educativa de llevar a cabo metodologías innovadoras para la inclusión de las nuevas tecnologías en las aulas, a través de la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual en el curso de 4º Eso.

La elaboración de los diferentes proyectos integrados tienen como objetivos principales: Primero: diseñar proyectos de arte con la intención de concienciar y hacer reflexionar al alumnado sobre la necesidad del uso de las nuevas tecnologías en su día a día y posteriormente en su incorporación al mundo laboral. Y el segundo, implementar talleres que mediante su puesta en práctica, el arte constituya como mediador de la inclusión social (proyecto I), apreciar su entorno mas cercano (proyecto II) y concienciar sobre la contaminación (proyecto III) de todo el alumnado.

En el desarrollo de este Trabajo Final de Máster se han llevado a cabo inicialmente una exhaustiva investigación sobre el estado de las nuevas tecnologías en la educación secundaria y en especial en la asignatura de Educación plástica, visual y audiovisual. Seguidamente se ha realizado una reducida investigación acción a pequeña escala sobre el profesorado y alumnado durante la formación online. Todo lo anteriormente estudiado ha ayudado a esclarecer y dar las pautas a seguir para la posterior realización correcta de la programación didáctica.

La principal limitación de este TFM, ha sido no poder poner en práctica la programación didáctica. Por lo tanto, sólo se puede evaluar y sacar conclusiones sobre hipótesis. Por todo lo estudiado e investigado se puede llegar a la conclusión, por un lado, que en líneas futuras la implantación de esta propuesta, va a alcanzar todos los objetivos y metas marcados de forma positiva. Por otro lado, pensamos que este proyecto puede contribuir de manera eficiente a la mejora de la problemática detectada, la falta de recursos y metodologías para la puesta en práctica de las nuevas tecnologías.

Debo valorar la evolución, como futura docente, que he adquirido durante la realización de este Máster, y especialmente en el desarrollo de este Trabajo Final de Máster. Las expectativas iniciales que tenía eran las de conocer y comprender herramientas, recursos Tics y metodologías para instaurar en mi

próximas experiencias docentes, y adquirir las competencias profesionales de un buen docente y ser capaz de gestionar una clase a través de los recursos Tics.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- Ángel, J. B. (2000). La investigación-acción: un reto para el profesorado: guía práctica para grupos de trabajo, seminarios y equipos de investigación (Vol. 12). Inde.
- Areekul, C., Ratana-Ubol, A., & Kimpee, P. (2015). Model development for strengthening social capital for being a sustainable lifelong learning society. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1613-1617.
- Arriagada, P. T. (2020). Pandemia Covid-19: Educación a Distancia. O las Distancias en la Educación. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3).
- Aznar-Sala, F. J. (2020). La Educación Secundaria en España en Medio de la Crisis del COVID-19. *International Journal of Sociology of Education*.
- Blanco, A. V., & Amigo, J. C. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 30(2), 103-114.
- Cabero-Almenara, J., & Aguaded, I. (2003). Presentación: tecnologías en la era de la globalización. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 11(21), 12-14.
- Carbonell Sebarroja, J. (2015). Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa. *Educatio Siglo XXI*, 33(2), 325-328.
- Carr, W. (1996). Una teoría para la educación: hacia una investigación educativa crítica. Ediciones Morata.
- Concha, F. J. S. (2008). Una rápida panorámica de la situación actual de la educación plástica y visual.: Algunas consideraciones para el manejo correcto de la información por parte de la Comunidad Educativa. *Caleidoscopio, Revista digital de contenidos educativos*, (1), 87-93.
- Garrido, M. F. (2005). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje (Doctoral dissertation, Universitat Rovira i Virgili).
- Gómez, B. R. (2002). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista Iberoamericana de educación*, 29(1), 1-10.

- González-Torres, M. C., & Tourón, J. (1992). Autoconcepto y rendimiento escolar: sus implicaciones en la motivación y en la autorregulación del aprendizaje. Eunsa.
- I.E.S Alonso Cano. (2019, 29 febrero). Plan de centro. Recuperado de <http://www.iesalonsocano.es/index.php/plan-de-centro>
- I.E.S Alonso Cano. (2019, 29 febrero). Reglamento de organización y funcionamiento. Recuperado de <http://www.iesalonsocano.es/index.php/plan-de-centro>
- Jiménez Rodríguez, M.A. (2019). Programar al revés. Narcea.
- Latorre, A. (2004). La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa, 4.
- Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje (Master's thesis).
- Llaberia, E. D. (2005). Actualizaciones en psicología y psicopatología de la adolescencia (Vol. 29). Univ. Autónoma de Barcelona.
- López-Manrique, I., San Pedro-Velero, J. C., & de Mesa, C. G. G. (2014). La motivación en el área de Expresión Plástica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26(2), 199-213.
- López, L.(2017). Las tecnologías y sus implicaciones en los diferentes ámbitos. Universidad Nacional Autónoma de México.
- López-Boch, M. A., Pérez, Á. S., Pérez, P. J. A., Martín, M. J. H., Tovar, C. B., & Guillén, D. Z. (2011). Las actuales enseñanzas de artes plásticas y diseño. Ministerio de Educación.
- Martín-Laborda, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Madrid: Fundación AUNA, p4.
- Navarro, M. M., Salvador, L. E., & Castel, A. G. (2006). ¿ Inciden las nuevas tecnologías en los resultados alcanzados por los alumnos? Un estudio exploratorio. *Revista de Educación*, 340, 695-711.
- Prensky, M. (2015). Enseñar a nativos digitales. Ediciones SM.
- Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. Cuadernos SEK 2.0.
- Prensky, M. (2015). El mundo necesita un nuevo currículo (Vol. 12). Ediciones SM España.

Rodicio-García, M. L., Ríos-de-Deus, M. P., Mosquera-González, M. J., & Abilleira, M. P. (2020). La brecha digital en estudiantes españoles ante la Crisis de la Covid-19. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3)

Resende, T. F. (2013). "Aprender a conhecer" na sociedade da informação: o papel específico da escola e os seus desafios. *RASE: Revista de la Asociación de Sociología de la Educación*, 6(2), 289-301.

Sánchez, V. R. (2011). Innovaciones metodológicas en Educación Secundaria: TIC, música y medios audiovisuales. *Edetania: estudios y propuestas socio-educativas*, (39), 151-157.

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*.

Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 4 de mayo de 2006.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

9. ANEXOS.

ANEXO I

MAPA DE RELACIONES CURRICULARES EPVA 4º ESO

CRITERIO DE EVALUACIÓN		OBJETIVOS DE MATERIA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
B L O Q U E I	EPVA1.1	3, 4	2, 3, 4, 6, 8, 14	CSC, SIEP, CEC	1.1.1.
	EPVA1.2	6	1, 2, 4, 5, 6, 7,10	CD, SIEP, CEC	1.2.1. 1.2.2. 1.2.3.
	EPVA1.3	6	1, 2, 9, 10, 15	CAA, CSC, SIEP	1.3.1. 1.3.2.
	EPVA1.4	9, 10	2, 4,11, 12, 13,18	CAA, CSC, SIEP.	1.4.1.
	EPVA1.5	1, 2	1, 2, 16, 17, 19	CCL, CSC, SIEP.	1.5.1. 1.5.2.
B L O Q U E II	EPVA2.1	3, 4	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13,	CAA, CSC, SIEP.	2.1.1. 2.1.2. 2.1.3. 2.1.4.
	EPVA2.2	5, 8	8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25	CMCT, CSC, CEC	2.2.1. 2.2.2. 2.2.3. 2.2.4.
	EPVA2.3	6	5, 24, 26	CMCT, CD, SIEP.	2.3.1.

B L O Q U E III	EPVA3.1	1	1, 2, 19	CSC, SIEP, CEC.	3.1.1. 3.1.2.
	EPVA3.2	1, 3	2, 3, 4, 12	CD, CEC.	3.2.1.
	EPVA3.3	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18	CAA, SIEP, CEC.	3.3.1. 3.3.2. 3.3.3. 3.3.4. 3.3.5.
B L O Q U E IV	EPVA4.1	1,3	2, 3, 8, 9, 10, 11	CCL, CSC, SIEP.	4.1.1. 4.1.2.
	EPVA4.2	1, 4	1, 6, 8, 9, 10,11	CAA, CSC, CEC.	4.2.1. 4.2.2. 4.2.3.
	EPVA4.3	3, 4, 6, 9, 10	1, 2, 3, 5, 6, 7,12,13, 15	CD, SIEP.	4.3.1. 4.3.2. 4.3.3.
	EPVA4.4	1, 7	4, 5, 7, 11, 14, 15	CCL, CSC.	4.4.1.

Para realizar posteriormente los instrumentos de evaluación para cada proyecto integrado. Nos basaremos en esta tabla.

ANEXO II

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

DIARIO DE OBSERVACIÓN		
<i>Proyecto Integrado " X "</i>		
FECHA FASE	Descripción de la sesión	Observaciones

ESCALA DE OBSERVACIÓN: Participación en los debates y conducta								
CRITERIOS		<p>Participar en las actividades grupales , poniendo en práctica actitudes de respeto y tolerancia.</p> <p>Cuidar los materiales y mantener el espacio de trabajo limpio.</p> <p>Participar y valorar la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas.</p>						
Nº	Apellidos y nombres	Sabe escuchar	Es activo en los debates	Interviene en los momentos adecuados	Favorece la comunicación y el diálogo	Cuida y respeta los materiales	Tiene actitudes de respeto y tolerancia	
		1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
1								

ESCALA DE OBSERVACIÓN: Proceso creativo								
CRITERIOS EVALUACIÓN		Bloque I,II,III,IV						
Nº	Apellidos y nombres	Conoce y aplica la técnica	Sabe utilizar y experimentar con los materiales	Expresa emociones	Aplica los conceptos en composiciones básicas	Tiene interés por el taller escultórico	Sabe seguir las pautas del taller	
		1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
1								
2								
3								

RÚBRICA CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RÚBRICA					
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL 1º CICLO ESO					
PROYECTO INTEGRADO "X"					
ALUMNO/A					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	1	2	3	4

ANEXO III

DOCENCIA ONLINE- SITUACIÓN DE LA ASIGNATURA EPVA DURANTE EL CONFINAMIENTO.

Encuesta para el profesorado especialista de la asignatura EPVA. Orientada para conocer el punto de vista del docente durante la formación online de dicha asignatura.

BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1º, 4º ESO y 2º Bach

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

Correo personal, Edmodo y Zoom

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No, no soy tutora

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

En la gran mayoría sí, los que tuvieron problemas fue aquel alumnado que no disponía de los medios necesarios para llevar a cabo la formación online.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

No, faltan medios por todos lados.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

El tercer trimestre en los cursos 1º y 4º Eso lo he dedicado a afianzar los conocimientos de los otros trimestres, es decir no he avanzado en adquisición de los contenidos.

Al contrario ha ocurrido con 2º Bach donde he tenido que seguir la temporalización de la programación ya que el alumnado se iba a presentar a la EBAU.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Para 1º y 4º Eso he utilizado el canal de YouTube que he creado para volcar contenido y lo visualicen cuantas veces quieran.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Positivas, sobre todo en Dibujo técnico. Por supuesto que las incorporaría.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

SI

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Si, pero me gustaría que el centro nos diera los suficientes medios para llevar esto a cabo.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Nuestra asignatura tiene infinidad de posibilidades debido a su carácter visual y audiovisual. Respondiendo a las preguntas : Si, esta anclada en la educación tradicional y Si, cambiaran las metodologías.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

El curso pasado impartí clase a los grupos de 4o ESO, 1o Bach y 2o Bach

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

A través de la plataforma MOODLE y para el desarrollo de las clases virtuales utilicé la app ZOOM

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No ha sido necesario.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Tuve la suerte de contar con excelentes alumnos que supieron adaptarse fácilmente a esta situación.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

Las instalaciones educativas no están preparadas para acoger este tipo de enseñanza.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

Para ser honesto, tuve que cambiar el desarrollo de mi programación porque no estaba preparada para acoger este tipo de enseñanza.

Al comienzo de todo este entramado tuve dudas sobre que metodología llevar, pero es verdad que nuestra asignatura es muy agradecida para llevar metodologías online desde casa.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Si, he creado un canal de YouTube para todas las explicaciones.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en lineas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Durante el transcurso del confinamiento, me he visto "atascado" por no conocer las TICs que son convenientes para el desarrollo de la asignatura. En un futuro me gustaría formarme en la aplicación de las nuevas tecnologías en nuestra asignatura.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Ha cambiado todo en general y espero y deseo que la educación no se quede atrás.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Como he dicho en preguntas anteriores es una de mis tareas pendientes como docente.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Creo que por mi edad, mis metodologías son bastante tradicionales pero he podido compartir experiencias con algunos compañeros míos (mas jóvenes) y llegar a la conclusión que entre todos podremos cambiar estas metodologías adaptándonos a la “ nueva normalidad”.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1o ESO, 4oESO y 2a Bach (Dibujo técnico)

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

Con el alumnado de 1o ESO he usado exclusivamente EDMODO. Y para 4o ESO y 2oBach al ser curso con menos ratio me ha sido de gran utilidad el Whatsapp y la app ZOOM.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

Solo con los alumnos/as de 2o BACH debido a la EBAU, ya que se examinaban de Dibujo Técnico.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Pienso que al alumnado más joven (1oESO) le ha costado seguir la dinámica de este aprendizaje. Por otro lado los más mayores se han adaptado en general sin problemas.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

Un rotundo “NO” sobre todo en mi centro, donde no disponemos ni el profesorado de recursos TICs.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

En 1o Eso en el último trimestre estaba programado realizar las técnicas húmedas ,contenido que normalmente les motiva bastante, y por este motivo decidí no cambiar nada, pero fue un autentico desastre, ya que los padres manifestaron su desconformidad a este tipo de actividades “tan prácticas”. Por lo que en el último momento tuve que hacer cambios y adaptarlo todo a lápices y técnicas que “ no mancharan” palabras textuales de algunos padres.

Por otro lado tuve la suerte que en 4o ESO tenia programado la realización de un cortometraje, y dio grandes resultados. De igual modo en 2o BACH tenía que seguir con el contenido pactado para llegar a alcanzar los objetivos del examen de la EBAU.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

La verdad que con el poco tiempo disponible solo he incorporado algunas apps en 4o ESO.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en lineas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Cómo he dicho anteriormente no me ha sido posible incorporar por los que no puedo evaluarlas. Pero sí las incorporaré en el desarrollo de mis próximas programaciones.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Creo que la educación se va a reinventar.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Ya tengo planeado dos cursos para poder formar parte de la instauración de las nuevas tecnologías en mis programaciones.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

La asignatura EPVA tiene que adaptarse a la nueva situación pero nunca dejar apartada la educación tradicional.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1o ESO y 2o ESO

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

MOODLE y EDMODO. Y mi canal de YOUTUBE.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Se adaptaron sin problemas.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

No.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

No la he adaptado en ningún momento, y los alumnos me han respondido correctamente.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Si, mi canal de YOUTUBE

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en lineas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

No puedo opinar la respecto.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Todo el mundo espera una revolución en la Educación pero yo pienso que tiene que ser progresivo el cambio.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Pienso que en nuestra asignatura deberíamos llevar a cabo mas actividades con el uso de las TICS pero los centros no están preparados.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Una vez que cambien las instalaciones educativas se podrán instaurar nuevas metodologías.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

2o ESO, 1o BACH y 2o BACH (Dibujo artístico I y II)

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

Para 2o ESO la plataforma oficial de la CEJA: Moodle. Y para el resto de grupos, al tratarse de alumnado más mayor, he usado ZOOM y un grupo de whatsapp.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

Para los alumnos de 1o Bach y 2o Bach sí he realizado tutorías a través de la app ZOOM.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

El alumnado de 2o eso ha estado poco receptivo a este tipo de formación, incluso había alumnos/as con los que no podíamos contactar por no tener acceso a internet, ni ordenador.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

La problemática anteriormente expuesta se podía haber visto paliada si las instalaciones educativas tuvieran a su alcance los recursos educativos que demandaba esta situación.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

En 2o ESO he incorporado, en las pocas clases teóricas, explicaciones a través de YOUTUBE. Para los alumnos de Dibujo artístico I y II, hemos utilizado la app Autodesk SketchBook para realizar dibujos digitales.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Mis alumnos han respondido con sobresaliente a la recepción de las TICs.

En las futuras programaciones didácticas sin duda incorporare más herramientas y metodologías a través de las TICs.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Yo ya he cambiado como docente, así que seguro que la educación cambiará.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Por supuesto.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiarán las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Desde mi punto de vista, nuestra asignatura tendría que haber sido el gran pilar para cambiar de una educación tradicional a una adaptada a los tiempos que hemos vivido. Pero no ha sido así, esperemos que con esta “nueva vida” se produzca este cambio.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1o BACH y 2o BACH (Dibujo artístico y técnico)

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

ZOOM, e-mail y un grupo creado en la plataforma de Instagram.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

Sobre todo para los alumnos de 2o Bach

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Al tratarse de jóvenes experimentados en las nuevas tecnologías se han adaptado correctamente.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

La verdad, mi centro dispone de ordenadores en cada aula para poder utilizarlos, a parte de una aula específica de informática. Por lo tanto, podemos llegar a la conclusión que lo que no hay son docentes preparados para llevar a cabo una enseñanza con base en las nuevas tecnologías.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

Una vez instaurada la docencia online deje de lado la programación y comencé a investigar posibles actividades y apps para llevar a cabo esta extraña experiencia, ya que pensé que mi programación no estaba a la altura de las circunstancias.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Si, sobre todo para el alumnado de 2o Bach de Dibujo técnico, el software Geogebra me ha ayudado a que los alumnos comprendieran todo más fácilmente.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Desde mi punto de vista ha sido una experiencia muy positiva tanto para ellos como para mí. En un futuro y YA estoy incorporando diferentes apps en mi programación para el curso de 2020/2021.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Ya está cambiando, o no lo estas notando....

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

En estos momentos estoy muy entregada a las nuevas tecnologías y formándome día tras día para no defraudar a mi futuro alumnado.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Según el profesor, yo no me considero que este anclada en la educación tradicional.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1o ESO, 2o ESO y 4o ESO

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

Con 1o eso y 2o eso me he comunicado a través de los padres y de gmail. Con 4o eso ha sido todo a través de Whatsapp y Instagram.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No ha sido necesario.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

La gran mayoría SI.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

Podemos decir que es la asignatura pendiente del Estado.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

He tenido que innovar tanto en recursos como en nuevas prácticas docentes para adaptarme a esta situación excepcional.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Si, ha dado la casualidad que durante el 3o Trimestre iba a llevar a cabo el bloque de dibujo técnico en todos los cursos. Para llevar a cabo este bloque he utilizado GeoGebra y youtube como recursos didácticos.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Positivas, en un futuro mi programación didáctica se basará en las nuevas tecnologías.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Debería....

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Sin ninguna duda me gustaría formar parte.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Esta situación del Covid-19 ha dejado a la educación desnuda y al descubierto. Y por lo tanto a la EPVA también.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

2o y 4o ESO

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

EDMODO y gmail.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Los alumnos han puesto todo su interés, pero algunos de ellos no tenían los recursos necesarios para desempeñar las actividades.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

No.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

He llevado a cabo los mismos contenidos pero realizando diferentes actividades. No he tenido ningún problema para adaptarme a esta situación.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Puesto que no todos los alumnos contaban con los suficientes recursos (ordenador o conexión a internet) no he podido utilizar apps en la realización de actividades.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Claro que las incorporaría pero adaptándolas al contexto del centro donde me encuentre.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Debe y tiene que cambiar. Esto ha sido un antes y un después para la educación.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Sí, atendiendo siempre a lo anteriormente comentado.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

La incorporación de las nuevas tecnologías deberá convivir con una educación tradicional renovada.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

1o ESO,4o ESO y 1o Bach

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

MOODLE,EDMODO Y GMAIL

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

Sí, con los alumnos de 1o Bach he realizado un par de tutorías personalizadas.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Creo que el alumnado y profesorado no estaba preparado para este cambio tan rápido. Por lo tanto, le ha costado bastante adaptarse a esta nueva educación.

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

No, pero hace un tiempo cuando comencé a trabajar en el año 2006/2007 hicieron un intento de preparar las instalaciones educativas para las nuevas tecnologías (centros TICs) pero esta idea no llegó a instalarse, ya que desde mi punto de vista era el docente el que no estaba preparado.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

En los cursos de 1o y 4o ESO he llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica sin realizarles cambios importantes. Pero en 1o Bach, al tratarse de una clase con pocos alumnos, (12) me he visto en la necesidad y con la fuerza de adaptarla por completo a esta situación.

2. ¿Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

En los cursos de 1o y 4o ESO la herramienta TICs más socorrida ha sido Youtube y Google. Mientras tanto el alumnado de 1o Bach de Dibujo técnico hemos utilizado diferentes apps como GeoGebra, Skedio y Geometry 101.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Han sido muy positivas y en futuras programaciones me estoy planteando incluirlas en los cursos de 1o Eso y 4o Eso.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Si

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración práctica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

En estos momentos ya me estoy formando para ofrecerle las mejor a mi alumnado.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Si, las metodologías cambiaran porque es de gran necesidad debido a nuestra educación anclada al tradicionalismo.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?

4o ESO y 1o Bach

2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?

Gmail e Instagram.

3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas?

No ha sido necesario.

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Perfectamente. En 4o eso les ha costado un poco mas que en 1o Bach

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

No, faltan ordenadores actualizados para llevar a cargo esta metodologías basadas en las nuevas tecnologías.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

Ha sido una experiencia para crecer como docentes y adaptarnos a la nueva situación. En mi caso he tenido que cambiar por completo la programación ya que de un día para otro se ha quedado obsoleta.

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

Sí, para 4o Eso he incorporado programas para la edición de video y para 1o Bach programas que ayuden a comprender la visión espacial.

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Positivas, los alumnos han respondido muy bien. Todo docente sabe que en esta situación debemos estar preparados para una segunda ola de docencia online y para luchar contra ello es necesario programaciones didácticas pensadas para esto.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Ya es un hecho y ya está cambiando.

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Todo docente debería le guste o no.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

Desde mi perspectiva las asignaturas artísticas siguen ancladas en la educación tradicional y esta situación ha supuesto un antes y un después.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. ¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase? En el pasado curso: 1o, 2o, 3o de ESO y 1o de Bachillerato.
2. ¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?
La plataforma oficial de la CEJA: MOODLE, y además otras de refuerzo como son EDMODO y canales de vídeo en YOUTUBE.
3. ¿Ha realizado tutorías personalizadas? Sí.
4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿ Han surgido dificultades en común con otros cursos?

No ha habido problemas, de hecho y teniendo en cuenta que estamos en el ámbito de la materia de educación visual, los recursos en ese sentido son propicios.

5. **¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?**

No, de hecho para acometer la fase no presencial he tenido que contar con mis propios medios, no obstante durante este periodo la Admón. Educativa habilito la plataforma MOODLE que ha paliado un poco esa carencia.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. **¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?**

No, en absoluto.

2. **¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?**

Los citados anteriormente. A nivel de software, programas como AUTOCAD, GIMP, COREL DRAW, Filmora y otros similares han sido muy requeridos.

3. **En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?**

La experiencia ha tenido una parte muy positiva, la necesidad forzada de usar recursos online me ha obligado a crearlos propiciando una inmersión en su manejo y conocimiento, y por supuesto en su incorporación enriqueciendo la didáctica de la materia. En ese sentido ha supuesto una mejora.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. **¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida? No puedo pronunciarme sobre algo que depende de muchas otras variables.**

2. **¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?**

Sí, desde luego.

3. **En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiaran las metodologías habituales para impartir esta asignatura?**

Sí, en general la docencia limitada al espacio aula-pizarra es un modelo obsoleto condicionado por los pocos recursos y mínima formación que reciben los docentes. Esta nueva situación que ha generado la pandemia lo ha puesto de manifiesto, pero ha sido una oportunidad para adelantar mucho en los métodos e instrumentos de formación, y desde luego me ha sido muy útil.



BLOQUE I: Los recursos oficiales

1. **¿ A qué distintos niveles de cursos imparte usted clase?**

1º ESO y 2º Bachillerato

2. **¿Durante el confinamiento que plataforma utilizaba usted para comunicarse con el alumnado?**

Correo personal, zoom, Instagram, wasap y Edmodo

3. **¿Ha realizado tutorías personalizadas?**

No, no soy tutora

4. ¿Los estudiantes supieron adaptarse a este tipo de formación online? ¿ Han surgido dificultades en común con otros cursos?

Para el alumnado de 1º de la ESO he utilizado Edmodo porque ya ellos estaban acostumbrados a usarlo en otras asignaturas. con las alumnas de 2º de bachillerato ha sido más fácil usar whatsapp y zoom. El problema ha sido con el alumnado que no dispone de la tecnología suficiente para seguir estas plataformas

5. ¿Están las instalaciones educativas preparadas para acoger una enseñanza con base y guía en las nuevas tecnologías?

Creo que ese es el gran reto para este año. Pero lo veo muy difícil ya que hay muchas familias que no disponen de medios.

BLOQUE II: Programación didáctica

1. ¿Cómo ha llevado a cabo la puesta en práctica de la programación didáctica durante la docencia online? ¿ Ha tenido problemas para adaptarla a esta situación?

El hecho de que fuera la tercera evaluación, ha facilitado el seguimiento de la programación. Había que centrarse, sobre todo, en reforzar los aprendizajes anteriores aunque no he tenido ningún problema en incluir nuevas actividades motivadoras en unas circunstancias tan difíciles para el alumnado

2. ¿ Ha utilizado para el desarrollo de las actividades recursos TICs? ¿Has incorporado diferentes apps?

He utilizado todo lo que estaba en mi mano, sobre todo, que fuera lo más fácil de usar y entender para el alumnado. En 1º de la ESO, me ha sido muy útil el canal de Youtube donde he colgado mis vídeos a disposición del alumnado que los ve tantas veces como quiera y necesite

3. En cuanto a las TICs en la asignatura EPVA ¿Han sido positivas o negativas en líneas generales? ¿Las incorporaría en las futuras programaciones didácticas una vez se instaure la normalidad en las aulas?

Han sido positivas, sobre todo, en el bloque de geometría. Me parece un recurso muy interesante disponer de vídeos que el alumnado puede ver tantas veces como quiera. Es un material que incorporaré en las siguientes programaciones, además de crear nuevos vídeos.

BLOQUE III: Un antes y un después en la asignatura EPVA

1. ¿Cree usted que la situación educativa cambiará tras la crisis sanitaria vivida?

Sí, es un hecho que ha cambiado ya. Posiblemente se ha acelerado un proceso

2. ¿Le gustaría formar parte de la instauración practica y real de las nuevas tecnologías en las aulas?

Desde luego, pero siempre que sea en las aulas. Las nuevas tecnologías ofrecen herramientas muy interesantes para la educación plástica, siempre que se mantenga también el contacto directo entre las personas.

3. En su estricta opinión profesional y académica, ¿Considera que la asignatura de EPVA permanece anclada en la educación tradicional? ¿Tras el paso del Covid-19 cambiarán las metodologías habituales para impartir esta asignatura?

En mi opinión, no se trata de que la asignatura esté anclada o no, hay muchas propuestas interesantes antes del confinamiento, se trata de ponerlas en práctica por parte del profesorado. Una cosa muy importante es el número de alumnos por aula, es muy numeroso y no se puede trabajar con ninguna metodología. La crisis sanitaria nos va a obligar a usar nuevas metodologías. Las nuevas tecnologías vienen para quedarse y espero que todos aprendamos algo positivo de esta situación

Noelia Iglesias Morales
Máster en Dibujo: Ilustración, cómic y creación audiovisual.
18650
noelia.im3395@gmail.com