

Proyecto de innovación desde una perspectiva del Arte Contemporáneo: «Caminar como práctica artística»

Natalia Alfageme de la Fuente

Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria y Bachillerato

Especialidad Dibujo



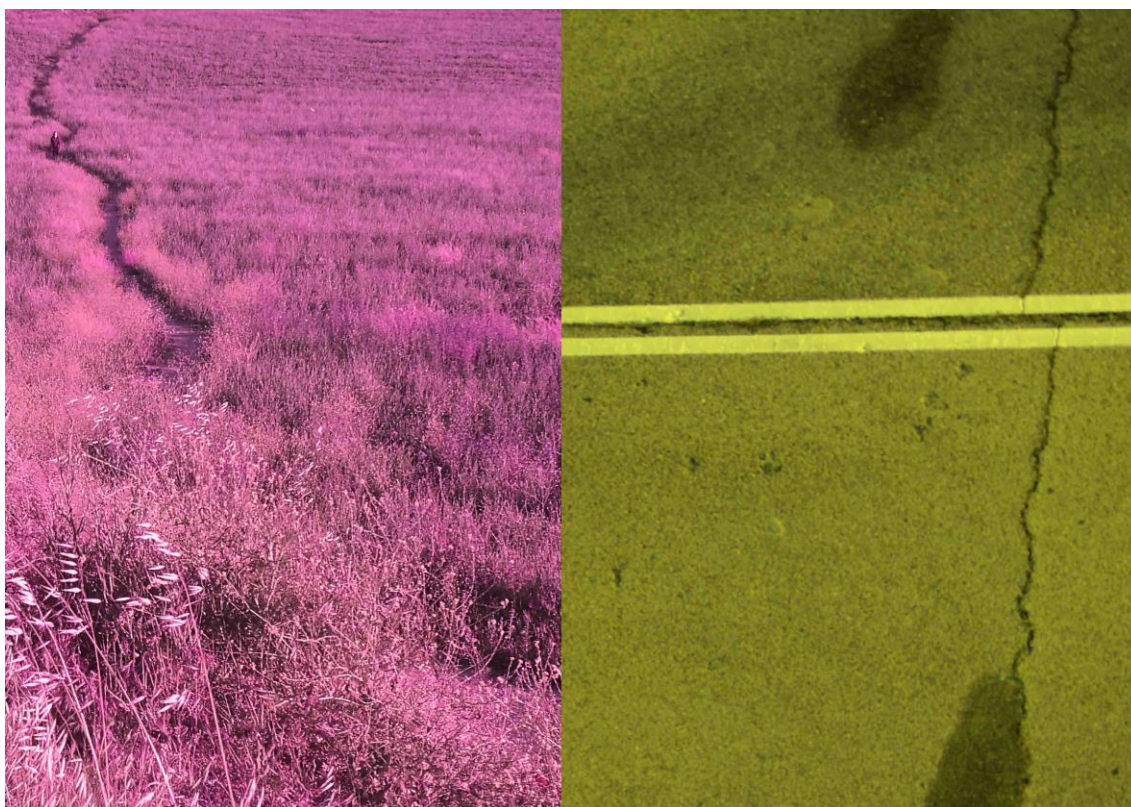
MÁSTERES
DE LA UAM
2019 – 2020

Facultad de Formación
de Profesorado y Educación

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA Y BACHILLERATO.



TÍTULO: PROYECTO DE INNOVACIÓN DESDE UNA
PERSPECTIVA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO:
“CAMINAR COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA”



Autora: Natalia Alfageme de la Fuente

Tutora: Clara Megías

TRABAJO FIN DE MÁSTER

2019/2020

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	1
RESUMEN	2
BLOQUE I	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 POSICIONAMIENTO	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	5
1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN.....	7
BLOQUE II	7
2. PROYECTO DE INNOVACIÓN: PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA “CAMINAR COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA”	7
2.1 INTRODUCCIÓN	7
2.2 “CAMINAR COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA”	8
2.3 DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA.....	11
2.4 CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO	12
2.4.1 COLEGIO AQUILA	12
2.4.2 ALUMNADO Y ADOLESCENCIA.....	13
2.5 OBJETIVOS EDUCATIVOS	14
2.6 COMPETENCIAS CLAVE.....	18
2.7 CONTENIDOS.....	22
2.8 UNIDADES DIDÁCTICAS.	23
2.9 REFERENCIAS ARTÍSTICAS.....	24
2.10 ELEMENTOS TRANSVERSALES	27
2.11 METODOLOGÍA.....	29
2.11.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	30
2.11.2 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	33
2.11.3 PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS.....	39
2.11.4 ACTIVIDADES	41
2.12 EVALUACIÓN	42
2.12.1 TIPOS DE EVALUACIÓN	43
2.12.2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	44
2.12.3 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN	45
2.12.4 EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	47
2.13 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	47

BLOQUE III	49
3. CONCLUSIONES	49
3.1 REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS.....	49
3.2 LIMITACIONES	50
3.3 PROSPECTIVA	50
BLOQUE IV	51
4.BIBLIOGRAFÍA.....	51
1. ANEXOS	53

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer este Trabajo Fin de Máster a;

Mi familia, por su apoyo incondicional.

Mi hermana, que es una referente para mí como educadora.

Mis compañeras de máster.

Paula Tejedor, por abrirme esta oportunidad que yo no veía y dar siempre valor a mi trabajo.

Clara Megías, por demostrarme que las cosas se pueden hacer de otra manera, ha sido un regalo volver a encontrarte.

Lucas y Blanca, que me han formado para ser mejor persona.

Ricardo Balbás, por caminar conmigo.

RESUMEN

El trabajo que se presenta expone un proyecto de innovación para una programación didáctica anual de un curso de 4º de la ESO de la asignatura de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual”, dónde el arte contemporáneo será el eje transversal a través de la propuesta diseñada “*caminar como práctica artística*”.

Con esta propuesta se pretende dar un enfoque innovador, creativo y motivador que contribuya a dar una visión renovadora de la educación artística, colaborando a darle la importancia que tiene dentro del contexto educativo actual.

Para llevar a cabo esta propuesta, ha sido imprescindible utilizar metodologías artísticas de aprendizaje que nos ayudan a llevar nuestro trabajo a la práctica y así, generar un ambiente enriquecedor que pueda motivar a nuestros estudiantes.

Palabras clave; Innovación, arte contemporáneo, caminar, educación artística, programación didáctica y metodologías artísticas de aprendizaje.

BLOQUE I

1. INTRODUCCIÓN

Presentamos el trabajo fin de máster del “*Máster Universitario en Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato*” dónde se ha diseñado un proyecto de innovación de una programación didáctica anual a través de la temática “*caminar cómo práctica artística*”.

Esta programación didáctica que presentamos esta dirigida a alumnos y alumnas de 4º ESO que cursarán la asignatura de “Educación Plástica, Visual y Audiovisual” en el centro “Aquila” situado en la localidad de Parla Sur en Madrid.

“*Caminar cómo práctica artística*”, es una propuesta innovadora que estará enfocada en la acción de caminar como una aportación creativa a la asignatura, siendo el arte contemporáneo el eje vertebrador que irá enriqueciendo nuestros contenidos junto a diversas metodologías artísticas de aprendizaje.

1.1 POSICIONAMIENTO

Este proyecto de innovación se entiende desde una visión a/r/tográfica, desde una experiencia de vida, es por ello importante saber quién está detrás y cuáles son sus orígenes, puesto que será determinante para saber desde que mirada esta construida.

Natalia Alfageme es Licenciada en Bellas Artes, su obra artística está vinculada a la escena local canaria y desde hace años que conforma el colectivo de cinco mujeres-amigas llamado MU_TA.

Más adelante se forma como arteterapeuta, dónde trabaja con diferentes colectivos de personas, centrandose sus últimos siete años a la parálisis cerebral y la infancia. Este recorrido hace que este entrenada en la escucha y en la observación del proceso de aprendizaje de cada persona, poniendo en valor lo extraordinario de cada una de ellas.

Desde una visión científica, pone su rol de arteterapeuta, artista e investigadora en diversos trabajos enfocados a través de la IBA (Investigación Basada en las Artes) como su trabajo de fin de máster “Arte y arteterapia” (2013)

Su trabajo siempre ha estado vinculado a la infancia, tiene un gran recorrido acerca de los procesos creadores desde la experiencia de sus diferentes roles, lo que aporta a esta propuesta de innovación una visión enriquecedora que la fortalece y añade una nueva visión, que desde ya, será inherente a su vida, la de docente.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Viene siendo ya un tópico plantear el proceso de globalización como el origen de todos nuestros males contemporáneos junto a una sociedad compleja que avanza muy rápido hacia una sociedad tecnológica, de consumidores de información y digitales.

Esta acumulación de cambios de las últimas décadas, según nos cuenta el pedagogo Francesc Carbonell (2005) ha propiciado un desorden mundial que ha generado un conflicto en el que no sabemos hacia dónde nos dirigimos, la filosofía de la incertidumbre se ha implantado en nuestra sociedad. Un ciclo natural de la transformación de toda [de nuestra] sociedad, que tiene su propio ritmo y donde inevitablemente el ser humano se ve arrastrado con ella.

Sin embargo, todavía hoy, el sistema educativo y por tanto la Educación artística siguen siendo un modelo que ha sido la consecuencia de una herencia de un sistema de industrialización que enfocaba la educación hacia la finalidad de producir, dejándonos un modelo tradicional en la mayoría de los casos, obsoleto.

Si volvemos al concepto de incertidumbre, estos cambios, aunque son dilemas complejos de resolver hay que verlos cómo una oportunidad que nos sirve para dejar atrás el sistema educativo convencional y generar un cambio radical en la educación.

María Acaso cuenta su experiencia de las visitas a escuelas que todavía hoy, siguen reproduciendo patrones obsoletos de aprendizaje “ [...] me sigo encontrando con la flauta dulce en la mochila de estudiantes suscritos a Spotify, clases del óleo para adolescentes que suben cientos de fotos a su cuenta de Instagram y profesores que obligan a sus alumnos a tomar apuntes, como si no existieran You Tube o Facebook Life.” (2017:28).

Comencemos por asumir la revolución tecnológica. El mundo en el que vivimos y en el que viven nuestros jóvenes está dominado por las imágenes y por la cultura visual, somos consumidores y productores de imágenes, pero a la vez sabemos muy poco sobre ellas, del impacto que nos producen y de sus consecuencias. Las imágenes tienen poder por sí mismas y transforman nuestro mundo.

Es nuestra responsabilidad como docentes en Educación artística, transmitir a nuestros estudiantes la importancia del material que manejan, enseñarles a tener una mirada crítica y ver cómo la cultura visual nos afecta en nuestras vidas.

Es por ello, de suma importancia que la educación artística este conectada con la realidad de nuestros tiempos, lo que viene llamando María Acaso la <<honestidad con

lo real>>, “la honestidad con lo real es la virtud que define la fuerza material de una educación artística implicada en su tiempo [...] Honesto, como algo razonable y justo.” (2017: 29). Esta conexión con lo real posibilita la educación artística, hacia una práctica en el que se puede producir una transformación hacia experiencias más cercanas para el alumnado que harán que éstos las comprendan y por tanto sean más eficaces.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

Por todo lo expuesto anteriormente, este proyecto de innovación, enmarcado en una propuesta didáctica, apuesta por una visión de la Educación artística desde una visión del **arte contemporáneo**, como una alternativa a las metodologías tradicionales.

En palabras de Paloma Tudela Caño, “estos son los hechos: primero, el arte contemporáneo es el arte de nuestro tiempo. Podemos sentirlo como algo más o menos cercano, o percibirlo con mayor o menor extrañeza, pero es el que mejor nos representa, aunque no seamos conscientes de ello; es también el que habla sobre asuntos que nos tocan, que nos duelen, que nos afectan, que nos importan y que, de una u otra manera, determinan nuestra existencia” (2019:123).

Una de las características que encontramos desde esta visión es la **democratización del arte**, lo que antes era un privilegio de unos pocos, llamadas “artes cultas”, hoy estamos más cercanos a la “cultura de masas” “las producciones culturales no son privilegio de tan solo unos pocos que producen y reparten la cultura, sino un derecho de todos y cada uno de los existentes”, (Abad, 2019:18).

Nuestros alumnos y alumnas pueden y deben ser productores artísticos, para ello el docente debe guiar los procesos de aprendizaje hacia metodologías activas. El arte contemporáneo conecta con la posibilidad de crear experiencias dispares uniéndolas a través de la metáfora.

Otro de los aspectos importantes que aporta el arte contemporáneo a la educación artística es la cercanía, y por lo tanto la accesibilidad con el mundo **cotidiano**, trabajar con lo que tenemos a nuestro alcance, con el contexto, las acciones del día a día, con lo que nos resulta familiar, de una manera diferente, haciendo que algo ordinario se vuelva “extraordinario”.

“El arte hace común lo inesperado y a la inversa, hace inesperado lo común. El arte y sus procesos consiguen ver la realidad con nuevos ojos, conocerla desde otros puntos de vista. El extrañamiento de la visión hace reconocer en el mismo objeto, en el mismo

paisaje, cualidades diversas, funciones inéditas, posibilidades inesperadas.” (López Cao, 2015:94). Cuando trabajamos en un proceso creativo, trabajamos hacia la complejidad, indagamos en las situaciones, planteamientos y problemas. Crear, es un proceso que nos ayudará a recolocarnos de nuevo y tomar nuevas visiones y, por lo tanto, nuevas soluciones ante el problema y ante la vida.

Por lo tanto, con las prácticas educativas contemporáneas, generamos **conocimiento** desde la experiencia, no solamente trabajando con los contenidos curriculares, sino por la propia acción de crear, que posibilita [re] pensar acerca de la experiencia y así [re] significar los procesos de aprendizaje.

Este proyecto de innovación se plantea cómo un proyecto personal artístico por parte de la docente con una visión desde la *A/r/tografía*”, una perspectiva metodológica en la cual se ponen en relación el rol de la artista, docente e investigadora. En palabras de Rita L. Irwin “la a/r/tografía es una forma de investigación basada en la práctica, estrechamente relacionada con las artes y la educación. Junto con otras metodologías que se fundamentan en las artes, la a/r/tografía es una de las novedosas formas de investigación referidas a las artes como una manera de indagar en el mundo para mejorar nuestro conocimiento de él” (2013:106).

La participación activa de la docente y su implicación emocional son dos aspectos que se contemplan en esta programación, dónde hay un compromiso con el proceso de creación y una rigurosidad en el estudio por parte de la docente.

Por último, queremos presentar otro concepto, en relación con la a/r/tografía, que pasa de la metodología, a nombrar y definir al sujeto que hace producciones culturales entorno a la educación y al arte. Este concepto, está definido y descrito por el grupo de docentes de “*Pedagogías invisibles*” en el “*Proyecto Cartografías. Arte+educación*”

Arteducador: figura profesional que tiene conciencia educativa y entiende el arte como vehículo de aprendizaje; en algunos casos, también contempla una faceta investigadora en su labor. Estas arteducadoras pueden trabajar tanto en el ámbito del arte contemporáneo y la educación formal o no formal como en espacios vinculados a la comunidad. Entre sus funciones se encuentran propiciar la transformación social, producir conocimiento o generar experiencias de aprendizaje que hacen énfasis en la participación y el pensamiento crítico.

Para diseñar esta programación didáctica nos hemos metido de lleno en el papel de arteducadora, diseñando las unidades didácticas a modo de miniproyectos artísticos y en relación, a un tema común, “*Caminar cómo práctica artística*”.

1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Para este proyecto de innovación nos planteamos algunas preguntas que nos servirán para tener una guía de hacia dónde queremos ir: ¿Qué queremos conseguir con esta propuesta de innovación en Educación Artística?

- Diseñar una propuesta de innovación en Educación Artística enmarcada en una Programación didáctica anual.
- Generar un cambio en el contexto educativo a través de un enfoque artístico contemporáneo.
- Utilizar y llevar a la práctica metodologías artísticas de aprendizaje en el contexto educativo.
- Motivar al alumnado y enriquecer los contenidos mediante la propuesta “Caminar como práctica artística”

BLOQUE II

2. PROYECTO DE INNOVACIÓN: PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA “CAMINAR COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA”.

2.1 INTRODUCCIÓN

El proyecto de innovación que presentamos está enmarcado en la programación didáctica de un contexto concreto y ha sido pensado para llevarla a la práctica. Esta programación didáctica pretende acercar al alumnado una visión diferente acerca del arte que pudiera conectar con su entorno y ser motivo de motivación.

“*Caminar cómo práctica artística*” es una idea motivadora para que los estudiantes se lancen a crear y a aprender los contenidos que se irán proponiendo a lo largo del curso, de una manera activa dónde ellos y ellas serán protagonistas de su aprendizaje de una manera colectiva y personal.

La acción de caminar implica tiempo y movimiento, en este transcurso surge el desplazamiento, el avance, el cambio que nos ayudará a ir observando que es lo que va sucediendo por el camino, tanto los estudiantes como la docente harán un camino hacia el aprendizaje común.

2.2 “CAMINAR COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA”

La propuesta “*caminar cómo práctica artística*” en el contexto del aula, implica tres maneras de abordarla; **físicamente**, dónde se pondrá en práctica la acción de caminar en diferentes espacios, dentro del aula, dentro del centro y fuera de este, **metafóricamente**, dónde reflexionaremos acerca de la práctica de la acción de caminar aplicada a diferentes conceptos y **virtualmente**, dónde usaremos la tecnología para explorar una nueva visión del tema. Desde esta visión encontraremos una Unidad didáctica enfocada para hacerla telemáticamente.

El arte contemporáneo será el eje transversal que utilizaremos para llevar a cabo metodologías activas que estén contextualizadas y que nos ayuden a conseguir las competencias que se requieren.

Las propuestas didácticas están planteadas desde la acción y pensamiento crítico que facilitarán una participación e implicación del alumnado, haciendo uso de conocimiento de situaciones reales que generarán aprendizajes significativos y duraderos. Para ello recurriremos a referentes artísticos que nos inspiren para realizar nuestros materiales y aporten riqueza, inspiración y conocimiento a nuestras unidades didácticas. Artistas¹ que sean contemporáneos, a poder ser vivos, que puedan conectar con el mundo de la adolescencia para que sirva de motor de motivación y despierte en los chicos y las chicas curiosidad por saber más acerca del tema.

A lo largo de las Unidades didácticas iremos presentando artistas desde tres puntos de vista, por un lado, hablaremos de artistas en los que sus procesos se basen en la práctica de “*caminar como práctica artística*”, hablaremos de artistas que estén relacionados con el tema y por otro lado hablaremos de artistas dónde se relacionará la actividad a la práctica de caminar.

Hemos analizado algunas de las razones de porqué hemos elegido esta temática para trabajar con nuestros adolescentes, y así nos surge la pregunta **¿Que puede aportar una Programación didáctica con la temática “*caminar como práctica artística*”?**

Una de las primeras respuestas a esta pregunta podría ser una **relación positiva con el entorno**, con un entorno que les es cercano por cercanía y porque cada día están inmersos en él; caminar por su parque más cercano, atravesar las calles para ir al

¹ Cuando hablamos de artistas, quiero referirme a artistas de cualquier índole; performers, bailarines, ilustrador/as, diseñadores/as, arquitectos/as, músicos, pintores/as, escultores/as, etc y también nos referiremos a colectivos de artistas, productores culturales, asociaciones etc.

instituto todos los días o permanecer en el patio con sus amigos y amigas, son acciones que les son inherentes y que forman parte de su imaginario diario.

Profundizar en estas acciones mediante la puesta de esta programación didáctica, hace que tomen más conciencia de las posibilidades que les ofrece un entorno próximo y se genere un vínculo más fuerte entre ellos y ellas.

Compartir un recorrido a través de un paisaje o de un espacio concreto contribuye a que el grupo de alumnos y alumnas mejoren en sus habilidades sociales, potencien el lenguaje y favorezca el diálogo.

Generar nuevos ambientes dentro y fuera del aula, mediante acciones sencillas pueden servir para acercarnos de otra manera a nuestros estudiantes.

La acción de *“caminar como práctica artística”*, puede promover la tolerancia, la solidaridad y la convivencia frente a los mecanismos de exclusión social y promover un proceso de crecimiento personal y colectivo. Puede favorecer la creación de una comunidad educativa fortalecida.

Otra aportación que podemos destacar en esta programación didáctica tiene que ver con el fomento de la **salud y el bienestar**. Como ya sabemos, la mayoría de los centros educativos, incluido el centro Aquila, siguen una estructura diaria en el que el alumnado se pasa muchas horas encerrados en los mismos ambientes.

Sin entrar a cuestionar esta realidad, en esta programación didáctica se propone salir físicamente y transformar el espacio diario. Se propone habituar que el espacio del aula pueda estar al aire libre, en el patio o en las proximidades del centro. “Los educadores pueden dar un uso innovador a diferentes lugares y espacios que estimule a los alumnos a disfrutar, crear, innovar y aprender. Es solo una cuestión de costumbre, y habituarse a aprender en la naturaleza es más "natural" de lo que parece”. Robertson (2016)

La docente Heike Freire, en una entrevista, *“La Naturaleza como maestra”* nos habla de los beneficios que tiene hacer propuestas educativas en espacios al aire libre. El contacto con la Naturaleza y por tanto, los espacios al aire libre pueden ser beneficiosos para; afrontar mejor el estrés, fomenta la memoria y el recuerdo, desarrollar la atención y el desarrollo físico, mejorar el desarrollo psicomotor y cognitivo y estimular el sistema inmunológico. Heike Freire también nos habla de la importancia que tiene educar dando valor a la Naturaleza, puesto que, si conseguimos que el alumnado conecte con ella, conseguiremos una garantía de futuro para preservar el medio ambiente.

Otra respuesta de aportación que podemos encontrar en esta propuesta es **la experiencia estética**, “*caminar como práctica artística*” también podría ser “*caminar como práctica estética*” dónde se producen relaciones sensibles con el entorno o con la acción que se esta llevando a cabo, con los demás compañeros y compañeras y consigo mismo/as.

En el libro “*Educación artística, cultura y ciudadanía*” Javier Abad nos acerca al significado de experiencia estética, “promover la experiencia estética como función de las artes significa propiciar el encuentro vital con los diferentes campos del saber y del acceso al conocimiento, pero también es hallar disfrute en los pequeños acontecimientos cotidianos, es sublimar las relaciones como manera de ser y estar en el mundo” (2021 :26)

Una consecuencia de esta experiencia estética es el estado de placer, que como ya nos explicó Francisco Mora en su libro de “Neuroeducación” esta relacionado con la curiosidad, atención y cómo consecuencia el aprendizaje. “la curiosidad que se satisface a través del aprendizaje tiene como base cerebral el placer, lo que [...] la búsqueda de conocimiento y la toma de decisiones conducentes a obtener ese conocimiento es biológicamente placentero.” (2013:75) El placer es un estado que engancha y que consigue motivar al alumnado, ésta propuesta de programación didáctica pretende conseguir este fin para estimular y motivar a nuestros estudiantes.

Y una de las maneras para lograr este enganche, es convertir a nuestros estudiantes como “**productores culturales**”, concepto del que habla María Acaso y Clara Megías en su libro “Art Thinking”, dónde entienden la pedagogía como una producción cultural, al mismo nivel que las obras de los y las artistas.

“Dentro del Art Thinking vamos a defender a los educadores y a los estudiantes como productores culturales, y a los productos que estos construyen (clases, visitas guiadas, talleres, programas, jornadas, etc.), como producciones culturales que quedan situadas al mismo nivel de reconocimiento social que los proyectos de artistas y curadores”. (2017:135) Este concepto que aplicaremos en el aula, pondrá en valor el trabajo realizado durante el curso y hará que nuestros alumnos y alumnas se empoderen, reforzando así su autoestima.

Por último, añadir a la pregunta ¿Que puede aportar una programación didáctica con la temática “*caminar como práctica artística*”? es la flexibilidad de poder enriquecer contenidos con otras asignaturas.

A través de la acción de caminar podemos indagar en:

(Algunos ejemplos)

[Geografía e Historia] *Las distintas formas económicas y sociales del capitalismo en el mundo* podemos conectar con el concepto de ciudad que se plantea en la *Unidad didáctica 2: "Ciudad y ciudadanas"* y también relacionarlo con el concepto psicogeográfico de la *Unidad 3: "Mi lugar en..."*

[Matemáticas orientadas a las Enseñanzas Aplicadas] *Calcular la resolución de problemas geométricos en el mundo físico: medida y cálculo de longitudes, áreas y volúmenes de diferentes cuerpos*, a través de la propuesta de construir Arquitectura hinchable presentada en la *Unidad Didáctica 6: [En Navidad] El patio del "AQUILA" es poligonal.*

[Economía] *Fuentes de financiación de las empresas. Ingresos, costes y beneficios*, elaborar un estudio económico relacionado con la moda que se expone en la *Unidad Didáctica 7: "Fashion Week"*

[Biología y Geología] *La actividad humana y el medio ambiente*. Contenidos relacionados con la actividad "Dejar de dejar Huella" de la *Unidad Didáctica 2: "Ciudad y ciudadanas."*

2.3 DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA

Para realizar la programación didáctica de segundo ciclo de educación secundaria, 4º ESO, de la asignatura optativa "Educación Plástica, Visual y Audiovisual" hemos seguido los siguientes documentos:

Estatales: Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del 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 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.

Autonómicos: Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

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.

Centro Aquila: Otro de los documentos que seguiremos para la realización de la programación didáctica es el Programa Educativo de Centro (PEC).

Materia: La asignatura que presentamos es Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Se trata de una materia encuadrada dentro de la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales, la catalogación que tiene es de materia de opción dentro del bloque de asignaturas específicas. Este hecho nos remite directamente al RD 1105/2014 para poder consultar los contenidos prefijados.

2.4 CARACTERÍSTICAS DEL CONTEXTO

La programación didáctica presentada está en relación con las prácticas que se han realizado en el *“Máster Universitario en Formación de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato”* en el curso 2019/2020, en el Centro educativo “Aquila”, por lo tanto, se ha tenido en cuenta todo su contexto para realizar el diseño de esta programación didáctica.

2.4.1 COLEGIO AQUILA

El colegio “Aquila” es una sociedad cooperativa creada en 2010, surgida de la vocación pedagógica y social de un grupo de profesionales de la educación, que quiso dar una orientación propia al proceso educativo con el objetivo de crear un centro escolar innovador, moderno y participativo.

El centro está situado en la zona de Parla Sur, es una zona de nuevas urbanizaciones y casas individuales llenas de zonas verdes. En esta localidad se encuentra uno de los polígonos industriales más grandes procedentes de China, llamado “Cobo Calleja”.

El Colegio Aquila cuenta con diferentes etapas formativas; Infantil, primaria, secundaria, bachillerato y ciclos formativos. Cada uno de los ciclos está separado por diversos edificios, el centro cuenta con diversas instalaciones; comedor, pabellón de deportes, piscina climatizada, biblioteca, varios comedores y enfermería.

El equipo educativo se compone de alrededor de 40 docentes en la Educación Secundaria Obligatoria, y cuentan con cuatro líneas abiertas hasta 3ºESO y dos líneas para 4ºESO. Es un centro relativamente joven y en plena expansión, lo que hace que

estén abiertos a las nuevas metodologías de aprendizaje y a nuevos proyectos para seguir creciendo.

2.4.2 ALUMNADO Y ADOLESCENCIA

El hecho de que el colegio “Aquila” este cercano a un polígono industrial, hace que haya alumnado de procedencia asiática, sobre todo niñas, pero también de otras procedencias culturales como; musulmana, latina, india y africana.

Aunque existen alumnos y alumnas con identidades diferentes, son el grupo menos numeroso del centro y por ello vemos conveniente diseñar propuestas que den la oportunidad de mostrar la identidad de cada alumno y alumna. Jugar con las diferentes agrupaciones también nos puede ayudar a que los nuevos alumnos y alumnas puedan incluirse de una manera natural y sencilla.

Para diseñar esta programación didáctica hemos tenido en cuenta la etapa evolutiva por la que pasan nuestros estudiantes, si conseguimos comprender por los cambios que pasan podremos mejorar su proceso de aprendizaje.

En esta etapa evolutiva llamada adolescencia, los chicos y las chicas sufren una de las transformaciones más importantes de su vida, que darán paso a un cambio físico, emocional, social y psicosocial. Como docentes no podemos pasar desapercibida esta etapa tan importante de la vida y debemos actuar teniéndola en cuenta.

Gracias a la neurociencia, sabemos que el cerebro adolescente se encuentra en una fase de pleno desarrollo donde se están configurando la personalidad y carácter de lo que será la persona adulta.

Las investigaciones de *Sara- Jayne* nos sirven para comprender ciertas conductas que podemos detectar en este período, como por ejemplo la dificultad que tienen los adolescentes, para poder ponerse en lugar del otro y no empatizar, la falta de autocontrol y la impulsividad en muchos casos, etc.

Gracias a estos estudios también podemos entender porque a los adolescentes les gusta correr riesgos, les atrae y les parece divertido, sobre todo, si están en un contexto de amigos y amigas, el nivel de euforia es mucho más alto.

Conocer sus inquietudes, preocupaciones e intereses nos ayudará a acercarnos e interactuar con ellos y ellas estableciendo vínculos positivos. Cultivar un buen ambiente en el aula y aprovechar las interacciones sociales entre ellos y ellas.

“Si cuando están realizando procesos creativos los estimulamos y valoramos, las conexiones que forman parte del cerebro creativo se mantendrán, y favoreceremos que esta característica no vaya desapareciendo tanto con la edad. En cambio, si menospreciamos su creatividad, la sensación preconsciente de esa persona será que aquello no sirve para nada, y la conexión tenderá a desaparecer.” (Bueno, 2019:53)

Este texto de David Bueno nos ayuda a entender la importancia de generar una motivación en los adolescentes, reforzar positivamente su pensamiento divergente y su creatividad.

2.5 OBJETIVOS EDUCATIVOS

Los objetivos nos indican las capacidades que queremos que nuestro alumnado alcance al final de cada etapa, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje que han sido planificadas a tal fin por el docente.

El sentido didáctico de estos objetivos es servir de guía al alumnado para; orientar su aprendizaje, saber de antemano qué serán capaces de hacer y tener en cuenta que será lo que el docente valorará del proceso de aprendizaje.

La legislación española distingue tres tipos de objetivos: los objetivos generales que corresponden a cada etapa, los objetivos específicos para cada materia y los objetivos didácticos propuestos en todas las secuencias de aprendizaje.

Objetivos generales de etapa.

Según 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* establece los objetivos que se enumeran a continuación:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
- i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

- k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

Objetivos de materia.

Los objetivos de materia en la Comunidad Autónoma de Madrid no están definidos, por lo que nos hemos guiado de la *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.*

La enseñanza de *Educación Plástica, Visual y Audiovisual* en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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

- b) 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.

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

- d) 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.

- e) 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.
- f) 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.
- g) Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
- h) Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
- i) 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.
- j) 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.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos son aquellos establecidos para las unidades didácticas. Es inevitable que estos estén relacionados con los objetivos de la etapa y con los contenidos correspondientes. Estarán referenciados en las unidades didácticas que podéis consultar en **anexo 1**.

2.6 COMPETENCIAS CLAVE.

La definición aportada por el *Real Decreto 105/2014, del 26 de diciembre*, del concepto de competencias es, *la capacidad para integrar de forma aplicada 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.*

La competencia es la capacidad de movilizar un conjunto de **saber** (contenido: hechos, teorías, conceptos...), de **saber hacer** (procedimiento, habilidades... puede ser físico o mental) y de **saber ser** (actitud, valores...) para lograr una acción o resolver un problema complejo en distintos contextos.

Las competencias clave pretenden conseguir que los estudiantes alcancen un desarrollo de sus potencialidades como ciudadanos y ciudadanas conscientes de sus derechos y obligaciones.

Competencias clave

1. Comunicación lingüística (CCL)
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
3. Competencia digital (CD)
4. Aprender a aprender (CAA)
5. Competencias sociales y cívicas (CSC)
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

La asignatura de *“Educación Plástica, Visual y Audiovisual”* contribuye a la adquisición de las siete competencias de la siguiente manera;

1. Comunicación lingüística.

Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

Esta competencia es fundamental para la socialización de los estudiantes, constantemente reciben y producen mensajes que tienen un impacto en el individuo, por ello es importante utilizar el diálogo como herramienta esencial para la convivencia, la resolución de conflictos y expresar emociones.

A través del arte se podrán generar debates, exposiciones, trabajar mapas conceptuales, que les hagan desarrollar un pensamiento crítico que expresen mediante la escritura y la oratoria dónde consigan un disfrute personal.

Para esta programación didáctica se ha añadido una actividad llamada “*jam talk*”²

que servirá a modo de diálogo y reflexión sobre alguna temática concreta o en el caso de necesidad de resolver un conflicto. Es importante conceder la palabra a nuestros estudiantes para que aprendan a expresarse y a escucharse entre todos y todas.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas y la competencia básica en ciencia y tecnología proporciona un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él.

El *Bloque II Dibujo técnico* de la materia que impartimos, está directamente relacionada con la geometría y las matemáticas. Se trabajarán proyectos relacionados con la construcción de polígonos y de perspectivas en relación con la Arquitectura y el Paisaje.

Se harán propuestas para construir a partir de figuras planas, volúmenes geométricos a través de lo que se llama “arquitectura hinchable”, jugaremos con el espacio y la forma, la geometría y las matemáticas, para después dar un paseo por las construcciones creadas por los estudiantes.

Veremos cómo observar la Tierra desde nuestro cuerpo, físicamente caminaremos sobre ella, pero también la observaremos desde un sistema tecnológico, relacionando los mismos contenidos a través de herramientas digitales como el mapeado y programas de geolocalización.

3. Competencia digital.

Implica el uso seguro y crítico de las TICs (Tecnologías de la Información y Comunicación) para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

Para esta programación didáctica la competencia digital estará presente a lo largo del curso, desde la búsqueda de Información hasta la creación de contenidos en diversos formatos; vídeos, imágenes, presentaciones etc.

Los estudiantes se irán adaptando a las nuevas herramientas, aplicaciones y programas que les irá ofreciendo el docente, respetando los principios éticos y la seguridad, protegiendo la información personal y la de terceras personas.

² Término original de un evento que se realiza en la escuela de swing Big South (Madrid)

Se ha diseñado una Unidad Didáctica llamada “*Walking from home*” que está pensada para trabajar de manera virtual “*Flipped Classroom*” a través de Plataformas Digitales dónde los alumnos podrán participar, colaborar y seguir los contenidos. A la vez que se podrán comunicar a través de Programas que faciliten la comunicación entre estudiantes y docente.

4. Aprender a aprender.

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

Para esta competencia los procesos artísticos el arte que trabajaremos en esta materia serán un pilar fundamental para transmitir a los estudiantes la motivación y curiosidad por los contenidos de la asignatura y por sus propios trabajos.

Para ello, utilizaremos la metodología “art thinking” que nos permitirá que los estudiantes puedan indagar en sus propios procesos de aprendizaje, haciendo una búsqueda activa de referentes o recursos artísticos, experimentándolos y compartiéndolos con el resto del grupo.

También utilizaremos la metodología por Proyectos dónde se llevarán a cabo salidas fuera del aula, en el propio centro o en sus contextos próximos para apoyar experiencias vitales que sirvan para obtener nuevas capacidades y fijar conocimientos.

Se fomentará la autonomía de los estudiantes para que puedan aprender a aprender a través de la planificación, supervisión y evaluación que son elementos esenciales para desarrollar aprendizajes eficaces.

5. Competencias sociales y cívicas.

Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

Esta competencia se considerará cómo una de las más importantes, ya que habla de la integridad del ser humano, de ser capaces de llegar a tener un bienestar individual y colectivo.

Para ello se fomentará el diálogo, permitiendo expresar a los estudiantes de una manera constructiva mostrando tolerancia y comprendiendo los diferentes puntos de vistas de sus compañeros y compañeras.

Se fomentará la diversidad y el respeto hacia grupos heterogéneos dentro del aula, independientemente de su condición sexual, ideológica, cultural, de género, etc.

A través de la materia se irán viendo diferentes artistas, movimientos culturales, agentes externos contemporáneos que nos hagan reflexionar hacia una apertura de pensamiento siendo capaces de generar empatía y aceptar la diferencia.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos, planificar y gestionar proyectos.

Para esta materia fomentaremos el pensamiento creativo a través de las diferentes actividades que se irán proponiendo, fomentaremos un pensamiento a base de preguntas que podrán tener diversas soluciones dónde los estudiantes tendrán que asumir el riesgo y la incertidumbre.

Propondremos diversas actividades para fomentar la capacidad creadora y de innovación, utilizando referentes artísticos para construir sus propias creaciones ayudando a fomentar la creatividad y la imaginación.

Se fomentará la capacidad pro-activa para gestionar proyectos de manera individual o en grupo, generando en los estudiantes un pensamiento crítico, una toma de decisiones y sentido de la responsabilidad, analizando sus trabajos desde sus fortalezas y debilidades.

7. Conciencia y expresiones culturales.

Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas, escénicas, la literatura etc.

Esta competencia esta directamente relacionada con la materia que impartiremos y con la propuesta de programación didáctica *“Caminar cómo práctica artística”*.

Generaremos interés, aprecio y disfrute, a través de las obras de diferentes artistas, de diversos contextos y corrientes culturales, cómo pueden ser la performance, el arte urbano, el mapeado etc. Enseñaremos a los estudiantes sus posibilidades, las técnicas de aprendizaje y los recursos que emplean los artistas.

Teniendo referentes artísticos y culturales de diversos géneros, que sean tanto de otras épocas históricas cómo de nuestra época contemporánea, podrán desarrollar la capacidad e intención de expresarse, comunicar y crear ideas propias.

Concienciar a nuestros estudiantes que la estética y los lenguajes artísticos, tienen un valor y generan conocimiento y que llevarlas a cabo requieren un proceso y capacidad de esfuerzo.

2.7 CONTENIDOS

Los contenidos son los elementos que el docente utiliza como un medio con el fin de que el alumnado desarrolle las competencias claves propias a la materia, y así logre los objetivos previstos.

Estos contenidos se tienen que adecuar tanto a los conocimientos previos de los estudiantes, a los rasgos de cada grupo, como de manera individualizada, asimismo, los contenidos tienen que ser significativos y se deben adaptar al tiempo que el docente dispone a lo largo del año.

Según el *DECRETO 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (pag 223)*, se establecen los siguientes contenidos;

Bloque 1. Expresión plástica

1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.
2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.
3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.
4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.
5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.

Bloque 2. Dibujo técnico

1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.
2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.
3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.
4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

1. Elementos de la comunicación visual en el diseño.

2. Forma y función en el diseño.
3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)
4. Fases de un proyecto de diseño.
5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.
6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación.
2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.
3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.
4. El proyecto audiovisual y sus fases.
5. Lectura de la imagen audiovisual.

2.8 UNIDADES DIDÁCTICAS.

Para esta programación didáctica se han diseñado trece unidades didácticas que se pueden consultar en el **anexo 1**.

Se ha desarrollado los materiales de la *Unidad Didáctica 10: WALKING FROM HOME (Flipped Classroom)* que se pueden ver en el **anexo 2**, y que se realizaron en las prácticas telemáticas del curso 2019-2020. Al obtener poco feedback, las sesiones las llevaron a cabo otras personas a las que se les dio a visualizar los materiales de la unidad y dónde los resultados se pueden ver en el **anexo 3**.

CALENDARIO ESCOLAR

UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	FECHAS	EVALUACIONES	OTRAS SESIONES
1	4	Del 11 de septiembre al 23		
2	4	Del 25 de septiembre al 7 de octubre		
3	4	Del 9 de octubre al 21		
4	5	Del 23 de octubre al 6 de noviembre.		
5	7	Del 11 de noviembre al 2 de diciembre.		
6	5	Del 4 de diciembre al 8 de enero	1º Evaluación	
7	5	Del 13 de enero al 27		
8	5	Del 29 de enero al 12 de febrero		
9	6	Del 17 de febrero al 9 de marzo		
10	5	Del 11 de marzo al 25		
11	5	Del 30 de marzo al 22 de abril	2º Evaluación	
12	7	Del 27 de abril al 18 de mayo		
13	7	Del 20 de mayo al 10 de junio	3º Evaluación	
		Del 8 de junio al 17		Actividades de refuerzo y de ampliación
OBSERVACIONES: lunes y miércoles / 50 minutos sesión.				

2.9 REFERENCIAS ARTISTÍCAS

1. Unidad Didáctica: NOMADISMO

- **Francesco Careri:** “Walkscapes: el andar como práctica estética”
- **Italo Calvino:** “El barón rampante”

Concepto de “caminar” y sus orígenes.

Concepto de nomadismo para explicar la necesidad del ser humano de moverse y dejar huella.

Actividad acerca de composiciones entre el “nomadismo de origen” y el “nomadismo contemporáneo”.

2. Unidad Didáctica: CIUDAD Y CIUDADANAS

- **BoaMistura:** “Te comería a versos”. Diferentes artistas urbanos.
- **Agnes Denes:** “The Shed”
- **Basurama:** rescatar la basura, crear con ella.
- **Martha Cooper, TAKI, Dondi, Obey, Barry McGee, AKA Twist:** artistas del graffiti.
- **Priscilla Vela y Mercedes Herrán:** “Piezas sueltas, el juego infinito de crear”

¿Cómo caminamos nuestra ciudad?

Indagamos acerca del barrio y de las inmediaciones.

Dejamos huella al igual que los artistas grafiteros.

Salimos a la calle a caminar las calles y recolectar la basura que generamos para después crear con ella.

3. Unidad Didáctica: MI LUGAR EN...

- **Guy Debord,** (Los Situacionistas): “Mapas psicogeográficos”
- **Collin Ellard** (Psicogeografía): “La influencia de los lugares en la mente y el corazón”.

Indagan en su propia identidad; su origen, cultura, costumbres, sus lugares emocionales.

Proyecto individual más introspectivo para después crear una pieza artística común que conforme al gran grupo.

4. Unidad Didáctica: CREANDO GEOMETRÍA

- **Lars Von Trier:** “DogVille”
- **“Colectivo Tape Art Society”**

Aprenden geometría a través de crear un escenario real en el patio del centro mediante la técnica del "tape art".
Caminaremos el escenario para luego llevarlo al ordenador.

5. Unidad Didáctica: EN TORNO AL ENTORNO

- Arquitectura flotante: **"Urban Rigger", "Plataforma Arquitectura" y "Tomas Saraceno"**

Nuevas maneras de hacer arquitectura, efímeras, ligeras y transportables.
Paseo por el lago del parque cercano al centro, diseñan un módulo flotante, dibujan el entorno real y crean perspectiva.
Después de la experiencia pasan a construir con diseño por ordenador.

6. Unidad Didáctica: [EN NAVIDAD] EL PATIO DEL "AQUILA" ES POLIGONAL.

- Arquitectura hinchable: **"En el ajo", "F3 Arquitectura", "Arquitecturas de emergencia", "Plastique Fantastique", y "Popticum"**.

Nuevas maneras de hacer arquitectura, efímeras, ligeras, transportables y lúdicas.
Diseñan plantillas de figuras poligonales.
Se lleva a cabo mediante diversos plásticos.
En el patio se hace el montaje.
Se hace una fiesta para que gocen de sus creaciones, caminen en ellas y debatan sobre el proyecto.

7. Unidad Didáctica: CAMINAR EN ELIPSIS

- Retórica visual: **"Chema Madoz", "Joan Brossa"**
- Retórica visual en la publicidad: **"naufragia", "durolingo"**

La poesía visual que nos ayuda a entender las imágenes y su lenguaje.
En la acción de caminar crean diferentes retóricas visuales.
Componer las imágenes por ordenador.

8. Unidad Didáctica: FASHION WEEK

- Diseñadores de moda: **"Alexander McQueen", "Palomo Spain", "Dominnico", "David Delfín" y "44 Studio"**
- Moda con modelos diferentes: **"Zebedee Management", "Vonito", "Winnie Harlow", "Oldushka" y "Lumpen"**.

La moda como construcción de la identidad, estereotipos y búsqueda de una imagen diferente.

Concepto de normalidad, masculinidad y feminidad.
Diseñan una pieza de vestir propia para después lucirla en una pasarela creada en el aula.

9. Unidad Didáctica: LOS NO LUGARES

- **Marc Auge:** “Los no lugares”
- **Lara Almarcegui:** “Descampados”
- Asociación cultural de artistas “**Solarización**”
- Fanzines: “**Ediciones aerostáticas**”, “**El naufraguito**”, “**Que suerte**”, “**La más Bella**”, “**Feminizine**”, “**¡Hostia, un libro!**”.
- **Clara Nubiola:** “Hoy en Pasea y ojea, tú ciudad”

Concepto de los “no lugares”, como lugares de transitoriedad, lugares olvidados y lugares abandonados.

Representan el concepto a través del fanzine que crearán primeramente en ordenador y después manualmente entre todas.

10. Unidad Didáctica: WALKING FROM HOME (Flipped Classroom)

- “**Hamish Fulton**” (arquitectura y paisaje): “Caminando en la península Ibérica)
- “**El Tono** (arte urbano): “Deambular”
- “**Francis Alÿs** (performance): “A veces caminar no conduce a nada”
- **Jacqui Kenny;** “Street View Portraits”

Unidad virtual que se habla del concepto de “caminar cómo práctica artística”. Se plantea el concepto del “recorrido” desde la acción física desde casa hasta virtualmente desde herramientas de geolocalización.
Crean imágenes con diversos tipos de plano.

11. Unidad Didáctica: EL FERIAL

- Publicidad y Diversidad Funcional: **Pro Infirmis** “ Wer ist schon perfekt?”
- Diseño de escaparates: “**The V**”, “ **We +**”, “**Tokujin Yoshioka**”, “ **Cooking Fox**”, “**Moment Factory**”, “**David Hoey**”, “**Benjamin-Shine**”, “**Soffia Coppola**”

Concepto de publicidad actual y contrapublicidad.

Concepto de credibilidad en la publicidad.

“El Ferial”, centro comercial de Parla, diseñan un escaparate con ubicación real sobre un producto imposible.

12. Unidad Didáctica: CAMINATA RANDOM

- El PAIS: "Historia de las paseantes rebeldes: por qué te da pereza salir a deambular a la calle".
- **Esther Ferrer**: "El camino se hace al andar"
- **Marina Abramovic**: "Hay que sufrir para decir adiós"
- **Vivian Maier** (documental): "Buscando a Vivian Maier"
- **Pepe Espaliú**: "Carrying"

Concepto de reivindicación y modo de vida.

Diversas visiones de la acción de caminar para que creen su propio imaginario con todo lo visto en el curso.

Salen a la calle y crean su propia acción en grupos para llevarla a cabo.

13. Unidad Didáctica: LA ROMERIA DE LOS VOLTIOS

- Manifiestos: "Arte Fluxus", "Surrealismo"
- **Bobby Baker**: "Epic Domestic"
- **Grupal Crew Collective**: "La Romería de los Voltios"

Concepto de apropiación de la cultura popular, la fiesta como encuentro y compartir los espacios comunes.

Crean un evento entorno al concepto de "Romería".

Crean el manifiesto de los "hikers" (caminantes).

Desfile de los "hikers" con todos sus diseños realizados para la ocasión.

Fiesta final de goce y de disfrute.

2.10 ELEMENTOS TRANSVERSALES

Los elementos transversales constituyen un conjunto de saberes y aprendizajes que tienen como fin el desarrollo integral del alumnado a partir de la adquisición de capacidades y valores que posibiliten la plena capacitación para el ejercicio de la ciudadanía activa.

Según el *artículo 10 del Decreto 52/2015, de 21 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de Bachillerato*, el currículo debe incluir los siguientes elementos transversales:

Fomentar la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

La propuesta que se plantea esta creada desde una visión de respeto e igualdad, pero también desde una visión acerca de lo diverso, de lo diferente, porque el arte contribuye a este tipo de planteamientos.

No se ha diseñado una unidad exclusiva para trabajar la igualdad, sino que todas las propuestas, están atravesadas por ejemplos y referentes que pueden ayudar a hacer pensar a nuestro alumnado.

Tenemos ejemplos de diversas mujeres artistas, algunas de ellas con diversidad funcional como Jacqui Kenny o Vivian Maier. En la *Unidad 12: Caminata Random*. tenemos un artículo de EL PAIS “Historia de las paseantes rebeldes” dónde se menciona el acoso que sufren las mujeres simplemente dando un paseo. En las unidades relacionadas con el diseño de moda y publicidad hemos elegido referentes que se salgan de los estereotipos, como *Palomo Spain*, que da una visión muy diferente de la masculinidad, *pro infirmis* que hace anuncios de publicidad con personas con diversidad funcional etc.

Todos estos ejemplos se podrán debatir y reflexionar a través de las “*jam talks*” (visto en el punto de metodología) que se proponen en las sesiones dónde consideramos que puede haber material sensible para hacer pensar a nuestros estudiantes.

Fomentar la actividad física y la dieta equilibrada para que formen parte del comportamiento juvenil. Se promoverá la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos durante la jornada escolar [...] garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.

Como su propio nombre indica “*Caminar como práctica artística*” fomenta la acción de caminar en el contexto educativo, salir del habitáculo del aula para movernos a través de la actividad física sin hacer educación física, pero abandonando el sedentarismo de las clases habituales.

Se pretende fomentar la actividad, tanto física como mental, dónde el alumnado aprenda cosas a través de la acción y del movimiento, creando escenarios que tengan que construir ellos mismos y así, pasar de una posición físicamente pasiva a una acción físicamente activa.

Fomentar la educación y la seguridad vial incorporando elementos curriculares y se promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los

accidentes de tráfico, con el fin de que los alumnos conozcan sus derechos y deberes como usuarios de las vías.

En esta programación didáctica hay varias sesiones que están dedicadas a los espacios urbanos, a conocer nuestros barrios y ciudades, por lo que puede contribuir a la mejora de la convivencia y de la seguridad vial.

Saldremos a la calle a experimentar la acción de caminar observando de manera más consciente lo que va sucediendo en el desplazamiento. Trabajaremos con el arte urbano que plantean situaciones para reflexionar, cómo el colectivo de *BoaMistura* y su propuesta artística “*te comería a versos*”, frases pintadas y ubicadas justamente antes de cruzar los semáforos.

Fomentar la educación ambiental para tomar conciencia de la importancia de tener unos valores hacia el cuidado del medio ambiente y de responsabilizarnos de nuestras acciones para contribuir a un desarrollo adecuado y sostenible de nuestra ciudad y de nuestro mundo.

Desde esta visión las propuestas artísticas que presentamos a lo largo de las unidades didácticas, están en relación con el uso de los desechos o de la reutilización de los objetos para crear. Hay muchos de los materiales que podemos conseguirlos del consumo diario que tenemos, no necesitamos consumir más, sino que ya los tenemos a nuestra disposición. El colectivo artístico *Basurama* “rescata la basura para crear con ella”.

Otro planteamiento que surge en las unidades didácticas es la arquitectura y el paisaje en relación con el medio ambiente, la “*arquitectura hinchable*” y “*la arquitectura flotante*”, puede ser un generador de discusión acerca de la contribución [o no] del cuidado del medio ambiente. De nuevo tendríamos un tema de discusión importante que podría ser llevado a la “*jam talk*” propuesta en la metodología.

2.11 METODOLOGÍA

La metodología didáctica es un conjunto de estrategias, procedimientos y recursos que están planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, “la naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas condicionan el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que será necesario que el método seguido por el profesor se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.”

2.11.1 PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Como ya se ha dejado ver en la justificación, esta programación didáctica apuesta por la innovación, por aprovechar las posibilidades que nos dan los discursos artísticos para producir conocimientos artísticos.

Para ello apostamos por metodologías artísticas de aprendizaje que nos ayuden a elaborar estrategias para que puedan llegar y ser eficaces para nuestros estudiantes.

“Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.”
(Orden ECD/65/2015)

El arte contemporáneo será nuestro eje transversal que nos ayudará a conseguir esta motivación, participación e implicación de los estudiantes para conseguir el aprendizaje de competencias y los contenidos del currículum.

El planteamiento de esta metodología se basa en algunas otras, que a su vez, también consideran el arte contemporáneo como una vía fundamental e indispensable para trabajar la Educación artística en secundaria. El *“Art Thinking”* o la *“a/r/tografía”* y los propios y propias artistas son algunas de las metodologías que dan cuerpo y consistencia a la programación didáctica de la que hablamos *“caminar como práctica artística”*.

María Acaso y Clara Megías nos presentan su libro *“Art Thinking”* proponiendo el arte contemporáneo como una innovación educativa.

“El Art Thinking no consiste en utilizar más artistas en la clase de arte ni en mezclar los contenidos tradicionalmente considerados como artísticos como, por ejemplo, las matemáticas: se trata de emplear las artes como una metodología, como una experiencia aglutinadora desde donde generar conocimiento sobre cualquier tema”.
(Acaso y Megías 2017:141)

Cuando hablamos de arte contemporáneo nos referimos a la contemporaneidad de nuestro tiempo, a todo lo que acontece en este momento, eso incluye las artes visuales y la comunicación audiovisual pero también a los videojuegos, películas, series, publicidad, diseño etc.

Una de las características del arte contemporáneo es el pensamiento divergente, proceso del pensamiento en el que se plantea un problema y diversas soluciones.

Anouk Suñer-Rabaud, consultora creativa, en un vídeo de la *Universitat Oberta de Catalunya (UOC)* nos habla de las teorías de *Joy Paul Guilford*³ sobre el pensamiento divergente y cómo el psicólogo fue uno de los primeros en hablar de la creatividad como parte de la capacidad intelectual.

El pensamiento divergente consiste en la posibilidad y el cambio, cuántas más ideas más posibilidades hay de encontrar y de hacer hallazgos. Esta manera de pensar se caracteriza por la flexibilidad, la fluidez y la imaginación, como dice *Joy Paul Guilford*, para llegar hasta aquí hay que pensar *out of the box*, o lo que es lo mismo para pensar de esta manera debes “salir de la caja”, salir de la estructura convencional de la educación tradicional.

Debemos dar la posibilidad a nuestro alumnado que tenga tendencia a este pensamiento y entrenar en la posibilidad a los que tengan un pensamiento desde la lógica. Es además desde este pensamiento dónde surgirán futuras personas que apuesten por la innovación y serán el futuro laboral que necesitaremos para el futuro tecnológico.

Como ya mencionamos en la justificación de esta programación, otra de las características del arte contemporáneo es el “*extrañamiento*”.

Salir de lo inesperado del día a día, de lo que ya saben los alumnos y las alumnas que sucederá, puesto que es lo que acontece todos los días, de repente, salir de lo inesperado hace cambiar la realidad y generar expectativas.

Un acto de extrañamiento, cómo llevar un objeto a clase, realizar una acción o cambiar el espacio del aula, a lo que María Acaso y Clara Megías llaman <<*detonante*>> pueden hacer girar el curso de la clase y capturar la atención de los estudiantes.

“No es una sensación solo psíquica o mental, sino que es química, porque este descuido por el que el arte contemporáneo nos obliga a pasar es fisiológico, tiene

³ Joy Paul Guilford (1897-1987): Psicólogo estadounidense y profesor de la Universidad de Los Ángeles que hizo estudios sobre la inteligencia humana.

que ver con una serie de líquidos que corren por nuestras venas y con las hormonas que segregamos cuando nos sentimos alerta” (Acaso y Megías 2017:130)

Este acto de extrañamiento captura la atención, a su vez nos genera una curiosidad y a su vez hace que tengamos el deseo de pensar.

“La curiosidad, lo que es diferente y sobresale en el entorno, enciende la emoción. Y con ella, con la emoción, se abren las ventanas de la atención, foco necesario para la creación de conocimiento.” (Mora, 2013:73)

Gracias a la “neurociencia” y por tanto, a la “neuroeducación” sabemos que los procesos emocionales están ligados con el aprendizaje, “las emociones son procesos cerebrales inconscientes la emoción da significado a todo lo que nos rodea. Y ello incluye las ideas, y con ellas, el logro del pensamiento creativo. Esto quiere decir que la emoción alimenta el pensamiento, las decisiones, el propio proceso de aprendizaje y memoria.” (Mora, 2013: 68)

Un acto de extrañamiento activa la emoción y en este proceso nos encontramos con el sentimiento de placer, algo que nos agrada y que nos da gusto, la acción de gozar y de pasarlo bien. En el contexto educativo, generalmente, este sentimiento de placer no suele estar bien visto, que los alumnos y alumnas puedan divertirse en las clases no es algo que este asociado al aprendizaje.

En el libro, “*Art Thinking*” María Acaso nos presenta la *metodología sexi*, dónde nos propone recuperar el placer, recuperar la emoción, recuperar la atención, “recuperar el placer como el motor de cualquier proceso de aprendizaje” (2017:125).

En “*Caminar cómo práctica artística*” hemos dedicado algunas unidades didácticas al concepto de la “fiesta”, ligado con el concepto de placer. Hacer una fiesta esta asociado a la diversión y a la celebración, queremos que nuestros alumnos y alumnas disfruten de sus proyectos, sintiéndose orgullosos de su proceso de aprendizaje y celebrar y compartir esta satisfacción con el resto de la Comunidad Educativa.

El docente Álvaro Valls utiliza la “fiesta” como una propuesta metodológica, a través de sus espectáculos audiovisuales en directo consigue la atención de sus estudiantes y trabaja las competencias a través de aplicaciones para móviles y tablets.

El placer es sin duda un motor que engancha a querer saber más y a través de las prácticas de aprendizaje contemporáneas, podemos llegar a conseguir el esfuerzo desde una sensación más placentera y gratificante.

“El esfuerzo placentero es la única forma de llegar a la disciplina: desarrolla el orden, el tesón y la constancia, pero- y esto es lo más importante de todo- sin que nadie nos obligue, nos castigue o nos haga sufrir” (Acaso 2017:125)

La *a/r/tografía* es otra metodología que estará presente en “*Caminar cómo práctica artística*”, pero antes de hablar sobre ella quisiera hacer una puntualización al respecto.

La *a/r/tografía* esta encuadrada en las *metodologías de investigación artísticas*, por lo que responde a un marco de investigación concreto. Mi propuesta no esta enmarcada en este encuadre de investigación, pero quisiera hablar de ella puesto que tiene un enfoque de interés que esta directamente relacionado con el papel del docente y del artista, dejando en este caso, el papel de investigador cómo un posible planteamiento de futuro.

Lo interesante de la visión *a/r/tográfica* y que aporta a este proyecto de innovación es la indagación del artista y el docente, una indagación hacia la propia vida de la persona que llevará a cabo, en este caso la práctica docente. Este concepto ahonda en la formación de la persona, poniendo al mismo nivel docente y artista, artista y docente.

“La *a/r/tografía* es una indagación de vida, un encuentro personal llevado a cabo mediante *comprensiones y experiencias* artísticas y textuales, así como por *representaciones* artísticas y textuales.” (L. Irwin, 2013: 106)

Así entendemos, en este caso, que si la docente tiene una formación artística y una experiencia de creación no puede separar su papel de artista dentro del aula, sino que, todo lo contrario, tendrá que aprovechar todo ese bagaje para enriquecer y crear nuevas estrategias de aprendizaje en pro de la educación.

Desde una visión cercana a la *a/r/tografía* la metodología *Art Thinking* propone a los estudiantes y docentes como “productores culturales” o lo que es lo mismo, artistas. Sitúa, por un lado, al artista y al docente cómo una misma persona que define como arteducador y de la que ya os hemos hablado en la justificación. Y por otro sitúa a los estudiantes y docentes desde una posición democrática y horizontal.

2.11.2 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, nos define el ABP como una de las metodologías que debieran estar presentes en las aulas de Secundaria

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales

A lo largo de las Unidades didácticas propuestas utilizaremos la metodología del ABP, que consiste en plantear un tema que sea motivador para nuestros estudiantes, como pueden ser los *mapas psicogeográficos* que proponemos en la *Unidad didáctica 3: Mi lugar en ...*

Proponer temas interesantes que vayan con los intereses del alumnado es una estrategia para que puedan engancharse, explorar y aprender nuevos aprendizajes.

El ABP es un modelo de aprendizaje que consiste en adquirir conocimientos y competencias clave a través de planteamientos de problemas reales dónde los estudiantes tienen que buscar estrategias para dar diversas respuestas y resolver el problema planteado.

La pregunta o el tema planteado no debe tratarse de una manera simple, sino que requiere buscar información, *alimentarse*⁴ de diferentes fuentes de información y referentes que puedan aumentar el conocimiento, la diversidad de este y el pensamiento crítico.

Esta metodología no consiste en memorizar sistemáticamente la información que recojan, sino que tienen que elaborarla, procesarla y darle un significado para luego ponerla en común a toda la clase. Los proyectos se pueden trabajar en grupo o también de manera individual.

En la programación didáctica planteada contemplaremos ambas, ya que pensamos que es importante trabajar en grupo como de manera individual para dar espacio a nuestro alumnado y sacar el mayor potencial de cada uno de ellos y ellas. En ambos casos se pondrá en común en algún momento de la clase.

Estos son algunas de las cosas que hemos tenido en cuenta para el ABP:

- Potenciar el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad de su propio aprendizaje.
- Dar pautas claras de la estructura que tienen que seguir; planificación, estructuración, elaboración y temporalización del trabajo.
- Poner en práctica las competencias clave.

⁴ Término que se utiliza en la metodología de Art Thinking y que se explicará en ese apartado.

- Desarrollar las capacidades individuales de cada alumnos y alumnas en pro de la colectividad.
- Trabajo en equipo, colaboración y toma de decisiones.

Aprendizaje Basado en Experiencias. (ABE)

Esta programación didáctica esta pensada para trabajar desde la experiencia, ya su propio nombre nos indica la acción de que algo ocurrirá, *Caminar como práctica artística* nos adelanta que habrá momentos de acción.

En una entrevista a Roger Schank⁵, este explicaba los tipos de memoria y como funcionan en el ser humano.

Los humanos tenemos dos tipos de memoria. La más básica, que compartimos con otros mamíferos, es la episódica: almacenamos experiencia, cosas que hacemos. Es la que usaban nuestros ancestros antes de que apareciese el lenguaje, y les funcionó bastante bien. La segunda es la memoria semántica: el lenguaje nos dio la capacidad de desarrollar procesos de razonamiento muchísimo más complejos.

Pero la memoria episódica permanece ahí, y necesitamos activarla. Nosotros lo que hacemos es usar la tecnología de la información para crear situaciones de aprendizaje que permitan a los estudiantes aprovechar las estructuras básicas de la mente. En esencia, simulamos lo que pasa en la vida profesional.

Siguiendo el planteamiento de Roger Schank, sabemos que nuestros estudiantes vienen con una memoria episódica que han ido adquiriendo a lo largo de su vida y permanecerá en ellos.

A través del ABE y por lo tanto, a través de las diferentes propuestas de las Unidades didácticas diseñadas podemos activar esta memoria para que confluya el conocimiento. Aprenderemos de la experiencia de hacer cosas y reflexionar acerca de ellas.

Según los estudios de David Kolb⁶, si proponemos una experiencia concreta podremos observar dos maneras diferentes de procesar la información que perciben nuestros estudiantes, por un lado, tendremos a alumnos y alumnas que pondrán en práctica los conceptos, por otro lado, a alumnos y alumnas que hagan una observación reflexiva.

⁵ Roger Carl Schank es un teórico estadounidense de la inteligencia artificial, psicólogo cognitivo, científico del aprendizaje, reformador educativo y emprendedor.

⁶ es un teórico de la educación, estadounidense cuyos intereses y publicaciones se centran en el aprendizaje experiencial, el cambio individual y social, el desarrollo profesional y la educación ejecutiva y profesional.

Es importante conocer y tener en cuenta esta manera de procesar el pensamiento de nuestro alumnado para poder combinar agrupaciones y poder enriquecer la elaboración de los proyectos de cada grupo.

La ABE, junto con el compromiso del alumnado en el proceso de aprendizaje, será un método efectivo para desarrollar las competencias y los objetivos del currículo.

Estos son los pasos a seguir, que describe David Kolb sobre el ABE:

- Experimentar: Realizar la experiencia.
- Reflexionar: Reflexionar acerca de la experiencia desde diversos puntos de vista.
- Conceptualizar: Generar conceptos y teorizar sobre ellos.
- Aplicar: Utilizar estas teorías para solucionar problemas.

El rol del docente en esta metodología será la de guía estando presente en todo momento para aclarar dudas o establecer una reflexión entorno al tema en caso de bloqueo.

El alumnado tendrá autonomía y responsabilidad en la toma de decisiones y del proceso de aprendizaje.

En este caso, la programación didáctica "*Caminar cómo práctica artística*" nos ayudará a cambiar el escenario, salir a contextos diversos nos ayudará a estimular el grupo y generar nuevas expectativas cada día.

Conectivismo

Otra de las visiones que trabajaremos en esta programación didáctica es la teoría del conectivismo, dónde el aprendizaje es el resultado de diversas conexiones. Construir éstas a través de la tecnología y la comunicación para generar nuevos conocimientos.

Liana Carolina Ovalles Pabon, en su artículo, *¿Un nuevo paradigma en la educación actual?* nos plantea cómo el conocimiento puede darse fuera del control del individuo, a través de internet dónde hay infinidad de versiones acerca de un solo concepto, esta manera de conectar con la información hace aumentar el conocimiento.

"Esta teoría es conducida por el entendimiento de que las decisiones están basadas en la transformación acelerada de las bases, continuamente se adquiere nueva información que deja obsoleta la anterior. La habilidad para discernir entre la información importante y la trivial es vital, así como la capacidad para reconocer cuándo esta nueva información altera las decisiones tomadas con base en información pasada". (Ovalles Pabon, 2014:3)

Trabajar con el alumnado a través de las redes sociales o de búsqueda de información en Internet, es un trabajo que requiere discernir entre qué tipo de información y para que contenidos nos conviene un tipo de información u otra. El docente debe ser una guía para canalizar la información y que no sea un “todo vale” solamente porqué tengamos acceso a la información.

No hay que olvidar que el conectivismo también es capaz de generar conocimiento, no solamente a través de internet y de las redes sociales desde una visión más globalizada, sino que también se genera aprendizaje compartiendo conocimiento basado en lo colectivo, ósea desde nuestros compañeros y compañeras, la clase entera o toda la Comunidad educativa.

Para esta programación didáctica pondremos el foco y abordaremos el conectivismo desde tres puntos de vista:

- Uso ético y responsable de las TICS y redes sociales.
- Conocer las normas de convivencia del centro Aquila con respecto al tratamiento de imágenes y uso de las TICS y redes sociales.
- Tratamiento de la información en Internet. Fuentes fiables.

Una vez que tengan claras estas ideas podremos pasar a utilizar las TICS y redes sociales como una herramienta de aprendizaje dentro del aula, siempre y cuando tenga la supervisión de la docente.

Aprendizaje expositivo

En ocasiones puntuales, tendremos sesiones donde el aprendizaje será más enfocado a la educación tradicional donde la docente expondrá un tema y los alumnos y alumnas tomarán nota e intentarán comprenderlo.

Esta manera de abordar el conocimiento se llama pensamiento convergente y pertenece al pensamiento lógico causa-efecto o de prueba-error. Normalmente, este pensamiento tiene solamente una respuesta cómo en el caso de las matemáticas.

En esta programación didáctica dedicaremos este tipo de pensamiento a los contenidos que son más específicos y técnicos, por ejemplo, dibujo técnico, dónde se considera que hay que seguir unos procesos estructurados y cerrados para comprender cómo resolver el problema.

Que se necesite un pensamiento convergente, con un procedimiento único de resolver el problema, no quiere decir que no podamos aplicarlo a la práctica. En las unidades

didácticas que corresponden a dibujo técnico tendremos actividades planteadas para aplicar estos procedimientos con las diferentes metodologías planteadas. Un ejemplo de la Unidad Didáctica 5: “En torno al entorno”, dónde a través del proyecto de “arquitectura flotante” dibujarán diversos sistemas de representación cómo la perspectiva cónica.

Art Thinking

Estos momentos claves de esta metodología nos han servido para inspirar el diseño de nuestras clases:

- **Nombrar**

Busca un nombre atractivo que sepas que puede enganchar a tus estudiantes y que este relacionado con la materia que se vaya a tratar en la sesión.

- **Alimentarse**

Investiga acerca del tema que vas a tratar, busca lo que se ha hecho anteriormente en diferentes formatos (imágenes, textos, vídeos, poesía etc) y a ser posible de diferentes visiones para que la información que les llegue no sea sesgada y se pueda trabajar el pensamiento crítico.

- **Preguntarse**

Hazte preguntas sobre las propuestas para crear un pensamiento crítico. Las preguntas pueden ser ambiguas, que se interpretan de diversas maneras, relevantes, que apelan a los intereses de los estudiantes, conectoras, o que sean interdisciplinarias.

- **Experimentar**

Conceptualiza y selecciona las dinámicas que darán forma al conocimiento del proyecto. Incorpora metodologías de aprendizaje basada en las artes ya que implica diversas maneras de hacer. Formaliza los contenidos.

Divide tus sesiones en inicio, dinámica central y salida. Incorpora algún elemento detonante.

- **Compartir**

Comunica el proyecto en las redes sociales, da visibilidad a lo que hacemos y comparte para que la experiencia pueda servirles a otras personas.

2.11.3 PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS

- **Nombrar- Introducción**

Nombrar va a ser un *detonante* para comenzar la sesión con un extrañamiento que nos incite a la reflexión. El nombre nos servirá también de introducción para comenzar a hablar del tema.

Al comenzar el curso haremos una propuesta a nuestros alumnos y alumnas cambiando el nombre de estudiantes por el de *hikers*, en español “caminantes”.

- **Contenidos- Artistas**

Expondremos los contenidos específicos de manera estructurada cuando sea necesario y hablaremos de diversos referentes artísticos que nos ayuden a desarrollar las competencias, los contenidos y también servirán como motivación y fuente de recurso para nuestros estudiantes.

- **Proyecto (ABP)**

Se dedicará varias sesiones a investigar sobre el proyecto planteado o bien de manera individual o grupal. En ocasiones se comenzará de manera individual y posteriormente se formarán grupos. Estos proyectos serán evaluados.

- **Actividades**

- **Bienvenida / despedida:** Se realizarán dinámicas de juego para abrir una sesión en el que haya pasado un largo tiempo sin vernos, vacaciones de navidad o el inicio de curso.
- **Contenidos:** Se harán propuestas para comprender los contenidos que vayamos viendo en clase.
- **Jam talks:** Espacios de diálogo y de reflexión sobre alguna temática o problemática concreta. Esta reflexión puede estar en relación con los contenidos o de problemáticas que se vayan sucediendo en la clase. Los alumnos y alumnas dispondrán de un tiempo limitado para hablar y todos y todas tendrán que hacerlo.

- **Flipped classroom:** Unidad didáctica virtual diseñada por si hubiera algún caso de algún estudiante que deba ausentarse por un largo tiempo; confinamiento, enfermedad, hospitalización etc. Las clases virtuales se colgarán a través de la plataforma “edmodo” proporcionada por el centro Aquila. Entendemos que las clases telemáticas requieren de unas características diferentes que se han tenido en cuenta; ideas claras y concretas, no sobresaturar las sesiones de contenidos e información, la duración de cada sesión no sobrepasará la media hora desde que visualiza el vídeo hasta la realización de la tarea.
- **Refuerzo:** Se realizarán sesiones para reforzar aquellos estudiantes que no hayan aprobado la asignatura o que necesiten un refuerzo en la asignatura.
- **Ampliación:** Se realizarán sesiones para aquellos estudiantes que sobresalgan de la asignatura y necesiten ampliar sus conocimientos.
- **Alternativas:** Se realizarán sesiones para aquellos alumnos y alumnas que no tengan el permiso de sus tutores para salir, fuera del centro. Las propuestas sustituirán los contenidos de las salidas.
- **Ready to walk:** Salidas del aula para llevar a cabo los contenidos de la clase y de los proyectos. Estas salidas pudieran ser, en las diferentes estancias del centro Aquila, o alrededores de este. Solo en este último caso necesitaríamos el consentimiento de su tutor legal.
- **Presentaciones:** Una vez finalizado los proyectos de clase, los estudiantes tendrán que presentar y defender su trabajo, de manera individual o en grupo, dependiendo de los casos. Estas presentaciones serán evaluadas.
- **Parties:** A lo largo del curso se harán varias fiestas en relación con los proyectos que desarrollaremos. Los mostraremos a toda la comunidad educativa y les haremos participes de ellos. Será un motivo de disfrute y celebración compartido por todas y todos.

- **Conectividad:** Se usará la red social de Instagram para publicar fotografías a lo largo del curso de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. El uso de esta app tendrá una serie de normas que estarán en consonancia con el Plan de Convivencia del Centro Aquila, una de ellas es que no se podrán publicar fotografías dónde se puedan reconocer a los alumnos y alumnas. Para ello la docente tendrá una supervisión y también un consentimiento de los tutores legales.

2.11.4 ACTIVIDADES

Actividades

Las actividades presentadas en las diferentes unidades didácticas siguen esta estructura en todas las sesiones:

- Nombrar- Introducción
- Contenidos- Artistas
- Actividades- Proyecto

Después las sesiones irán alternando diferentes tipos de procedimientos didácticos:

- Ready to walk
- Presentaciones
- Party

Agrupamientos

TIPO DE GRUPO	NECESIDADES
Grupo-clase entera	-Actividades de reflexión, participación, de conectividad y de disfrute. - Refuerza las relaciones sociales
Pequeños grupos heterogéneos	-El proceso y ritmo de aprendizaje es diverso y se complementan entre sí. - Pensamiento divergente y convergente. - Fomenta la diversidad.
Pequeños grupos homogéneos Grupos flexibles	-El proceso y ritmo de aprendizaje es parecido y necesitan seguir el mismo ritmo. - Necesitan ampliar conocimientos. - Necesitan reforzar conocimientos - Tienen la oportunidad de elegir.

	- Tienen las mismas motivaciones e intereses
Individual	- Reflexión personal. - trabajo introspectivo. - Intereses y motivaciones personales.
Virtual	- Largo tiempo de ausentismo presencial por diversas razones. - Se necesita conectividad. - Trabajo desde casa.

Recursos didácticos

Estos son algunos recursos que necesitaremos para crear nuestros materiales:

- Conexión a Internet
- Ordenador.
- Altavoces
- Cámara de fotografía y de vídeo.
- Proyector o pizarra digital
- Programas de presentación (Genially, canva, power point, etc)
- Programas de diseño (Gimp, geogebra,
- Materiales diversos;

En este apartado podríamos decir que cualquier cosa que nos ayude a realizar la clase. (Objetos, música, materiales plásticos, revistas, fanzines, fotografías, papel, etc)

- La acción y nuestro cuerpo.
- Espacio del aula, del centro y de las inmediaciones.

2.12 EVALUACIÓN

Entendemos por evaluación el proceso de analizar y recoger diversos datos sobre el aprendizaje a lo largo de todo el curso escolar.

Según la RAE (Real Academia Española) evaluar es “señalar el valor de algo” y también “estimar los conocimientos y rendimientos de los alumnos”.

La evaluación no es simplemente poner una nota, sino que entendemos que significa dar importancia al proceso de aprendizaje de nuestros estudiantes, “*poner en valor*” todo lo aprendido y hacerles conscientes de ello.

Debemos hacer un trabajo riguroso de recogida y análisis de datos a través de instrumentos adecuados para poder ayudar e informar a nuestros alumnos y alumnas de sus logros de los objetivos y de las competencias correspondientes.

Para comprobar si han conseguido tanto los objetivos como las competencias el Artículo 20 del *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, establece que *“los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de las materias de los bloques de asignaturas troncales y específicas, serán los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables”*.

La evaluación tiene que ser **continua**, considerando el aprendizaje como un proceso a lo largo de todo el curso escolar dónde se irán recopilando datos en diferentes momentos que nos indicarán si hubiera que hacer algún cambio para que todos los estudiantes puedan llegar a conseguir los objetivos y las competencias básicas. Tiene que tener un carácter **formativo**, dando posibilidad a los alumnos y alumnas a mejorar en su proceso de aprendizaje. Por último, la evaluación tiene que ser **integradora**, dónde se tiene que dar la consecución del conjunto de los objetivos de etapa y del desarrollo de las siete competencias clave que son comunes a todas las asignaturas.

2.12.1 TIPOS DE EVALUACIÓN

Según la temporalidad

- Evaluación diagnóstica

Es la Evaluación inicial ya que se realiza al comienzo del curso, y es la que nos va a permitir conocer a nuestro alumnado; sus conocimientos previos, sus intereses, la experiencia y el nivel de las competencias. También nos sirve para detectar cualquier necesidad específica de apoyo.

Se realizará un cuestionario y varias dinámicas de juego (Actividades de bienvenida) al inicio del curso para recopilar esta información.

- Evaluación continua

Es una evaluación procesual ya que se extiende a lo largo de todo el curso y podemos ir valorando el conocimiento, la actitud y el esfuerzo de los estudiantes para asegurarnos de que puedan alcanzar los objetivos y las competencias de la asignatura.

Nos proporciona información para poder hacer cambios y reorientar el proceso de aprendizaje.

Se realizarán actividades, proyectos y presentaciones para poder ir evaluando el proceso de los estudiantes.

- **Evaluación final**

Es una evaluación sumativa, ya que se hace una recapitulación de la adquisición de los diversos contenidos, aprendidos durante todo el curso por el estudiante.

Permite dar una calificación final del nivel de rendimiento alcanzado. Esta evaluación se hace al final de curso.

Según el tipo de datos

- **Evaluación cualitativa**

A través de la evaluación cualitativa podemos reflexionar acerca del proceso de aprendizaje y comprender las potencialidades de los estudiantes.

Se hará un seguimiento progresivo y reflexivo observando la evidencia de la realidad, para ello nos serviremos de diferentes instrumentos de evaluación que nos permitirán evaluar el aprendizaje.

Se realizarán actividades, proyectos, presentaciones y una autoevaluación final para para mediar de manera cualitativa los logros obtenidos por los estudiantes.

Según el agente evaluador

- **Autoevaluación**

Es la evaluación que realizarán los estudiantes de su proceso de aprendizaje. Se hará en la evaluación final de manera individual.

- **Heteroevaluación**

Evaluación realizada por la docente que evaluará los proyectos grupales como individuales.

2.12.2 ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Según 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. (pag. 323), se van a trabajar en esta Programación Didáctica para la asignatura de "Educación

Plástica, Visual y Audiovisual” los siguientes estándares de aprendizaje y criterios de evaluación que se adjuntan en el **anexo 2**.

2.12.3 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN.

Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación serán aquellos métodos que nos ayuden a recoger la información sobre los logros de las competencias clave, el dominio de los contenidos o la adquisición de los criterios de evaluación. Contestarán a la pregunta “¿Cómo evaluar?”

Para esta programación didáctica tendremos los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Observación**

Es uno de los instrumentos más accesibles que tiene la docente, aunque no por ello el más fácil. Se puede observar de diversas maneras, de forma grupal o individual, dentro o fuera del aula etc. En este caso se hará de una forma espontánea y también de una forma sistemática, concretando previamente que queremos observar.

- **Proyectos**

Se analizará las diferentes fases y procedimientos que requiere el proceso de elaborar un proyecto, desde las ideas y bocetos, a la planificación, el desarrollo y la ejecución de la propuesta.

Si el trabajo se realiza grupalmente, además se analizarán las diferentes aportaciones, la participación, resolución de problemas y actitud entre los componentes del grupo.

- **Presentaciones**

En la mayoría de los casos serán presentaciones relacionadas con los proyectos y en otras ocasiones, serán presentaciones relacionadas con el tema y los contenidos a tratar. Todas ellas serán planificadas concretando la finalidad de la presentación.

Tanto si el proyecto es individual o grupal todos los estudiantes deben de pasar por esta prueba.

Las presentaciones tendrán un formato libre; oral, con diapositivas, una acción etc, pero tendrán un tiempo limitado para poder realizarlas.

Se analizará la manera de defender su trabajo y puesta en escena.

- **Autoevaluación**

Nos dará información acerca de los contenidos que han aprendido a lo largo del curso y también valoraremos el autoconcepto que cada alumno y alumna tienen de sí mismo.

Instrumentos de calificación

Los instrumentos de evaluación serán aquellos que nos ayuden a recoger datos concretos mediante instrumentos concretos utilizados por la docente y que nos ayudarán a justificar la calificación de los estudiantes. Responde a la pregunta “¿Con qué evaluar?”

Para esta programación didáctica tendremos los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Rúbrica**

Se han diseñado dos rúbricas; una para la elaboración de proyectos y la otra para las presentaciones, podéis consultarlas en el **anexo 5**.

- **Cuestionarios.**

Hemos creado un cuestionario de autoevaluación de los estudiantes para pasarlo al final de curso, podéis consultarlo en el **anexo 6**.

Las ponderaciones para la calificación serán las siguientes:

Proyectos.....50%
Presentaciones30%
Actitud y participación20%

La evaluación final será el resultado de la aplicación de los siguientes porcentajes:

1a Evaluación:10%
2a Evaluación:30 %
3a Evaluación:..... 60%

Los resultados de evaluación se reflejarán de la siguiente manera:

Sobresaliente	Notable	Bien	Suficiente	Insuficiente
10-9	8-7	6	5	4 - 3 - 2 - 1

2.12.4 EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.

Una vez llevada a cabo la programación diseñada, sería conveniente hacer una evaluación de la eficacia de la propia programación.

Reflexionar acerca de la adecuación de nuestra propuesta con el fin de mejorar la enseñanza para que los estudiantes puedan alcanzar los objetivos y competencias de una manera acorde y accesible.

Esta autoevaluación nos ayudará a prevenir posibles errores y hacer cambios para adaptar las necesidades de nuestros alumnos y alumnas.

Se ha diseñado una autoevaluación a través de indicadores de logro con la referencia de la editorial SM, podéis consultarlo en el **anexo 7**.

2.13 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Es la adecuada respuesta educativa a todos los estudiantes y se concibe a partir del principio de inclusión, entendiéndolo que únicamente de ese modo se garantiza el desarrollo de todo el alumnado, favoreciendo la equidad y contribuyendo a una mayor cohesión social.

Todo el alumnado tiene los mismos derechos legales a tener una educación, pero cada uno tiene capacidades diferentes que tienen que ser atendidas por el sistema educativo.

Esta programación didáctica está diseñada para atender a todo el alumnado que tiene motivaciones, retos, ritmos y capacidades diferentes. La metodología y las propuestas didácticas están pensadas para que cada estudiante pueda desarrollar su ritmo de aprendizaje y tener un seguimiento de cada proceso.

Es por ello, que hay una alternancia en las agrupaciones, siendo de gran utilidad las aportaciones colectivas y el apoyo entre los compañeros y compañeras, pero también propuestas individuales para que cada persona siga su propio proceso único.

Se proponen diversas estrategias metodológicas que darán la posibilidad de conocer diferentes maneras de aprender, donde a cada alumno y alumna les resultarán más fructíferas unas que otras. Oportunidades diferentes, que darán la posibilidad de ser alumnos diferentes.

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa están orientadas a responder a las necesidades concretas del alumnado y a la consecución de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria.

Según el capítulo III de la Orden 2582/2016, de 17 de agosto, de la Comunidad de Madrid se promoverá el desarrollo de las medidas adecuadas para la atención del alumnado que presente dificultades específicas de aprendizaje o integración en el ámbito escolar, alumnado con altas capacidades intelectuales y alumnado con discapacidad. Se atenderán a los siguientes grupos:

- **Alumnado con necesidades educativas especiales.**
- **Alumnado con problemas graves de audición, visión o motricidad.**
- **Alumnado con altas capacidades intelectuales.**
- **Alumnado con dislexia, DEA (Dificultades Específicas de Aprendizaje) o TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).**

Para atender a las medidas específicas y de adaptación de los diferentes estudiantes, se contará con el Departamento de Orientación que serán los encargados de diseñar las siguientes adaptaciones:

Adaptaciones curriculares específicas;

- Modificación de los objetivos, contenidos y evaluaciones.
- Adaptación de las actividades
- Adaptación de los materiales.
- Adaptación del espacio.
- Refuerzo educativo

Adaptaciones metodológicas;

- Más tiempo para realizar las actividades y tareas.
- Acompañamiento y revisión de las tareas.
- Asegurarse que ha entendido los contenidos.
- Asegurarse que puede realizar las tareas.

En el centro Aquila, como ya se ha comentado anteriormente, tenemos un gran número de estudiantes que proceden de otras nacionalidades, sobre todo de procedencia asiática, que en algunos casos se incorporan a mitad de curso.

Para este alumnado, contaremos con las adaptaciones metodológicas ya citadas, además de combinar las agrupaciones según se observe las necesidades del alumnado en cada momento.

Las propuestas metodológicas de la asignatura ayudarán a fortalecer las conexiones entre todo el grupo de la clase, salir de nuestra mesa habitual para desplazarse a trabajar a otro lugar hará que se establezcan vínculos positivos entre todo el alumnado, incluidas las personas que sean de diversas procedencias.

Por otro lado, se ha diseñado una unidad didáctica virtual para aquellos alumnos y alumnas que, por alguna circunstancia personal, social o de enfermedad tienen que dejar de asistir presencialmente al aula. Esta Unidad didáctica llamada “*Walking from home*” está basada en la metodología de “*Flipped Classroom*” y tiene la posibilidad de hacerse presencial o virtual.

Por último, añadir que para que realmente haya una eficacia en los diversos ritmos de aprendizaje de todos los estudiantes, la docente estará abierta a la posibilidad de modificar cualquier aspecto de su propuesta para cualquier necesidad educativa que sea necesaria.

BLOQUE III

3. CONCLUSIONES

3.1 REVISIÓN DE LOS OBJETIVOS

Comenzamos esta propuesta de innovación planteando unos objetivos sobre la pregunta, ¿qué queremos conseguir con esta propuesta de innovación de Educación Artística?

Hemos diseñado una propuesta de innovación en Educación Artística enmarcada en una programación didáctica anual teniendo en cuenta el contexto del centro educativo “Aquila” y de las leyes establecidas. Diseñar la programación nos ha servido para darnos cuenta de que la educación artística se puede plantear desde una visión alejada del aprendizaje tradicional y desde una perspectiva artística contemporánea

dónde el arte y las producciones culturales, junto a nuestros alumnos y alumnas sean los protagonistas.

Trabajar desde una perspectiva artística nos da infinitas posibilidades de trabajar los contenidos y competencias, y para ello es fundamental incluir metodologías artísticas de aprendizaje, cómo el Aprendizaje Basado en Proyectos, el art Thinking o el conectivismo que nos ayuden a conseguir los objetivos.

3.2 LIMITACIONES

La situación que hemos vivido a causa del COVID 19, ha hecho que no hayamos podido tener prácticas presenciales, esto ha sido una dificultad puesto que no hemos podido poner en práctica las unidades didácticas planteadas.

Tan solo la unidad que se diseñó para el momento “Walking from Home” se ha realizado de manera virtual (Flipped Classroom) y en la que apenas hemos tenido feedback de los estudiantes debido a la situación.

Sin la práctica no es posible evaluar de manera completa la propuesta de una programación didáctica y estoy segura de que hubiera sido una experiencia transformadora de aprendizaje.

3.3 PROSPECTIVA

Es posible plantear propuestas de innovación sacadas de fuera de lo común, que sean rompedoras y descoloquen a nuestro alumnado para poder sacarles de sus inmersas rutinas. Pero lo cierto es que es complejo llevarlas a la práctica, puesto que hay de por medio un pensamiento anclado en un aprendizaje estandarizado lleno de prácticas burocráticas que no nos dejan avanzar.

Quisiera en un futuro próximo poder llevarlas a cabo, quisiera que la educación artística, tan desvalorada en nuestros tiempos, tuviera una visión innovadora, quisiera una *#EducaciónNOSinArtes*, quisiera seguir entendiendo la educación artística cómo un aprendizaje que no solamente desarrolla contenidos y competencias, sino que desarrolla otras capacidades en el ser humano.

Para ello solo nos queda creer en la incertidumbre, puesto que es la que nos abre las puertas hacia la utopía, en palabras de Zygmunt Bauman “Un mundo convencido de que una sociedad sin utopía no es habitable y que, en consecuencia, una vida sin utopía no es digna de ser vivida.” (2007:135)

BLOQUE IV

4.BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M., Megías, C., & Camnitzer, L. (2017). *Art thinking : : Cómo el arte puede transformar la educación* (1ª ed., Paidós Educación). Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2017). *Tiempos líquidos : Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona: Tusquets.
- Carbonell, F. (2005). *Educación en tiempos de incertidumbre : Equidad e interculturalidad en la escuela* (Cuadernos de educación intercultural 9). Madrid: Catarata.
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI : Alternativas para la innovación educativa* (1ª ed., Recursos educativos). Barcelona: Octaedro.
- Freire, H. (2011). *Educación en verde : Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza* (1ª ed., Colección Familia y educación 21). Barcelona: Graó.
- Irwin, Rita L., "La práctica de la a/r/tografía", traducido del inglés por Diego García Sierra, *Revista Educación y Pedagogía*, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. 25, núm. 65, enero-abril, 2013, pp. 106-113.
- Jimenez, L., Aguirre, I., Pimentel, L., & Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2009). *Educación artística, cultura y ciudadanía* (Metas educativas 2021 : La educación que queremos para la generación de los Bicentenarios.Educación artística). Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura Fundación Santillana.
- Liana Carolina Ovalles Pabon. (2014). CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL? *Mundo Fesc*, 1(7), 72-79
- López Fernández-Cao, M. (2015). *Para qué el arte : : Reflexiones en torno al arte y su educación en tiempos de crisis /* (1ª ed.). Madrid: Fundamentos.
- Manuel González Pascual. (2014). "Lo que nos enseñan en la escuela no nos sirve en la vida real". *Cinco Días*, p. Cinco Dias, Apr 19, 2014.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación : Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.
- Vv.aa. (2019). *El arte de educar creativamente. Reflexiones para una educación artística contemporánea*. Tenerife. Cabildo de Tenerife. 239

- Robertson, J. (2016). *Educación fuera del aula : Trucos y recursos para ayudar a los docentes a enseñar al aire libre* (Innovación educativa). Boadilla del Monte, Madrid: SM.
- St. John, M. T (2004) " *Cómo dirigir cine*", Madrid, Editorial fundamentos.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona: Modus Vivendi.

Referencias de Internet:

- Redes (24 de Mayo del 2012). *Inteligencias Múltiples a Inteligencia Personalizada*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5dT2rMoVAXk&list=PLcEWol87oS5jRPBeiEbBHi2Zxjc-NV2zN&index=127>.
- TED (17 de Septiembre del 2012). *Sarah-Jayne Blakemore: The mysterious workings of the adolescent brain*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de https://www.ted.com/talks/sarah_jayne_blakemore_the_mysterious_workings_of_the_adolescent_brain?language=es.
- Repensadores [repensadores.es] *Aprendizaje basado en la experiencia e innovación: ¡al agua, patos!*. Recuperado de <http://repensadores.es/aprendizaje-basado-en-la-experiencia-e-innovacion-al-agua-patos/>

Referencias del BOE:

- *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. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte «BOE» núm. 25, de 29 de enero de 2015 Referencia: BOE-A-2015-738*
- *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.*

1. ANEXOS

Anexo1

UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Unidad Didáctica: NOMADISMO										
Presentaremos la temática del curso e introducimos imágenes del significado de la acción de caminar a lo largo de la historia.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Caminar como práctica artística"	Conocer las diversas posibilidades artísticas que nos ofrece la acción de caminar. Conocer referentes y obras artísticas a lo largo de la historia sobre el tema.	5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.	CCL, CSC, CEC	Actividad Bienvenida Jam Talk Introducción	Dinámica de juego Cuestionario diagnóstico. PPT videos e imágenes.				
	2 "Caminar como práctica artística"	Conocer las diversas posibilidades artísticas que nos ofrece la acción de caminar. Conocer referentes y obras artísticas a lo largo de la historia sobre el tema.	5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.	CCL, CSC, CEC	Actividad Bienvenida Jam Talk Introducción Artistas	Dinámica de juego PPT videos e imágenes.				
	3 "Dejar huella"	Conocer diferentes manifestaciones artísticas que nos ha dejado el ser humano a lo largo de la historia. Analizar las diferentes obras artísticas según la técnica y la composición	1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia. 3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales. 5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos e imágenes. Material diverso				
	4 "Asentamientos"	Crear y componer imágenes acerca del concepto de nomadismo Utilizar diversas técnicas para hacer las composiciones.	1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia. 3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales.	CAA, CSC	Introducción Contenidos Artistas Actividad grupal	PPT videos e imágenes. Material diverso	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. 3. Elegir los materiales y las técnicas	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual. 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	Actividad	Apta: entrega No apta: no entrega

2. Unidad Didáctica: CIUDAD Y CIUDADANAS										
La ciudad como parte de nuestro imaginario, cómo la vemos y cómo la usamos.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "City Center"	Conocer y comprender los elementos visuales y la simbología que componen una ciudad. Conocer las diferentes fases de un proyecto.	2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color. 4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos e imágenes. Material diverso				
	2 "De Paria al cielo"	Analizar el cambio de significado de las imágenes por medio del color Analizar las diferentes texturas y formas aplicadas en nuestra ciudad.	2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos e imágenes. Material diverso				
	3 "Dejar de dejar huella"	Realizar una composición creativa en grupo utilizando materiales encontrados en la acción de caminar.	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CCLCAA, CSC	Introducción Ready to walk Proyecto grupal	Salida alrededor del centro.	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.		
	4 "Dejar de dejar huella"	Realizar una composición creativa en grupo utilizando materiales encontrados en la acción de caminar.	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CCLCAA, CSC	Proyecto grupal Presentación	Mesa	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Proyecto grupal Presentación	Rúbrica

3. Unidad Didáctica: MI LUGAR EN...										
Caminar por nuestros orígenes, transitar los lugares y descubrir quiénes somos.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Mapas psicogeográficos"	Comprender y analizar la obra plástica de diversos artistas. Comprender los procesos de creación que se dan en las obras de diversos artistas desde una visión formal, autobiográfica y emocional. Comprender y analizar la obra plástica de diversos artistas desde su contexto histórico y personal.	2. Elementos de los lenguajes gráfico-plásticos: diferentes tipos de líneas, texturas y los significados del color. 3. La estructura compositiva en una imagen plástica: el peso, la dirección, líneas de fuerza, ritmos visuales. 5. Análisis y lectura de imágenes de diferentes periodos artísticos.	CEC	Introducción Contenidos	PPT vídeos e imágenes. Material diverso				
	2 "¿Y tú? ¿De quién eres?"	Realizar un proyecto personal, indagando en la identidad de cada uno Utilizar un programa de diseño para hacer nuestro proyecto.	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CAA,CSC ,CD	Introducción Proyecto Individual Presentación	PPT vídeos e imágenes. Programa de diseño (Gimp)	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.		Rúbrica Proyecto Individual Presentación
	3 "Somos los que somos"	Realizar un proyecto grupal utilizando lo que interese de nuestro proyecto personal.	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CCLCAA ,CSC,SIE E	Introducción Proyecto grupal	Impresiones a papel Material diverso Espacio de la clase	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Proyecto grupal	Rúbrica
	4 "Somos los que somos"	Realizar un proyecto grupal utilizando lo que interese de nuestro proyecto personal. Generar pensamiento crítico, fomentar el diálogo y la expresión con un lenguaje adecuado de nuestro proyecto.	4. Realización de un proyecto de creación siguiendo sus fases: esquemas, bocetos, presentación final y evaluación colectiva.	CCLCAA ,CSC, SIEE	Presentación Jam Talk	Espacio de la clase	4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.	Proyecto grupal Presentación	Rúbrica

4. Unidad Didáctica: CREANDO GEOMETRÍA										
Caminamos por el escenario de la película "Dog Ville" que nos inspira para crear entornos geométricos.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Aquila Ville"	Conocer cómo se construyen los diferentes polígonos regulares e irregulares	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CEC, CMCT	Introducción Contenidos	PPT vídeos e imágenes. Artistas				
	2 "Aquila Ville"	Construir polígonos regulares e irregulares.	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CAA,CSC ,CCL,CM CT	Ready to walk Actividad grupal	Salida al patio	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.	1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.	Actividad	Apta: entrega No apta: no entrega
	3 "Aquila Ville"	Conocer cómo se construyen las tangencias y enlaces.	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CEC,CM CT	Introducción Contenidos	Artistas	PPT vídeos e imágenes.			
	4 "Aquila Ville"	Diseñar la planta de un escenario que contenga construcciones de polígonos, tangencias y enlaces.	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces. 4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.	CAA, SIEE, CD, CMCT	Proyecto individual	Programa de diseño (GeoGebra)				
	5 "Aquila Ville"	Diseñar la planta de un escenario que contenga construcciones de polígonos, tangencias y enlaces.	1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces. 4. Recursos Informáticos en el ámbito del dibujo técnico.	CCLCAA ,CSC, SIEE, CD, CMCT	Proyecto individual	Programa de diseño (GeoGebra)		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. 1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	Proyecto individual Presentación	Rúbrica

5. Unidad Didáctica: EN TORNO AL ENTORNO										
El paisaje de nuestro entorno nos ayuda a entender y construir nuestros diseños de arquitectura.										
INTRODUCCIÓN										
Número de Sesiones	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
7	1º Paso a paso, pieza a pieza"	Conocer y comprender el sistema diédrico y sus diferentes aplicaciones	3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.	CEC, CMCT	Introducción Contenidos Artistas	PPT vídeos e imágenes.				
	2º Paso a paso, pieza a pieza"	Desarrollar un módulo aplicado a un contexto concreto y representarlo en sistema diédrico utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.	CEC, CMCT, CAA	Introducción Actividad individual	Material de dibujo técnico.	2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	Actividad	Apta: entrega No apta: no entrega
	3º Paso a paso, pieza a pieza"	Conocer y comprender la perspectiva isométrica, caballera y sus diferentes aplicaciones.	3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.	CEC, CMCT	Introducción Contenidos Artistas	PPT vídeos e imágenes.				
	4 "El lago de la galaxia"	Conocer y comprender los diferentes sistemas de representación aplicado a un contexto real y concreto.	2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.	CAA, CSC, SEE, CMCT	Ready to walk Actividad individual	Salida al parque cercano al centro. Materiales de dibujo artístico.	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.	2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado 2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	Actividad	Apta: entrega No apta: no entrega
	5 "Arquitectura flotante"	Conocer y comprender la perspectiva cónica y sus diferentes aplicaciones.	3. La representación de la forma tridimensional en sistema diédrico, perspectiva isométrica, caballera y cónica.	CAA, CD, CMCT	Introducción Contenidos	Programa de diseño(GeoGebra)				
	6 "Arquitectura flotante"	Incorporar el módulo diseñado a nuestro paisaje en perspectiva. Desarrollar un proyecto utilizando la perspectiva cónica aplicado al contexto visitado.	2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.	CAA, SEE, CD, CMCT, CEC	Proyecto individual	Programa de diseño(GeoGebra)	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.	2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	Proyecto individual	Rúbrica
	7 "Arquitectura flotante"	Incorporar el módulo diseñado a nuestro paisaje en perspectiva. Desarrollar un proyecto utilizando la perspectiva cónica aplicado al contexto visitado.	2. Sistemas de representación y sus aplicaciones al diseño, las artes y la arquitectura.	CCL,CAA, CSC, SEE, CD, CMCT, CEC	Proyecto individual	Programa de diseño(GeoGebra)	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.	2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	Proyecto individual Presentacion	Rúbrica

6. Unidad Didáctica: [EN NAVIDAD] EL PATIO DEL "AQUILA" ES POLIGONAL.										
Convertimos el patio del Instituto en arquitectura hinchable que se puede tránsitar.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Arquitectura hinchable"	Conocer y analizar la funcionalidad y creatividad de la arquitectura hinchable. Analizar diversas composiciones que estén realizadas por estructuras poligonales. Relacionar la arquitectura hinchable con la geometría plana.	2. Forma y función en el diseño. 1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CEC,	Introducción Contenidos Artistas	PPT vídeos e imágenes.				
	2 "Polygonal Project"	Desarrollar estructuras hinchables diseñadas para el patio del centro mediante estructuras poligonales. Crear plantillas de diferentes polígonos para posteriormente crearlas con otro material en 3d. Aplicar el diseño de estructuras planas de geometría a diseños en volumen.	5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas. 1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CAA,CSC, SIEE, CMCT, CCL	Introducción Proyecto grupal	PPT vídeos e imágenes. Plantillas de polígonos	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. 2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. 2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.		Rúbrica Proyecto grupal
5	3 "Polygonal Project"	Comprender las diferentes fases a seguir para elaborar el proyecto de nuestra "arquitectura hinchable" Planificación y pasos a seguir del diseño que hemos ideado. Crear micro- maquetas de las plantillas de las estructuras poligonales.	4. Fases de un proyecto de diseño. 1. Geometría plana: polígonos, tangencias y enlaces.	CAA,CSC, SIEE, CMCT, CCL	Introducción Proyecto grupal	 Plásticos Plantillas de polígonos	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. 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.	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. 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. 1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	Proyecto grupal	Rúbrica
	4 "¿Caminar en el aire?"	Ejecutar el proyecto diseñado. Llevar a cabo el diseño realizado a papel, al material definitivo.	4. Fases de un proyecto de diseño. 5. Resolución de un proyecto de diseño a partir de diferentes estructuras geométricas.	CCL,CAA, CSC, SIEE, CMCT	Ready to walk Proyecto grupal	Salida al patio Plásticos	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.	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. 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.	Proyecto grupal Presentación	Rúbrica
	5 "Christmas polygonal party"	Disfrute del evento. Compartir el evento con la comunidad educativa.	4. Fases de un proyecto de diseño.	CCL,CAA, CSC, SIEE	Presentación Jam Talk Proyecto grupal Party	Salida al patio				

7. Unidad Didáctica: CAMINAR EN ELIPSIS										
Mientras caminamos...¿de que retórica vas?: elipsis, repetición, metonimia...										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Retórica visual"	Conocer y entender las diferentes figuras retóricas visuales utilizadas en los medios de comunicación.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC	Introducción Contenidos	PPT videos e imágenes.				
	2 "Retórica visual"	Conocer y entender las diferentes figuras retóricas visuales utilizadas en fotografía y en video.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC	Introducción Contenidos	PPT videos e imágenes. Materiales diversos				
	3 "¿De que retórica vas?"	Crear retóricas visuales mediante la fotografía en la acción de caminar.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CAA,CSC ,SIEE	Introducción Ready to walk	Salida al parque cercano.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Proyecto individual	Rúbrica
	4 "¿De que retórica vas?"	Crear retóricas visuales mediante un programa de diseño con las fotografías hechas anteriormente.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CAA,CSC ,SIEE	Introducción Proyecto individual	Programa de diseño	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Proyecto individual	Rúbrica
	5 "¿De que retórica vas?"	Crear retóricas visuales mediante un programa de diseño con las fotografías hechas anteriormente.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CCL,CAA ,CSC, SIEE	Proyecto individual Presentación	Programa de diseño	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto individual Presentación	Rúbrica

8. Unidad Didáctica: FASHION WEEK										
Aprenderemos a caminar por una pasarela llevando nuestro mejor outfit.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "En la pasarela"	Conocer que influencia tiene la moda en la construcción de nuestra identidad Conocer las capacidades expresivas y el lenguaje visual de la moda.	1.Elementos de la comunicación visual en el diseño.	CEC	A. Bienvenida Jam Talk Introducción Contenidos	Dinámica de juego. PPT videos e imágenes.				
	2 "En la pasarela"	Conocer las capacidades expresivas y el lenguaje visual de la moda. Conocer que influencia tiene la moda en la construcción de nuestra identidad Conocer y clasificar los diferentes elementos que se dan en el diseño de moda.	1.Elementos de la comunicación visual en el diseño. 2.Forma y función en el diseño.	CSC,CCL	Introducción Contenidos Artistas Jam Talk	PPT videos e imágenes.				
	3 "Walking outfit"	Diseñar y crear una prenda de vestir para un contexto concreto. Conocer las diferentes fases para crear una prenda de vestir; patrones, corte y confección	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 4. Fases de un proyecto de diseño.	CAA,CSC ,SIEE	Introducción Proyecto individual	Diversos materiales de costura.	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.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto individual	Rúbrica
	4 "Walking outfit"	Conocer las diferentes fases para crear una prenda de vestir; patrones, corte y confección Llevar a cabo de manera organizada las diferentes fases para diseñar una prenda de vestir creando una pieza original y creativa que sea propia de estudiante.	4. Fases de un proyecto de diseño.	CAA,CSC ,SIEE	Introducción Proyecto individual	Diversos materiales de costura	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.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto individual	Rúbrica
	5 "Pasarela Aquila"	Disfrutar del proyecto terminado de walking outfit Defender y presentar la prenda de vestir al resto de compañeros y compañeras. Organizar un espacio dentro del aula para simular una pasarela y hacer una presentación del resultado final de los proyectos	4. Fases de un proyecto de diseño.	CCL,CAA ,CSC, SIEE	Ready to walk Presentación	Convertir la clase en una pasarela	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.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto individual Presentación	Rúbrica

9. Unidad Didáctica: LOS NO LUGARES										
¿Qué pasa con aquellos lugares por los que transitamos que no son nada, que no son nombrados?										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 "Los NO lugares"	Dar a conocer los diversos elementos y finalidades de la comunicación visual del diseño gráfico Identificar y comprender el lenguaje del diseño gráfico y sus diversas aplicaciones. Expresar de manera oral acerca de un tema concreto	1.Elementos de la comunicación visual en el diseño. 3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	CEC, CCL, CSC	Introducción Contenidos Artistas Jam talk	PPT vídeos e imágenes. Materiales diversos				
	2 "Fanzines"	Dar a conocer los diversos elementos y finalidades de la comunicación visual del diseño gráfico Identificar y comprender el lenguaje del diseño gráfico y su aplicación en los fanzines Dar a conocer el concepto de autoedición	1.Elementos de la comunicación visual en el diseño. 3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	CEC,CSC	Introducción Contenidos Artistas	Fanzines				
	3 "Descampados"	Utilizar el lenguaje del diseño gráfico para la creación de un fanzine Aprender la herramienta de un programa de diseño enfocado a la maquetación	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	CD, CAA, SIEE	Introducción Contenidos	Programa de diseño				
	4 "Descampados"	Idear y crear el diseño de un fanzine de manera grupal en torno a un tema concreto. Utilizar un programa de diseño de maquetación para la creación de un fanzine. Aprender a trabajar en grupo.	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	CAA,CSC, SIEE, CD	Introducción Proyecto grupal	Programa de diseño Diversos materiales	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. 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto grupal	Rúbrica
	5 "Descampados"	Utilizar un programa de diseño de maquetación para la creación de un fanzine. Aprender a trabajar en grupo. Realizar el montaje del Fanzine entre todo el grupo. Aprender a preparar las imágenes y el manejo de una impresora	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	CD,CAA, CSC, SIEE	Introducción Montaje	Impresora, papeles, etc	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	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 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto grupal	Rúbrica
	6 "Descampados"	Aprender a defender y presentar un proyecto de manera grupal.	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 6. Las nuevas tecnologías: equipos y programas que se utilizan en diseño.	CCL,CAA, CSC, SIEE	Introducción Presentación		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	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 3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto grupal	Rúbrica

10. Unidad Didáctica: WALKING FROM HOME (Flipped Classroom)									
Viajaremos dentro y fuera de casa sin salir de casa.									
INTRODUCCIÓN									
Número de Sesiones									
Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
1 "Asómate, un parque"	Conocer diferentes lenguajes audiovisuales mediante diversos artistas Utilizar la tecnología para ubicar el espacio virtual y el espacio real.	5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD, CAA	Introducción Artistas Actividad	PPT videos, imágenes y voz en off.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Actividad	Rúbrica
2 "Microrecorridos"	Conocer los diferentes encuadres de planos en fotografía. Conocer diferentes lenguajes audiovisuales mediante diversos artistas	1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes y voz en off.				
3 "Microrecorridos"	Realizar los diferentes encuadres de planos en fotografía Conocer diferentes lenguajes audiovisuales mediante diversos artistas Crear una instalación u obra plástica para realizar las diversas fotografías.	1. Elementos expresivos de los lenguajes audiovisuales: encuadre, escala, angulación, iluminación. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD, CAA	Introducción Contenidos Artistas Actividad	PPT videos, imágenes y voz en off.	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. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Actividad	Rúbrica
4 "Macrorecorridos"	Conocer los diferentes planos de angulación en video y fotografía. Conocer diferentes lenguajes audiovisuales mediante diversos artistas	2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes y voz en off.				
5 "Macrorecorridos"	Realizar los diferentes planos de angulación a través de la app de Google Street View Conocer diferentes lenguajes audiovisuales mediante diversos artistas	2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD, CAA	Introducción Contenidos Artistas Actividad	PPT videos, imágenes y voz en off. App Google Street View	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades. 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	2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara. 2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos. 3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.	Actividad	Rúbrica

11. Unidad Didáctica: EL FERIAL									
Iremos de compras al Centro Comercial El Ferial y veremos cuanto credibilidad se esconde en los escaparates.									
INTRODUCCIÓN									
Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
1 " 1,2,3 spot!!"	Conocer el lenguaje, los códigos y los mensajes de los spots publicitarios Reflexionar y debatir acerca de la publicidad.	5. Lectura de la imagen audiovisual. 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,CCL,CAA,CSC	Introducción Contenidos Artistas jam talk	PPT videos, imágenes				
2 " 1,2,3 spot!!"	Conocer el lenguaje de la publicidad en los escaparates. Analizar diversos spots publicitarios y escaparates.	5. Lectura de la imagen audiovisual. 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes Materiales diversos				
3 " 1,2,3 spot!!"	Conocer el lenguaje de la contrapublicidad Analizar las imágenes y spots publicitarios de la publicidad y la contrapublicidad.	5. Lectura de la imagen audiovisual. 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC	Introducción Contenidos Artistas Actividad	PPT videos, imágenes				
4 "¿Cómo vamos de credibilidad? "	Realizar el diseño de un escaparate (C.C EL Ferial de Parla) real. Crear un lenguaje visual relacionado con la contrapublicidad.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD,CAA,SIEE,	Introducción Proyecto individual	PPT videos, imágenes. Materiales diversos Programa de diseño	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Proyecto individual	Rúbrica
5 "¿Cómo vamos de credibilidad? "	Realizar el diseño de un escaparate (C.C EL Ferial de Parla) real. Crear un lenguaje visual relacionado con la contrapublicidad.	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario. 5. Lectura de la imagen audiovisual.	CEC,CD,CAA,SIEE,	Introducción Proyecto individual	PPT videos, imágenes Materiales diversos Programa de diseño	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes. 4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.	3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico. 3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal. 4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.	Proyecto individual Presentaciones	Rúbrica

12. Unidad Didáctica: CAMINATA RANDOM										
Una caminata cualquiera, inspirada en la acción de la performance.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1ª "Caminata acción!"	Reconocer los diferentes elementos de la imagen en movimiento.	2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes				
	2ª "Caminata acción!"	Reconocer los diferentes elementos de la imagen en movimiento. Conocer y practicar el uso de una cámara de video.	2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes				
	3ª "Caminata acción!"	Conocer las diferentes fases para la realización de un proyecto audiovisual	4. El proyecto audiovisual y sus fases.	CEC	Introducción Contenidos Artistas	PPT videos, imágenes				
	4 "Are you ready?"	Realizar un proyecto audiovisual de forma grupal. Poner en práctica el uso de una cámara d video	4. El proyecto audiovisual y sus fases. 2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.	CSC,CD, CAA,SIE E	Introducción Ready to walk Proyecto grupal	Salida al parque Camara de video o móvil Material diverso	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 2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	Proyecto grupal	Rúbrica
	5 "¿Caminata random"	Realizar un proyecto audiovisual de forma grupal. Poner en práctica el uso de una cámara d video	4. El proyecto audiovisual y sus fases. 2. Elementos de la imagen en movimiento: movimientos de la cámara, montaje.	CSC,CD, CAA,SIE	Introducción Ready to walk Proyecto grupal	Salida al parque. Camara de video o móvil Material diverso	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 en equipo	1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	Proyecto grupal	Rúbrica
	6 "¿Caminata random"	Realizar un proyecto audiovisual de forma grupal. Conocer y utilizar algún programa de edición de video.	4. El proyecto audiovisual y sus fases.	CSC,CD, CAA,SIE	Introducción Proyecto grupal	Materiales diversos Programa de edición de video.	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 en equipo	1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	Proyecto grupal	Rúbrica
	7 "¿Caminata random"	Realizar un proyecto audiovisual de forma grupal. Conocer y utilizar algún programa de edición de video.	4. El proyecto audiovisual y sus fases.	CSC,CD, CAA,SIE, CCL	Introducción Proyecto grupal	Materiales diversos Programa de edición de video.	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 en equipo	1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.	Proyecto grupal Presentaciones	Rúbrica

13. Unidad Didáctica: LA ROMERÍA DE LOS VOLTIOS										
Creamos un evento por todo lo alto para nuestra despedida del curso.										
INTRODUCCIÓN	Nº SESIÓN	OBJETIVOS	CONTENIDOS	C.C.	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN
Número de Sesiones	1 " El Manifiesto de los hikers"	Crear un "manifiesto" visual a través de diversos elementos plásticos.	1. Técnicas, soportes y materiales en la expresión artística a lo largo de la historia.	EC,CCL,C	Introducción Artistas Jam talk Actividad	PPT videos, imágenes Materiales diversos	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. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.	Actividad	Rúbrica
	2 " los flyers"	Diseñar y crear la Imagen corporativa, logo, flyers, y cartel del evento "la Romería de los voltios"	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	CEC,CD, SIEE,CAA	Introducción Contenidos Proyecto grupal	PPT videos, imágenes Programa de diseño	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. 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.	Proyecto grupal	Rúbrica
	3 " Video avanzada"	Diseñar y crear un spot publicitario del evento " la Romería d los voltios"	3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,CD, SIEE,CAA	Introducción Contenidos Proyecto grupal	PPT videos, imágenes Programa de edición de video.	3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	Proyecto grupal	Rúbrica
	4 " Nuestro outfit"	Diseñar y crear el outfit que se llevará en el evento de "la Romería de los voltios"	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores)	CEC,SIEE,CAA	Introducción Contenidos Proyecto grupal	PPT videos, imágenes Material diverso	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.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	Proyecto grupal	Rúbrica
	5 " La Romería de los Voltios"	Diseñar y crear la Imagen corporativa, logo, flyers, y cartel del evento "la Romería de los voltios" Diseñar y crear un spot publicitario del evento " la Romería d los voltios" Diseñar y crear el outfit que se llevará en el evento de "la Romería de los voltios"	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,CD, SIEE,CAA	Introducción Proyecto grupal	Programa de diseño Programa d edición de video Material diverso	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. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	Proyecto grupal	Rúbrica
	6 " La Romería de los Voltios"	Diseñar y crear la Imagen corporativa, logo, flyers, y cartel del evento "la Romería de los voltios" Diseñar y crear un spot publicitario del evento " la Romería d los voltios" Diseñar y crear el outfit que se llevará en el evento de "la Romería de los voltios"	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,CD, SIEE,CAA, CCL	Introducción Proyecto grupal	Programa de diseño Materiales diversos Programa de edición de video.	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. 3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	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. 3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros. 3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.	Proyecto grupal	Rúbrica
	7 " Party : la Romería de los Voltios"	Montaje y disfrute del evento. Compartir el evento con la comunidad educativa.	3. Campos o ramas del diseño (gráfico, industrial, moda, interiores) 3. Análisis del lenguaje publicitario: tratamiento de la información y retórica del mensaje publicitario.	CEC,CD, CAA	Introducción Proyecto grupal Party	Salida al patio		3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	Presentación	

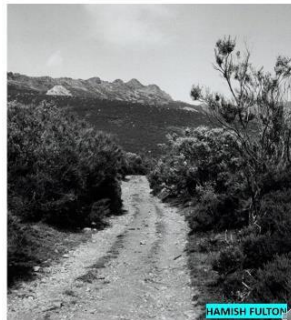
Anexo 2

UNIDAD DIDÁCTICA 10: WALKING FROM HOME (Flipped Classroom)

Sesión 1 "Asómate, un parque"



[CAMINAR COMO PRACTICA ARTÍSTICA]

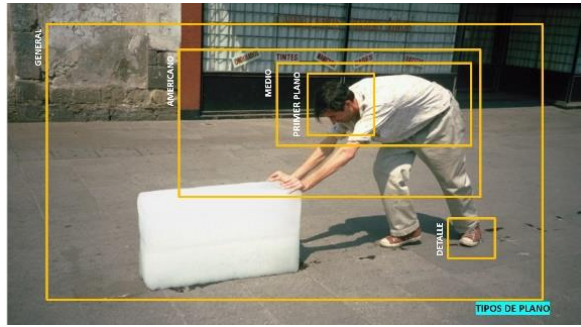
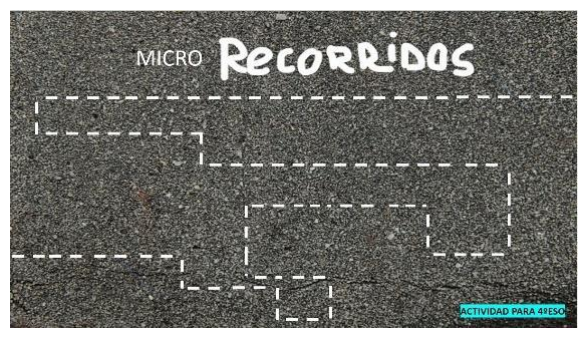


ACTIVIDAD 1.

CREA TU PROPIO RECORRIDO:

- Marca los lugares del parque que ya conoces.
- Marca el recorrido de los lugares que te gustaría conocer.
- Guarda el plano, seguiremos trabajando más adelante...

Sesión 2 y 3: "Micro recorridos"





Actividad 2.

- Elige una estancia de tu casa (cocina, terraza, habitación)
- Señala un recorrido con cinta adhesiva, lana, cuerda.
- Elige un objeto a desplazar. Si es posible, que deje rastro.
- Fotografía el proceso haciendo los diferentes planos.
- Guarda las imágenes nombrando los diferentes planos.



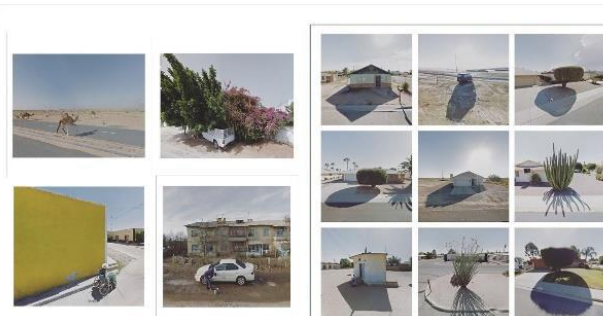
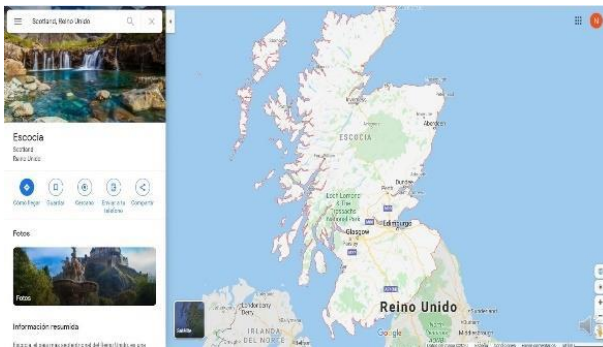
Sesión 3 y 4: "Macro recorridos"

[MACRO] RECORRIDOS

ACTIVIDAD PARA 4ºES/C



TIPOS DE PLANO SEGUN SU ANGULACIÓN



JACQUI KENNY @streetview.portraits

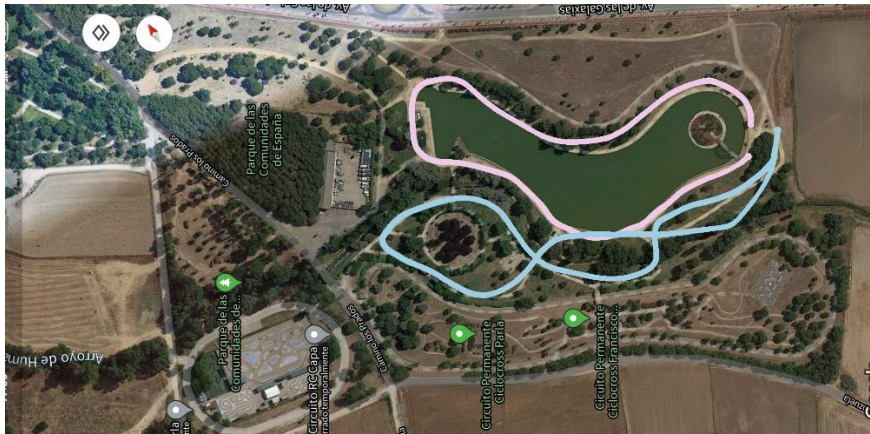
Anexo 3

RESULTADOS

UNIDAD DIDÁCTICA 10: WALKING FROM HOME (Flipped Classroom)

Sesión 1 "Asómate, un parque"

Alumna 1



Alumna 2



Sesión 2 y 3: "Micro recorridos"

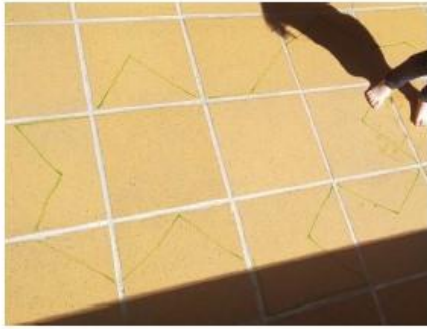
Jota



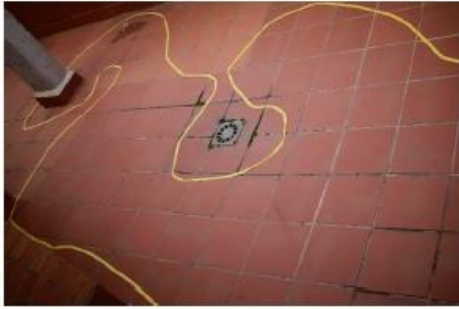
Marta



Elena

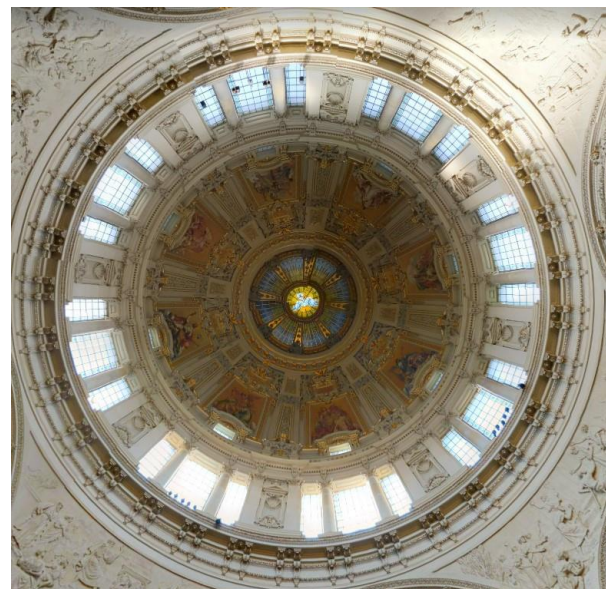
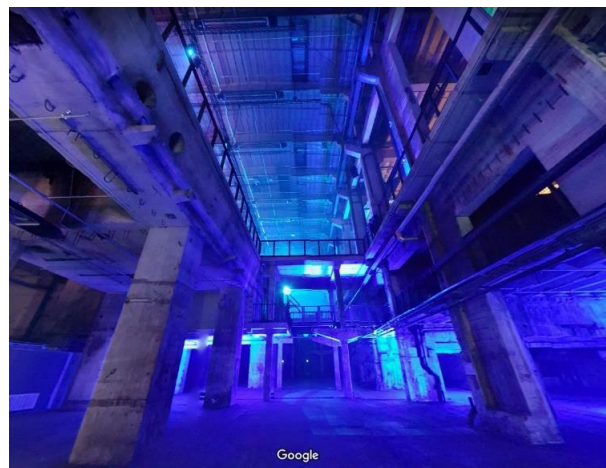


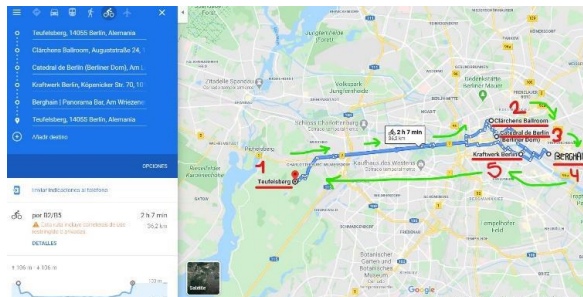
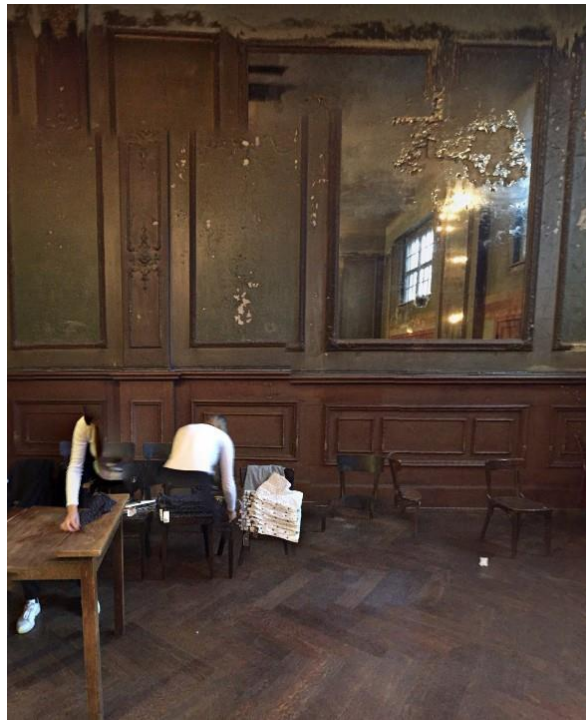
Natalia



Sesión 3 y 4: "Macro recorridos"

Ricardo





Anexo 4

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual. 4º ESO

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables.
Bloque 1: Expresión Plástica	
<p>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.</p> <p>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>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>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>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>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>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>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>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>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen</p>
Bloque 2: Dibujo Técnico	
<p>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. 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>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p> <p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p> <p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>

Bloque 3: Fundamentos del Diseño	
<p>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>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p> <p>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>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p> <p>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>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p> <p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p> <p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p> <p>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.</p> <p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.</p>
Bloque 4: Lenguaje Audiovisual y multimedia	
<p>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> <p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p> <p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>

Anexo 5

RÚBRICA PROYECTOS

	5	4	3	2	1
Procedimental 60%	Proceso bien resuelto. Uso impecable de la técnica. Claridad y orden de las diferentes fases.	Proceso bien resuelto. Buen uso de la técnica. Existe orden y diferentes fases.	Proceso resuelto. Uso de la técnica aceptable. Existe cierto orden.	Proceso resuelto con deficiencia. Uso de la técnica mejorable. Falta de orden y de estructuración.	Proceso no resuelto, resuelto con deficiencia o desorden. No usa la técnica. Falta de estructuración.
Actitud 20%	Optimiza al máximo el tiempo y aporta buenas y muchas ideas al grupo. Participa siempre Y cuida muy bien los materiales y los recursos.	Optimiza el tiempo y aporta mucho al grupo. Participa a menudo Cuida los materiales y los recursos.	Aprovecha el tiempo en ocasiones, al igual que la aportación al grupo. Participa un poco. Debe mejorar el cuidado de los materiales y recursos.	No aprovecha el tiempo, no aporta al grupo. Participa muy poco. Debe mejorar el cuidado del material y de los recursos.	No aprovecha el tiempo, no colabora con el grupo. No cuida el material. No recoge, ni utiliza los recursos adecuadamente.
Conceptual 20%	Entiende bien los contenidos los aplica correctamente y enriquece sus creaciones.	Entiende bien los contenidos y los aplica sin dificultad.	Entiende los <u>contenidos</u> pero tiene dificultad para ejecutarlos	Entiende los contenidos con dificultad, los ejecuta sin sentido.	No entiende los contenidos del proyecto. No los pone en práctica.

RÚBRICA PRESENTACIONES

	5	4	3	2	1
Expresión oral y corporal 25%	Discurso coherente y con reflexión crítica, tiene buena disposición y acepta los comentarios de sus compañeros	Iniciativa para hablar con un discurso coherente y con buena disposición.	Tiene la iniciativa de comenzar a hablar. No proyecta la voz y no mantiene la conexión con el grupo.	Responde con alguna frase y se deja ver en público	Responde a preguntas con monosílabos y no se mueve de su sitio.
Reflexión crítica 25%	Propuesta muy interesante con discurso elaborado y coherente. Se lanzan preguntas y se aceptan críticas. Reflexión crítica.	Propuesta interesante con un discurso elaborado y coherente. Se lanzan preguntas y hay reflexión crítica.	Hay una búsqueda y un sentido en la propuesta. Se ha puesto interés.	Hay una búsqueda, sin éxito de coherencia ni sentido. Se ha puesto poco empeño.	No hay una búsqueda ni coherencia ni sentido en la propuesta. <u>Esta</u> hecha para quitársela de encima
Materiales 50%	Presentación rica y creativa, han usado materiales innovadores. Se entiende muy bien el proyecto.	Presentación rica y creativa y se entiende muy bien el proyecto.	Presentación pobre, pero se entiende bien el proyecto.	Presentación pobre, poco trabajada y sin entender bien el proyecto	Presentación de la propuesta sin haberla preparado. Es incoherente con el proyecto.

Anexo 6

AUTOEVALUACIÓN

¿Cómo crees que has trabajado este curso...?	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	ESTA VEZ NO
He entendido las actividades y proyectos propuestos por la docente.				
Me he involucrado en realizar los proyectos y actividades.				
He participado de una manera activa.				
He colaborado y participado en los proyectos grupales.				
He realizado todas las tareas durante el curso				
Me ha resultado interesante los contenidos del curso.				
He aprendido algo nuevo en este curso				
He utilizado las salidas para trabajar				
He disfrutado de los proyectos realizados				
En general he hecho un buen trabajo durante todo el año				

Anexo 7

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

1: Insatisfactorio 2: Poco Satisfactorio 3: Satisfactorio 4: Plenamente satisfactorio

INDICADORES DE LOGRO	1	2	3	4	OBSERVACIONES
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.					
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.					
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.					
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.					
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.					

