

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

**HABITAR EL AULA: el ambiente del
aprendizaje**

**INHABIT THE CLASSROOM: learning
environment**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Inés López Sama

Tutor: Ramón Pérez Pérez

Mayo 2016

INDICE:

RESUMEN	3
ANÁLISIS	5
ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE LAS PRÁCTICAS	6
APORTE DE LAS ASIGNATURAS DEL MASTER	11
ANÁLISIS DEL CURRÍCULO OFICIAL	14
FUNDAMENTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	19
INTRODUCCIÓN	20
FUNDAMENTACIÓN	21
CONTEXTO	21
LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO COMO PROBLEMA	25
ENMARQUE TEÓRICO	30
REFLEXIÓN SOBRE POSIBLES SOLUCIONES	35
PROGRAMACIÓN	37
JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN	38
COMPETENCIAS	40
OBJETIVOS	43
CONTENIDOS DEL CURRÍCULO	44
METODOLOGÍA	47
CRITERIOS METODOLÓGICOS	49
DISPOSICIONES DE AULA	50

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN	53
PROCEDIMEINTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	53
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE	54
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	60
ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN	61
RECURSOS MATERIALES	63
TEMPORALIZACIÓN	64
SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS	65
UNIDADES DIDÁCTICAS	66
RELACIÓN DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	89
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	90
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	91
INDICADORES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN	92
CONCLUSIONES	94
BIBLIOGRAFÍA	97

El trabajo nace de una necesidad que muestra el alumnado en lo referente a motivación, protagonismo en el aula, capacidad de trabajo solidario, todo ello fomentado por el tipo de metodologías que se emplean para el desarrollo de los contenidos y competencias. Este tipo de metodologías limita en gran medida la organización y disposición de las aulas actuales.

Aunque existen estudios que demuestran el alto potencial del aula dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, hoy en día en muchos de estos centros, se trata más de un espacio limitador que motivador.

Por tanto el desarrollo de este trabajo se centra en intentar conseguir que el aula sea un instrumento más del aprendizaje del alumnado, haciendo que los alumnos y alumnas que lo habitan sientan dicho espacio como suyo, y por tanto que su actitud en el aula cambie. Que el aula sea un ambiente de aprendizaje y no un espacio sin más.

Para ello se intervendrá en el aula de plástica, con actividades diferentes que harán de este espacio el ideal para desarrollar las competencias, capacidades, objetivos y contenidos propios de la materia, consiguiendo que el alumno sea el protagonista y por tanto generando un ambiente positivo de motivación. Todo ello se consigue aunando dos aspectos fundamentales: cambio dispositivo del aula que permita realizar nuevos trabajos y utilización de metodologías activas y diferentes.

The essay stems from the need showed by students in terms of lack motivation, leadership in the classroom, team work, all encouraged by the type of methodologies used for the development of content and skills. These kind of methodologies tend to limit the organization and lay-out of the existing classrooms.

Although other studies have shown the high value and potential of the classroom itself in the teaching-learning process, unfortunately nowadays these spaces are still more of a limiting space rather than a motivating one.

Therefore the content of this essay focuses on trying to make the classroom and additional learning tool available to students, allowing them to feel that space as their own and as a result developing a more positive attitude towards learning.

The goal would be to create a positive learning environment within the classroom and its students.

To achieve this, we will perform certain changes to the Arts and Crafts classroom through different activities that will make the environment optimal to developing new skills, capabilities, goals and new content related to the subject of Arts and Crafts. These changes will lead the students to become the leading characters and thus designing a more positive environment to promote motivation.

All of this will be achieved by adding two fundamental aspects: modifying the layout of the classroom which will allow to carry out new activities and the use of different and active methodologies.

1. ANÁLISIS Y REFLEXIÓN DE LAS PRÁCTICAS

EL CENTRO

El centro donde realicé las prácticas IES Alfonso II, está ubicado en el centro de Oviedo, pero sus alumnos no proceden todos de áreas cercanas, por lo que el contexto social influye en gran medida en el alumnado. La mayoría de los alumnos vienen de familias con un nivel socio-educativo medio-bajo. Uno de los aspectos que más me sorprendió fue el número de alumnado y el tamaño del centro, 12000m² aproximadamente de extensión del centro para 1170 alumnos y 104 profesionales entre profesorado y trabajador no docente.

El primer día la impresión fue muy positiva. Nos recibió el director y coordinador del Máster en el instituto, Julio, que nos dio una breve charla sobre la institución y su historia, para luego presentarnos a todos los miembros del Equipo Directivo: el Jefe de Estudios (Miguel A.) y el Secretario (Manuel). También nos entregó documentación del Instituto para que fuéramos ubicándonos (PEC, PGA, Normas Básica de Convivencia...).

El director nos habló de su labor como gestor del centro siendo el que se encarga de que todo el engranaje funcione. También nos habló del Jefe de Estudios, de sus funciones. Es la persona que intercede entre la dirección y el resto del profesorado y suele estar presente en las diferentes reuniones del centro. Además del Jefe de Estudios, hay otros dos Jefes de Estudios por secciones (Bachiller nocturno y Ciclos).

Este primer día ya conocimos a nuestro tutor del centro y supimos los grupos con los que trabajaríamos. Esto fue útil para aterrizar ya en la realidad del centro.

Aunque los primeros días todos intentaron ayudarnos en todo, la verdad que la primera impresión que me llevé del centro no fue muy positiva. Se trata de un edificio enorme, donde la organización de las aulas y los grupos no sigue un orden lógico y por tanto, para alguien nuevo recién llegado, es difícil ubicarse en el mismo. El profesorado es muy numeroso y el trabajo interdisciplinar no se lleva a cabo en ninguna de sus materias.

EL ALUMNADO

El alumnado con los que nos tocó trabajar es muy diverso. En los grupos que he tenido la oportunidad de conocer, he podido ver alumnado de diferentes etnias, razas, culturas... Se trata de un centro en el que el alumnado es multicultural, un porcentaje de los alumnos son extranjeros, incluso algunos de ellos con un bajo dominio del idioma y por tanto con dificultad para seguir las clases. En la mayoría de casos el nivel socio-económico es medio-bajo.

El trabajar con alumnado de diferentes etnias y culturas, es muy positivo tanto para el docente como para el alumnado del grupo, que comparten y conocen culturas y formas de vivir diferentes, algo enriquecedor en todos los sentidos.

El rendimiento de los estudiantes es también muy variado. Aunque en su mayor parte, el interés que muestran hacia la materia es bajo. La gran parte del alumnado realiza trabajos que no podríamos considerar del nivel de estudiantes de 4º curso de secundaria. Quizá esto esté muy influenciado por el hecho de que el número de alumnado integrante de un mismo grupo es demasiado amplio con respecto a la espacialidad de las aulas, por lo que el profesor no puede dedicar el tiempo necesario a cada alumno o alumna en particular.

En el grupo de 4ºESO de Educación Plástica y Visual, hay algún alumno excepcional, que resalta sobre sus compañeros, pero son una minoría. La mayor parte del alumnado está en la media, son un grupo bastante homogéneo por lo que la forma de trabajar con cada alumno o alumna sería similar.

En general la actitud del alumnado es respetuosa con el profesorado pero su respuesta cuando el profesorado propone las tareas no es muy positiva, les falta motivación. No suelen traer el material cuando se les requiere y es difícil estar más de cinco minutos sin tener que mandar callar.

De todos modos, hay mucha diferencia entre los alumnos de ESO y los de Bachillerato. Con estos últimos se puede dar una clase sin interrupciones, mientras que con los alumnos de ESO es más complicado.

EL AULA DE PLÁSTICA

En lo referente a las aulas, el centro dispone de tres aulas de plástica, asignadas cada una de ellas a un profesor de la asignatura. El aula en la que nos ha tocado trabajar, cuenta con una iluminación adecuada, al estar dotada de grandes ventanas a ambos lados de la misma y de una iluminación artificial también adecuada. En cuanto a la forma y tamaño, se trata de un aula rectangular.

Me he dado cuenta que las actividades que se proponen en el aula, están muy marcadas por el número de alumnos que se tienen, ya que para un grupo amplio como es el caso, se tiende a actividades individuales que sean fáciles de organizar por el profesor.

En cuando a los recursos con los que cuenta el aula, son algo escasos. El aula no dispone de ordenador ni cañón fijo conectado, así como tampoco de pizarra electrónica, elementos que podría enriquecer las explicaciones del docente y hacer la clase más dinámica.

El sótano del centro está repleto de material en desuso, que bien mantenido y reutilizado podría resultar muy útil en el desarrollo de las actividades.

Se trata de un edificio muy antiguo, por lo que en las aulas se pueden encontrar pequeñas “obras de artesanía” que para la enseñanza de la materia que nos ocupa, Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se podrán utilizar y aprovechar. Sería una pena que todo ello se perdiera por lo que hay que desarrollar un mantenimiento apropiado para que esto no suceda.

El potencial espacial del aula es un hecho olvidado en el centro. Pocos son los profesores que aprovechan las aulas como recurso positivo.

EL TUTOR

La relación con el tutor fue excelente, me ayudó en todo momento en las prácticas. Lo primero nos presentó a los alumnos y alumnas, dándonos claves importantes para conocerlos lo antes posible y así poder trabajar de una manera cómoda y acorde con las necesidades de cada uno de ellos. El segundo día en el centro nos hizo una pequeña encerrona, dejándonos dar la clase a nosotros solos, lo cual fue muy enriquecedor ya

que aprendí mucho de mis errores, me ayudó a darme cuenta de lo que hacía bien y mal y como corregir esto último para que el desarrollo de las clases fuera lo más positivo posible para los alumnos y alumnas. En todo el proceso con el tutor, aprendí mucho sobre el día a día de la función docente y trucos y procesos que nos ayudan en ello.

ACTIVIDADES REALIZADAS

A continuación hago una breve descripción de las actividades que realicé en el centro:

- **CLAUSTRO:** asistimos a una reunión de claustro, que tuvo lugar en el salón de actos, donde el quipo directivo presidía la reunión.
 - **COMISIÓN DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA:** fue una reunión entre los jefes de departamento, la orientadora, el director, el jefe de estudios y el secretario, donde se trataron temas relacionados con la nueva Ley de educación. Tuvo lugar en una sala de reuniones más pequeña, donde se realizan este tipo de actos.
 - **REDES:** son reuniones en las que se juntan los profesores de un determinado grupo y se tratan temas relacionados con el grupo en general y de algún alumno o alumna en particular si es necesario.
 - **REUNIÓN DE EVALUACIÓN:** tuvo lugar al final del trimestre, donde se reúnen con la tutora los profesores que imparten en un grupo concreto. Se tratan temas relacionados con la evaluación y el alumnado. La reunión tiene lugar en un aula. Se programan para una duración aproximada de 30 minutos por sesión y tienen lugar por la tarde.
 - **OTRAS CLASES Y MATERIAS:** además de la asignatura de Educación Plástica y Visual, con mi tutor, estuve acudiendo a otras clases con las otras dos profesoras de la asignatura, donde he podido ver diferentes formas de abordar una misma materia. Me resulto muy positivo y enriquecedor.
- Además, pude acudir como ayudante a una clase de grupos cooperativos con la profesora Pilar, de Lengua y literatura, donde comprobé otras formas de trabajar y la respuesta del alumnado a estas nuevas metodologías. Fue muy gratificante

conocer que hay gente trabajando de esta manera y ver la respuesta del alumnado frente este tipo de trabajos.

- GUARDIAS: asistí con mi compañero y el tutor a varias guardias de otras materias. Cada semana teníamos en el horario, varias horas dedicadas a este tipo de actividades. No siempre se cubrían, pero a las que pude asistir, los alumnos realizaban tareas dejadas por su profesor y nosotros sólo debíamos comprobar que lo estaban realizando y que su actitud era la adecuada, mantenerlos en orden.
- REUNIÓN DE DEPARTAMENTO: los viernes, a las 10.35h, teníamos reunión de departamento, donde todos los miembros del mismo debían reunirse, hablar sobre la asignatura, llegar a acuerdos sobre la materia y el departamento. En el departamento de dibujo, en el que yo estaba, sólo se reunieron una vez en los tres meses que duró mi estancia de prácticas. Por tanto, la acción departamental no funcionaba en absoluto, el departamento estaba muy dividido y esto perjudicaba la forma de trabajar la asignatura, sin una meta común consensuada.
- REUNIÓN CON COORDINADORA DEL CPR: nos juntaron a todos los alumnos del Máster para hablarnos sobre el CPR y su labor. Nos invitaron de asistentes a uno de los cursos impartidos en el CPR Oviedo.
- CHARLA SOBRE DESAYUNO SOLIDARIO: tuvo lugar en el salón de actos del centro, y asistieron todos los alumnos del centro, en diferentes sesiones organizadas dado el aforo limitado del mismo. Se trató el tema de la importancia del desayuno para el desarrollo del alumnado y la posibilidad de asistir a centros especiales donde facilitan esta comida.
- ENTREVISTA PAR LA REVISTA ALFONSO2 DEL CENTRO: los alumnos de la asignatura que se encargan de la realización de la revista del centro, nos realizaron una entrevista a todos los profesores en prácticas para publicarla en el próximo número.

Por todo ello, y valorando de forma general mi paso por el centro IES Alfonso II, creo que ha sido muy positiva por varios aspectos:

- El trato con el alumnado y conocer sus comportamientos y reacciones ante diferentes hechos.

- El trato directo con compañeros, aprender de su experiencia y de los consejos que han podido transmitirme. Se aprende en gran medida de la forma de trabajar de los compañeros.
- Conocer estrategias para enfrentarse a situaciones difíciles que pueden producirse en el aula: indisciplina, conflictos... no es lo mismo conocerlo desde un punto de vista teórico que enfrentarse a la realidad, y la presencia en el aula me ayudó a darme cuenta de ello.
- La importancia de conocer al alumnado con el que se trabaja, su entorno social y familiar, a la hora de proponer actividades o tareas que puedan interesarles.

Todo ello me fue de gran ayuda para abordar el trabajo que aquí se desarrolla. Fue una experiencia muy positiva, que aunque corta, he aprovechado al máximo.

2. APORTE DE LAS ASIGNATURAS DEL MASTER

Se hace a continuación una valoración y análisis de las asignaturas impartidas en el Máster:

- **PROCESOS Y CONTEXTOS EDUCATIVOS:** es una de las materias más densas y que necesitan mayor temporalización en el desarrollo del Máster. Fue muy útil para enfrentarnos a la primera parte de las prácticas, en cuanto a los conocimientos de los documentos institucionales, del funcionamiento de un centro educativo, la función de cada persona dentro de la organización del centro, atención a la diversidad y la función del departamento de orientación dentro del mismo. Aunque si es cierto, que aunque la asignatura te prepara para todo ello, lo hace de una manera demasiado teórica, y en el centro no todo funciona con tanta perfección.

En mi caso, el bloque dedicado a atención a la diversidad me sirvió en gran medida para darle la importancia que se merece este hecho e intentar realizar una programación donde esto esté integrado y trabajado en todo su desarrollo.

- **APRENDIZAJE Y DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD:** la asignatura está planteada desde el punto de vista del desarrollo psicológico del alumnado y su conocimiento durante una de las etapas del desarrollo más crítico para el ser

humano, la adolescencia. Yo desconocía mucho de lo que nos han explicado en la asignatura en relación a la etapa adolescente y me ayudó a comprender mejor parte de su comportamiento y como actuar en determinadas ocasiones.

También nos enseñaron y nos familiarizaron con trastornos de personalidad que podemos encontrarnos en el aula, y como pueden ser detectados y trabajados.

- **DISEÑO Y DESARROLLO DEL CURRÍCULO:** durante el desarrollo de esta asignatura pude familiarizarme con términos como programación, competencias, unidad didáctica, contenidos, objetivos... algo que para mí era completamente nuevo y que son tan útiles para poder desempeñar la función docente y planificarla.

Considero que el tiempo del que consta esta asignatura no es el suficiente para los contenidos que deben darse. Hubo cosas que se dieron demasiado deprisa sin poder profundizar en ello y que lo he comprobado a la hora de poder desarrollar esta programación.

- **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN:** se trata de una asignatura muy útil para demostrar que las nuevas tecnologías no deben estar reñidas con las actividades educativas realizadas en el aula. Los alumnos y alumnas actuales nacieron en la era tecnológica y por tanto, todo lo que se pueda desarrollar con estos métodos será para ellos mucho más enriquecedor y positivo, ya que su manejo de esta tecnología es impresionante.

La experiencia en el aula me dice que las actividades propuestas con aparatos tecnológicos son acogidas por el alumnado con una actitud más positiva y motivadora.

- **COMPLEMENTOS A LA FORMACIÓN DISCIPLINAR_DIBUJO:** esta asignatura me ha ayudado a abrir los ojos para ver que no debemos centrarnos únicamente en los contenidos, en que el alumno o alumna aprenda aquello que nos marca un currículo. El alumnado debe adquirir los contenidos exigidos por la Ley, sí, pero puede hacerse de muchas maneras, indagando y profundizando en la capacidades propias de cada alumno o alumna en particular. Que el proceso

de enseñanza puede ser algo divertido a la vez que eficaz. Y que el hecho de usar un proyecto común para desarrollar la asignatura, ayuda que el alumnado aprecie la parte práctica de la misma y se vea más involucrado en el proceso.

Es importante motivar al alumnado para que los resultados sean los adecuados y los alumnos y alumnas se sientan parte importante de su aprendizaje. Para ello nos mostraron un montón de recursos que me ayudaron en las clases que he impartido en el centro y en el desarrollo de mi programación.

- **SOCIEDAD, FAMILIA Y EDUCACIÓN:** los temas tratados en esta asignatura son muy importantes, tanto la importancia de lo realizado por el profesorado en sus clases para tratar temas como la igualdad y la solidaridad, como la relación que se debe existir entre la familia y el centro para que el alumnado obtenga el desarrollo esperado.
- **INNOVACIÓN DOCENTE E INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA:** me ayudó a conocer el carácter e importancia de la innovación e investigación educativa. Como debe realizarse y porqué. La importancia del contexto en el que nos encontramos para que una innovación funcione, así como un diagnóstico apropiado del problema encontrado. Todo ello me llevó a darme cuenta del problema que expongo en este proyecto y a desarrollar la programación didáctica presentada en el mismo.
- **APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA_DIBUJO:** esta asignatura fue un pilar fundamental para familiarizarme con el currículo de la asignatura, aprender nuevas metodologías e instrumentos de evaluación que desconocía. En gran medida me llevó a realizar la programación presentada con los criterios que se marcan y a darle una vuelta de tuerca a la forma de trabajar en el aula, a ver que las salidas a museos son algo muy productivo para el alumnado. A conocer nuevas actividades que se pueden realizar con los alumnos y con las que se pueden obtener resultados muy positivos.
- **MÚSICA Y PLÁSTICA_TALLER INTERDISCIPLINAR:** con ello aprendí que se puede trabajar un mismo tema de manera interdisciplinar y que resulta muy

positivo. Con ello el alumnado se da cuenta que los contenidos trabajados en un asignatura no son algo cerrado y que pueden abrirse a otras materias y trabajarse conjuntamente.

En el centro donde yo he estado, esto no se tenía en cuenta. Las asignaturas eran independientes y no se trabajaba de manera interdisciplinar

3. ANÁLISIS DEL CURRÍCULO OFICIAL

El currículo de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, para el curso de 4º de ESO, se recoge en el Decreto 43/2015, de 10 de junio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias.

Este documento comienza diciendo:

“ La Educación Plástica, Visual y Audiovisual tiene como finalidad conseguir que las alumnas y los alumnos, sin discriminación de ningún tipo, adquieran las capacidades perceptivas y expresivas necesarias para comprender esa realidad e interpretar y valorar, con sensibilidad y sentido estético y crítico, las imágenes y hechos plásticos que configuran el mundo que les rodea; a partir del conocimiento y utilización de alguno de los recursos propios de los lenguajes plásticos tradicionales (dibujo, pintura, escultura y grabado) y de aquellos relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (fotografía, vídeo, cine y medios informáticos) que requieren otras habilidades para su aplicación práctica.

Pretende, a la vez, potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad, la estabilidad emocional y la autoestima; practicar el sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; favorecer el razonamiento crítico y el trabajo cooperativo; inculcar actitudes respetuosas y críticas hacia la diversidad de manifestaciones artísticas y culturales; dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos del lenguaje visual y plástico como recursos expresivos; y predisponer a las alumnas y los alumnos para el disfrute del entorno natural, social y cultural.”

Hace hincapié al entorno natural que nos rodea, como elemento fundamental para potenciar las capacidades perceptivas, expresivas y creativas establecidas, apoyándose en el patrimonio cultural que les rodea y del que los alumnos y alumnas son parte.

El currículo oficial persigue el desarrollo general de diferentes capacidades, independientemente del curso al que se dirijan los contenidos exigidos:

- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.
- Valorar y respetar el patrimonio cultural de Asturias (histórico, artístico, arqueológico, etnográfico, histórico-industrial y natural) como símbolo de nuestra historia y preciado legado que debemos disfrutar, divulgar y conservar en las mejores condiciones, para transmitir a las generaciones futuras los bienes que lo componen.
- Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación, a través de diversos medios de expresión y representación.
- Expresarse con creatividad mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas y grupos.
- Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, aplicando las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies para establecer una comunicación eficaz.
- Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar de forma oral y escrita, al final de cada fase, el estado de su consecución.

- Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, practicando la tolerancia, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

Todo ello desde el desarrollo de las competencias clave:

- La competencia en comunicación lingüística, integrando el lenguaje oral o escrito con la imagen. Favorece la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Asimismo, favorece la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a la expresión artística y a la normalización técnica.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología, aprendiendo a desenvolverse con comodidad a través del lenguaje simbólico así como profundizar en el conocimiento de aspectos espaciales de la realidad, mediante la geometría y la representación objetiva de las formas.
- Competencia digital, mediante el uso de recursos tecnológicos así como en la importancia que adquieren en el currículo de la asignatura contenidos relacionados con el mundo audiovisual y multimedia.
- Competencia para aprender a aprender, favoreciendo la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa, ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.
- Competencia social y cívica, promoviendo el trabajo en equipo, se favorecen actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y contribuirá a la adquisición de habilidades sociales. El trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas, y proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, convirtiendo las ideas en actos, planificando estrategias para conseguir un objetivo previsto, promoviendo la imaginación, el sentido crítico y responsable así como la capacidad creadora y de innovación.

- Conciencia y expresiones culturales, conociendo, comprendiendo, apreciando y valorando con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones artísticas, utilizándolas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerándolas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos.

Se indican también una serie de estrategias metodológicas apropiadas para el desarrollo de la materia, como son el uso de la observación y la experimentación, adecuadas a las capacidades del alumnado, para que los alumnos y alumnas desarrollen una progresión adecuada de los contenidos y competencias marcadas. Se dan claves de actividades, desarrollando las mismas de manera individual o cooperativamente, favoreciendo diferentes ritmos de aprendizaje, la idea de proyecto común a modo de hilo conductor del curso que favorezca la motivación y el espíritu creativo y emprendedor del alumnado, actividades que exijan una exposición de los trabajos, mejorando las capacidades comunicativas... todo ello expuesto desde un carácter más práctico de la asignatura para la adquisición de los conocimientos.

Los contenidos de la materia están repartidos en bloques a lo largo de los diferentes cursos: 3 bloques en 1º y 3º de ESO y 4 bloques en 4º de ESO. Por tanto para el curso que nos ocupa, 4º de ESO, los contenidos están repartidos en 4 bloques:

- Bloque 1_ Expresión plástica: donde se experimentan con materiales y técnicas del aprendizaje proporcionando al alumnado una autonomía cada vez mayor en el proceso creativo de obras artísticas.
- Bloque 2_ Dibujo técnico: con conocimientos teórico-prácticos sobre sistemas de representación y formas geométricas, aplicando el aprendizaje a la resolución de problemas y realización de diferentes diseños.
- Bloque 3_ Fundamentos del diseño: desarrollando los conocimientos propios del diseño en sus diferentes áreas, permitiendo aplicar a su vez, desde un punto de vista práctico, los contenidos de los demás bloques.
- Bloque 4_ Lenguaje visual y multimedia: analizando las características del lenguaje audiovisual desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean.

Por último se especifican en el currículo, los criterios de evaluación a tener en cuenta en la asignatura, donde se indican los referentes fundamentales a valorar, en función de unos indicadores de logro que los alumnos deben alcanzar para adquirir las competencias marcadas así como unos estándares de aprendizaje, que son una especificación de los criterios de evaluación que permite definir los resultados de aprendizaje, concretando lo que el alumnado debe saber, comprender y saber hacer.

FUNDAMENTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

La RAE define al aula como la sala donde se dan las clases en los centros docentes, pero esto debe ir más allá. Se trata de un elemento más de la actividad docente y por tanto debemos realizar una reflexión profunda sobre cómo se está utilizando actualmente y planificar una serie de actuaciones para mejorarlo.

La actualidad nos muestra que el aula y la espacialidad de la misma, es un factor olvidado en el planteamiento del proceso enseñanza-aprendizaje en el centro donde he estado. Aunque existen estudios que demuestran su alto potencial de cómo la organización del aula ayuda en el proceso de aprendizaje, actualmente en gran parte de los centros no se está aplicando, o al menos no en los que yo conozco. Hoy en día, en el centro donde he estado haciendo las prácticas, se trata de un espacio limitador y no motivador.

Las metodologías no funcionan, no se obtienen los resultados esperados y los cambios sólo se plantean en la búsqueda de nuevas actividades, pero los resultados no son tan positivos porque el espacio en el que se desarrollan está “enfermo”. No podemos pensar en el desarrollo de metodologías activas y nuevas manteniendo las disposiciones tradicionales del aula y esperar que los resultados sean los óptimos.

La programación propuesta para el curso de 4º ESO girará en torno a la idea de habitar el aula, cambiar el aula en la que se desarrolla la creación artística, dándole un carácter más cercano al arte, afín con los contenidos y objetivos perseguidos en la asignatura y los valores que con ella se pretenden transmitir, modificando también la organización del espacio en función de la metodología y tareas propuestas en cada caso.

Actualmente en los centros educativos, las aulas son utilizadas como meros contenedores donde se desarrollan las actividades, sin valorar el valor didáctico del espacio que si se sabe utilizar, puede ayudar al profesorado a crear un ambiente estimulante y motivador para el alumnado y favorece el desarrollo de todas las capacidades, así como también la autonomía y motivación del equipo docente.

Por tanto, los cambios conllevan nuevos cambios, y es algo que debe estar presente en nuestras mentes cuando decidamos ponerlos en práctica y bajo dicho lema se plantea la programación presentada.

Por tanto la programación se centrará en una metodología basada en proyectos, con lo que se persigue subsanar la falta de motivación que se observa en el alumnado actual, además de la adquisición de los contenidos marcados en el currículo oficial.

La elección del tema “habitar el aula”, tiene la finalidad de que los alumnos y las alumnas se involucren con el centro y lo vean como algo propio, en lo que pueden intervenir. Darles una responsabilidad dentro de la comunidad, que hoy en día no se les está proporcionando, y puedan crear algo propio y que perdurará en el tiempo. De esta manera se vincula el mundo del arte, y la asignatura en particular, con el mundo del diseño, dándole a muchos de sus contenidos una aplicación práctica que los alumnos actualmente no están conociendo.

A la hora de diseñar es importante tener en cuenta otras consideraciones, de tipo funcional, estético y simbólico, y aquí es donde entra la parte plástica de los elementos de diseño.

Los alumnos que tenemos en la asignatura de 4ºESO, de carácter optativo, los que se vinculen con el mundo artístico lo podrán hacer por las ramas del diseño, la arquitectura o la ingeniería, por lo que es importante conocer estas aplicaciones de cara a su futuro laboral.

2. FUNDAMENTACIÓN

CONTEXTO

El IES Alfonso II está situado en el centro de Oviedo y acoge a 1170 alumnos, repartidos en horario diurno y nocturno, así como a 88 profesores y 16 trabajadores como personal no docente.



Fig.1. Vista de pájaro del centro de Oviedo

Históricamente la institución se funda en 1845 como Instituto agregado a la Universidad y se nombra al primer director docente, Don Ángel Páez Centella. Al principio, las clases se impartían en la Universidad, C/ San Francisco. En 1859 el centro se independiza administrativamente de la Universidad aunque seguirá compartiendo el edificio hasta bien entrado el siglo XX.

En 1914 el centro se traslada a un pequeño local situado en la calle Caveda, donde pronto aparecen problemas de salubridad, acrecentados por las epidemias de gripe, por lo que se habilitan aulas en la Escuela Normal de Maestros, en la calle Uría. En 1922, se traslada al convento de Santo Domingo.

La villa Roel, situada entre las calles de Calvo Sotelo y Santa Susana, pasa a manos de los jesuitas que instalan aquí su colegio, que pasa a manos del Estado, en 1932 durante la expulsión de estos.

Ese mismo año se traslada el Instituto a las instalaciones existentes. Al fin tenía una sede propia, después de casi 80 años de historia, pero la Revolución de Asturias se ceba en Oviedo y el Instituto se convierte en polvorín, que explosiona y se incendia el 18 de octubre, obligando a los alumnos a trasladarse a la calle General Elorza, edificio donde hoy se ubica el colegio Menéndez Pelayo.

En 1939 se produce el traslado definitivo al edificio que hoy ocupa el Instituto, entonces sólo formado por el Pabellón Antiguo.

Su nombre, Alfonso II el Casto, data de 1947 cuando era únicamente un instituto masculino. Pasó a ser mixto en 1981.

Durante los primeros meses sólo se utilizaba el primer piso del ala que corre paralela a Santa Susana y había seis aulas solamente. Este fue ampliando en 1967 cuando se construyó el llamado "Pabellón Nuevo". Y para terminar en 1971 se inaugura el polideportivo.

Como ya se ha mencionado, el centro actual está dotado de tres edificios y un polideportivo con sus canchas y bolera, todo ello en una extensión de 12000m².

Como equipamiento cuenta con cuatro aulas de Informática, tres aulas para Educación Plástica y Visual, tres aulas de Tecnología, dos aulas de Música y un aula específica para cada uno de los tres idiomas que se imparten, Alemán, Francés e Inglés, creándose otra aula dotada de nuevas tecnologías para Inglés. El centro dispone de dos laboratorios del departamento de Ciencias de la Naturaleza y otros dos laboratorios para el departamento de Física y Química, un aula de Inmersión Lingüística y tres espacios más amplios dotados de medios audiovisuales así como un salón de actos con capacidad para doscientas personas.

El centro dispone de tres aulas de Plástica, asignadas cada una de ellas a un profesor de la asignatura.

El aula en la que nos ha tocado trabajar, como ya se ha mencionado anteriormente, cuenta con una iluminación adecuada, al estar dotada de grandes ventanas a ambos lados de la misma y de una iluminación artificial también adecuada. En cuanto a la forma y tamaño, se trata de un aula rectangular con un tamaño algo reducido para el número de alumnos a los que se destina, dado que hay clases a las que asisten 25 alumnos, lo que hace difícil una buena realización del trabajo para esta asignatura, en muchos casos por la disposición de la misma.

Anexos al aula, se disponen dos espacios: uno destinado al trabajo con barro y otro con planchas de impresión, que sirve también de almacén.

En cuando a los recursos con los que cuenta el aula, son algo escasos. El aula no dispone de ordenador ni cañón fijo conectado, así como tampoco de pizarra electrónica,

elementos que podrían enriquecer las explicaciones del docente y hacer la clase más dinámica.

El alumnado del centro es muy diverso y amplio, procedente de varias zonas de la ciudad, por lo que el nivel socio-económico es muy dispar, siendo en su mayoría medio-bajo. El índice de inmigración no es especialmente elevado, está en torno a un 12% aproximadamente.

Después de esta descripción más objetiva del centro, es oportuno realizar una valoración más exhaustiva sobre el centro, en relación a los beneficios y carencias encontrados en el mismo y que forman parte de su contexto próximo.

El hecho de que el centro se sitúe en un emplazamiento emblemático de Oviedo, al lado del Parque San Francisco y cercano a Museos y espacios importantes de la ciudad, ayuda en gran medida a que el alumnado pueda disfrutar de un ambiente cultural mayor que el disponible para otros centros educativos de la periferia o de otros municipios asturianos, donde el bagaje cultural no es tan importante. Esto ayuda en gran medida al alumnado en su desarrollo cognitivo. El centro realiza multitud de salidas a actividades culturales, entre las que se encuentran salidas a la ópera, al teatro, a museos y multitud de exposiciones itinerantes que tienen lugar en la ciudad y que para ellos es más sencillo de organizar, por su cercanía.

En lo referente al alumnado, también se presentan diferencias importantes con alumnado de otros centros situados en municipios lejanos, donde la forma de vida y el nivel social es muy diferente. Existen centros en Asturias donde el nivel cultural de las familias está muy por debajo del que se puede presentar en el centro del que estamos hablando, y por tanto los intereses del alumnado en uno y otro caso son muy distintos.

Por contraposición con lo expuesto, y quizá como opinión mucho más personal, considero que el ambiente del aula en el caso de un centro tan urbano como en el que nos encontramos es más individualista e independiente del que se genera en un centro rural. Los adolescentes, aún teniendo la misma edad, son muy diferentes. La ciudad les hace independientes antes, el ritmo de vida es más frenético y adelantado por lo que los adolescentes viven y crecen con ese ritmo y no saben darse tiempo, pararse a pensar en lo importante lo que hace que el trabajo que se desarrolle con ellos deba ser rápido, o al

menos es a lo que ellos te llevan constantemente. Creo que eso es una de las carencias con las que cuenta el centro, debido a su contexto social.

LA MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO COMO PROBLEMA

Durante la estancia de prácticas en el centro, he observado algunos indicios de problemática, que a mi modo de ver puede ser importante en el desarrollo del alumnado.

La falta de motivación del alumnado se hace presente en la mayoría de actividades propuestas. Las tareas que se proponen por parte del profesor no son de su interés, no están dentro de lo que les gusta. Ello junto al hecho de que el profesorado no fomenta la participación activa del alumnado, dejándoles tomar decisiones en la elección de las tareas o actividades para que puedan estar más próximas a sus intereses, hace que los alumnos cada vez estén más lejos del profesorado y por tanto la interacción entre ambos sea difícil.

Además, y para sumar más a lo mencionado, los alumnos no ven las aplicaciones prácticas de las materias que se desarrollan en el aula. El aula es como un mundo propio, donde la relación con el exterior no se hace presente y por tanto la aplicación práctica de las materias tampoco se hace visible.

Los alumnos llegan a clase como meros oyentes, espectadores de una función en la que no participan. Es el profesor el que se encarga de exponer todos los contenidos, en la mayoría de los casos mediante una exposición magistral. Por lo que he observado, los alumnos en este tipo de clase se aburren enormemente, uno de los indicadores del gran absentismo que está presente en las aulas actuales. Los alumnos no ven los beneficios de acudir a las aulas, se cansan a lo largo de los años de este tipo de dinámicas y por tanto, terminan optando por no asistir a gran parte de las sesiones. Hecho que he constatado al cambiar la metodología de las clases por otra más activa, y los alumnos volvían a clase, ya no se ausentaban con tanta frecuencia. Es un hecho generalizado, pero en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, me sorprende aún más porque es una asignatura en la que los contenidos nos permiten organizar actividades mucho más creativas, donde la participación debería ser más activa, fomentando la creatividad del alumnado. Pero esto no se está dando, o al menos no durante mi estancia en el centro.

Esto está íntimamente relacionado con los bajos rendimientos académicos que se están produciendo en el centro hoy en día. Si las actividades que se plantean no interesan al alumnado, este no se involucra en su desarrollo del mismo modo que lo harían si la actividad les motiva.

En la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, la propuesta y desarrollo de actividades está muy ligada al aula en la que se desarrollan. El aula actual no funciona, no es posible realizar actividades donde la forma de trabajo sea colaborativo por lo que las tareas se basan únicamente en una propuesta individualista, donde se deben repetir los contenidos o criterios expuestos durante la clase magistral, y donde el alumno es un mero repetidor de pensamientos, sin indagar o profundizar en propuestas más creativas que ayuden al alumno a crecer, hacerse crítico.

La espacialidad de las aulas se está desaprovechando, los docentes no saben ver la positividad de jugar con el espacio para desarrollar sus actividades y buscar que los alumnos lleguen a adquirir las competencias y contenidos por ellos mismos y no como meros repetidores de lo que se les dice.

También he observado que la organización del aula no ayuda al docente en el control disciplinar y conflictivo de la misma, dado que las disposiciones individuales, que son habituales en el mayor porcentaje del centro, hacen que los alumnos con un grado de conflictividad mayor se escondan detrás de sus compañeros para crear problemas dentro del aula y por tanto, boicoteen las sesiones a su antojo, dándose cuenta el docente de ello cuando la situación suele ser incontrolable y las medidas a tomar son más drásticas. Esto lo he observado en varios de los altercados que se han producido en el aula, siendo siempre el indicador el mismo expuesto.

Para llegar a estas conclusiones me baso en la observación ocular durante mi experiencia en el centro, las conversaciones mantenidas con profesores compañeros que me dan las pautas de lo que ocurre y sus conclusiones de por qué ocurre. Pero sobretodo en las preguntas y conversaciones que he mantenido con los alumnos de los grupos donde he podido estar (1ºESO, 3ºESO, 4ºESO y 2ºBachillerato) que me confirman la desgana con la que se enfrentan cada día a las clases y me hacen la temida pregunta: ¿y esto para qué sirve?

DIAGNÓSTICO

El alumnado muestra una falta de motivación importante en el desarrollo de las tareas que se proponen en la mayoría de las asignaturas cursadas, y en mi caso, en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual esto se ve claramente. Me resulta chocante que en una asignatura tan práctica como esta, los alumnos y alumnas no muestren ningún tipo de interés por la materia, no les interese lo que se está haciendo ni muestren ningún tipo de iniciativa por realizar tareas o actividades que a ellos les puedan resultar atractivas.

Esta falta de interés y falta de iniciativa por parte de los alumnos y alumnas está muy ligada a la escasa, o nula, interacción que se produce entre ellos y el profesor, siendo un hecho que se produce en la mayoría de asignaturas.

Para llegar a estas conclusiones, y tal y como mencioné antes me baso en gran medida, en preguntas realizadas a los alumnos en una encuesta, cuyos resultados son los siguientes:

- La mayoría de los alumnos y alumnas encuestados consideran oportuna para el aula de plástica una disposición grupal o circular frente a la organización individual de las mesas.
- Para el resto de asignaturas no tiene muy claro cuál sería la disposición más acertada, dado que nunca han realizado ninguna tarea en la que la organización del aula fuera otra que individual.
- Todos ellos están de acuerdo en la importancia que presenta la disposición espacial para el desarrollo de las actividades con resultados óptimos.
- Un 92% del alumnado prefieren trabajos grupales en las aulas, y argumentan la importancia de la socialización con sus compañeros en su desarrollo. De los cuales un 3% especifican aún más y proponen trabajos grupales de 4-5 personas como el ideal para poder realizarlo cómodamente.
- Con respecto a los trabajos planteados actualmente en la asignatura, las opiniones son bastante dispares. Un 48% consideran apropiadas las actividades planteadas. El 38% las consideran aburridas y poco prácticas, indicando que no saben distinguir la finalidad de los trabajos ni para que les servirán en su día a día. Un 14% encuentran las actividades demasiado complicadas para su nivel.

Los resultados obtenidos tienen una lectura clara de lo que está sucediendo. La mayoría de los alumnos y alumnas prefieren trabajar en grupo y valoran muy positivamente las disposiciones de aula que permiten este tipo de actividades. Incluso algunas de las encuestas plantean una de las críticas que se hacen en este proyecto: ¿por qué no se tiene más en cuenta la opinión del alumnado en el planteamiento y realización de las actividades que se plantean? Y ¿por qué no se les da mayor libertad en la realización de los trabajos, fomentando la creatividad de los adolescentes?

Tomando sus críticas muy en serio y valorando los resultados, comencé el planteamiento del proyecto realizando una comparativa entre dos clases donde las formas de trabajar son muy distintas. En una de ellas los contenidos son expuestos en clases magistrales por parte del profesor, el cual se pasa 50 minutos hablando y los alumnos simplemente se dedican a escuchar y tomar notas para luego demostrar que lo han entendido en un examen de otros 50 minutos. Esta forma de trabajar es la que se estaba utilizando hace 50 años, y los medios, los recursos, la sociedad ha cambiado. Es cierto que la media de edad del profesorado en el IES donde estuve es muy elevada, alrededor de los 60 años, por lo que las metodologías que utilizan quizá no sean todo lo actuales que deberían para poder llegar al alumnado, pero esto no sirve de excusa.

Los alumnos y alumnas deben llegar a clase, sentarse y escuchar lo que el profesor les está contando, sin fomentar la participación, donde ellos puedan debatir y compartir conocimientos y el profesor les guíe para ello. Por lo que he observado, el alumnado actual se aburre enormemente en este tipo de clases. Según la encuesta realizada durante mi estancia en el centro, un alto porcentaje del alumnado prefiere clases participativas y activas, consideran que aprenden más cuando son ellos los que buscan información e investigan sobre un tema. Y lo que se está haciendo en su lugar, son las clases magistrales tal y como se desarrollaban hace 50 años.

Se están cambiando las formas de dar la clase pero no se piensa en el aula en sí, en cómo trabajar con el espacio para que se puedan realizar tareas diferentes, donde la relación entre el alumnado, los compañeros, sea diferente. Sacar partido al aula es algo importante y muy positivo. Los alumnos trabajan la mayor parte del tiempo en el mismo espacio, que hoy por hoy mantiene una disposición muy tradicional, con las

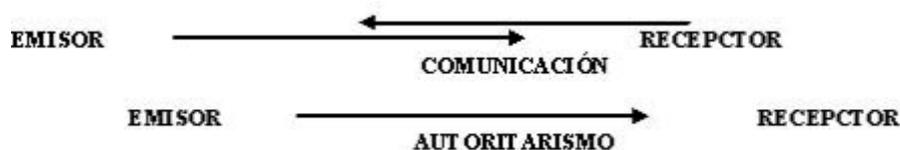
mesas mirando al frente, colocadas de forma individual y el profesor frente a la pizarra exponiendo los contenidos.

Tal y como argumentó Seymour Papert (1993), profesor del MIT y creador del lenguaje de programación LOGO, sobre el inmovilismo en el sistema educativo:

“Imagínense un grupo de viajeros del tiempo del siglo pasado, entre ellos un grupo de cirujanos y otro de maestros, que aparecieran en nuestros días para ver cómo habían cambiado las cosas en sus respectivas profesiones en cien o más años. Piensen en el "shock" del grupo de cirujanos asistiendo a una operación en un quirófano moderno. Sin duda podrían reconocer los órganos humanos pero les sería muy difícil imaginar qué se proponían hacer los cirujanos actuales con el paciente, los rituales de la antisepsia o las pantallas electrónicas o las luces parpadeantes y los sonidos que producen los aparatos presentes. Los maestros viajeros del tiempo, por el contrario, sólo se sorprenderían por algunos objetos extraños de las escuelas modernas, notarían que algunas técnicas básicas habían cambiado (y probablemente no se podrían de acuerdo entre ellos sobre si era para mejor o para peor) pero comprenderían perfectamente lo que se estaba intentando hacer en la clase y, al cabo de poco tiempo, podrían fácilmente seguir ellos mismos impartíendola.”(Papert 1993, pag. 1-2)

Esto debe cambiar, debemos buscar la disposición del aula apropiada para desarrollar las tareas o actividades que queremos y no al contrario. No debemos permitir que sea el aula la que nos limite la actividad docente. En el centro hay libertad para proponer actividades y es el docente, por adaptación al espacio, el que se limita.

En concreto, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, la propuesta y desarrollo de actividades está muy ligada al aula en la que se desarrollan. Debemos conocer el aula donde se va a realizar la actividad, las posibilidades que tiene y como se podría llevar a cabo. Se debe reordenar el espacio para poder realizar un tipo de actividad más participativa y colaborativa, que exija que los alumnos se involucren en su desarrollo, haciendo que sean ellos los motores de su propio aprendizaje y relegando al profesor a un segundo plano, como un guía del proceso.



Hoy en día se utilizan las aulas como meros contenedores donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. No se ve como un elemento más a usar para desarrollar este aprendizaje, por lo que nos estamos perdiendo un valor añadido de estos espacios, que bien utilizado podría resultar muy beneficioso en el proceso.

ENMARQUE TEÓRICO

El problema que se presenta y por el cual se desarrolla esta programación, podría explicarse fácilmente en palabras de Donald Schön (1992) cuando decía que “sabemos cómo enseñar a la gente a construir barcos, pero no a resolver la cuestión de que barcos construir”, criticando la formación universitaria y el proceso de aprendizaje de su época. Pues esto sigue sucediendo hoy en día, en los mismos términos que él nos explica. En los centros educativos actualmente no se está favoreciendo un pensamiento creativo que ayude al alumnado a solucionar problemas de una manera fácil y original, sino que se fomenta la repetición de soluciones prefijadas para problemas específicos. Las clases se basan en exposiciones magistrales sobre un tema y una posterior plasmación de dichos contenidos en una prueba escrita o tarea, que el alumno se estudia para el examen o la evaluación, sin reflexionar en ello, sin saber su utilidad o aplicación práctica, por lo que pasados unos días todo es olvidado, quedando retenido una pequeña parte de los contenidos dados por el docente. Esto es una prueba de que el sistema que se está aplicando no funciona.

Tal y como dicta un proverbio chino “si se les dice, lo olvidarán; si se les muestra, lo recordarán; y si se les involucra, aprenderán”. William Glasser (1999) aplicó su teoría de la Elección a la educación, que muestra al profesor como un guía en el aprendizaje y no un jefe al que hay que seguir. Él apoya su teoría explicando el grado de aprendizaje en función de las técnicas utilizadas, y muestra que aprendemos el 80% de lo que hacemos y el 95% de lo que enseñamos a otra persona, frente a un 10% de lo que leemos o un 20% de lo que escuchamos. Esto refuerza la propuesta de programación innovadora presentada y como el cambio de metodología y el fomento del autoaprendizaje en las aulas es primordial para obtener unos resultados óptimos en los alumnos y alumnas y que lleguen a alcanzar los objetivos fijados. Y como para poder

desarrollar una metodología diferente, también se debe cambiar el espacio en el que se está llevando a cabo.

El espacio donde se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje es muy importante para que dicho proceso se lleve a cabo de la manera esperada. Hay estudios que confirman lo que se está promulgando en este proyecto. Vigotsky (1978) nos hablaba de la interacción social como en el motor del desarrollo. El individuo se constituye de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. Esto nos muestra una perspectiva más amplia de cómo el entorno, el espacio donde se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje es tan importante para conseguir los objetivos marcados. Ya Bronfenbrenner (1987) hablaba en su Teoría Ecológica de la influencia del entorno en la conducta del individuo, justificando el exhaustivo cuidado de los espacios en los que los alumnos y alumnas interactúan, puesto que de éstos dependen en gran medida sus relaciones, conductas y aprendizajes. El concepto de ambiente ecológico de Bronfenbrenner, viene influido por el enfoque psicológico de Lewis (1951), quien sostiene la idea de que el comportamiento de un individuo depende tanto de sus características propias como de las ambientales. Por tanto para Lewis es tan importante el individuo en sí, como el espacio donde se lleva a cabo. El alumnado va a desarrollar su capacidad cognitiva de una manera u otra en función del entorno o contexto en el que se produce, y el aula forma parte de dicho contexto. Es cierto que existen aspectos del contexto de gran importancia pero que son difíciles de asumir por parte de un docente, como pueden ser la familia, la situación económica o social del individuo... pero el aula no es uno de ellos. Cuando hablamos del aula, lo hacemos refiriéndonos en todo momento al espacio donde el alumno desarrolla el proceso de aprendizaje y por tanto donde el profesor tiene cierta libertad para actuar, cambiando aquellos aspectos que considere oportuno para que dicho espacio sea el apropiado en todo momento, en función de las actividades o tareas que se van a realizar en él.

Es importante que el ambiente del aula cambie para poder cambiar la actitud del alumnado. No se puede pretender que la enseñanza que se estaba realizando en el siglo pasado, en una sociedad del siglo pasado y con alumnos y alumnas del siglo pasado, siga funcionando actualmente y se consigan los mismos resultados aplicando los mismos métodos, porque el tipo de alumnado ha cambiado. Los intereses de los

adolescentes han cambiado radicalmente y por tanto para que ellos se motiven con las tareas que se planteen debemos cambiar la forma de hacerlo. Debemos pensar en estrategias más participativas por su parte, donde el alumnado no sea simplemente un oyente dentro de una clase expositiva sino hacerle partícipe de su educación.

Para promover el conocimiento, no sólo basta con la exposición del conocimiento, el espacio próximo e inmediato en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje tiene mucho que ver con la adquisición del conocimiento, y por tanto el aula es uno de los espacios más importantes en este proceso. Actualmente hay voces promulgando la filosofía educativa que se propone en esta innovación. Eslava (2003) promulga que el espacio del aula al igual que el doméstico, raramente es un espacio vacío, al cual podamos aproximarnos sin encontrarnos con los objetos que posee y con los cuales se identifica la persona que lo habita, a través de los cuales se descubre o esconde y proyecta emociones construyendo un mundo propio. Esto es exactamente lo que se pretende con la programación propuesta. Que el aula sea un espacio enriquecedor, que nos ayude en la adquisición de contenidos y competencias y por tanto que sea un espacio rico visualmente, donde el alumno se sienta seguro y a gusto, donde su creatividad fluya y aumente.

María Acaso, considerada una de los pilares principales de la denominado Revolución educativa, nos habla de algo parecido a lo que se está justificando en estas líneas, ella nos muestra que debemos recuperar el cuerpo en las aulas. No solo pensamos y aprendemos con la cabeza, el cuerpo tiene un papel decisivo en las experiencias de aprendizaje. Aprendemos más cuando estamos en movimiento que cuando estamos quietos...Tenemos que repensar los espacios, el mobiliario, las aulas al completo. Es necesario redistribuir y repensar físicamente las clases para abrirnos a nuevas oportunidades (Acaso, 2013). De todo ello se extrae que el espacio del aula nos aporta más de lo que se está consiguiendo actualmente y debemos aprovecharlo si con ello podemos ayudar a nuestros alumnos y alumnas a que su aprendizaje sea más creativo y enriquecedor para un futuro.

Los espacios educativos se tienen ya muy en cuenta en determinadas culturas y países, como es el caso de los países nórdicos, donde encontramos múltiples ejemplos de centros educativos en los que el espacio y el aula tiene un papel decisivo en el

aprendizaje y la metodología empleada. Tal es el caso de la escuela Vittra en Estocolmo pensada como un lugar ideal para aprender. Sin muros, espacios abiertos que se definen sin paredes. El alumnado tiene libertad para interactuar con el espacio alejado de los presupuestos espaciales de las escuelas tradicionales. Actualmente en España se empiezan a trasladar ideas de este tipo, como son las llevadas a cabo por Rosan Bosch Studio, un estudio de origen holandés que realiza trabajos en nuestro país. Entre sus obras están la escuela infantil del Liceo Europa en Zaragoza, un espacio multidimensional de aprendizaje, donde la base del diseño es el acomodar el espacio a las necesidades de los niños para aprender y desarrollarse, basándose en múltiples estilos de aprendizaje.

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Reflexionando sobre el problema observado en el centro y planteado anteriormente e indagando en posibles métodos didácticos a utilizar para subsanar dicho problema, he llegado a la conclusión que el método de Aprendizaje Basado en Problemas o Proyectos (ABP) es el ideal para conseguir subsanar la falta de motivación y empatía por el espacio que habitan. En el desarrollo del Aprendizaje Orientado en Problemas, el aprendizaje de conocimientos tiene la misma importancia que la adquisición de habilidades y aptitudes (Mario de Miguel Díaz, 2005)

Por tanto, se intentará en el desarrollo de este proyecto, que la propuesta se centre en el trabajo en equipo, a través del cual el alumnado adquiera capacidades como el liderazgo, la iniciativa, el respeto por el trabajo del compañero, la autocrítica, la resolución de problemas y dificultades... se fomenta por tanto la colaboración y cooperación con los trabajos en grupo “el trabajo en equipo, la cooperación en función de una meta en común y su desarrollo desde la autonomía del alumnado son buenos contrapuntos de trabajo y estudio individuales” (De la Herrán, 2008, p.144).

Se entiende que el profesor es el responsable de orientar el trabajo del alumnado y de hacerlo de una manera constructiva para el mismo, favoreciendo los procesos de aprendizaje y acercando a los alumnos y alumnas a ver el mundo desde una perspectiva real, conozcan la realidad en la que viven. Pero para ello no sirve con ser un mero transmisor de conocimiento sino que debe tomar una postura más activa, tomando una actitud más de mediador o guía en el proceso. Torrejo (2008) en uno de sus artículos

publicados, nos decía que lo que se necesita hoy en día en las aulas es “un profesor capaz de motivar a los alumnos en la materia que enseña, plantear preguntas, guiar en la búsqueda de soluciones y evaluar adecuadamente el aprendizaje” y esto es lo que se pretende hacer ver con el proyecto. Los profesores deben ser los guías del proceso, dejando a los alumnos y alumnas que sean ellos los protagonistas de su aprendizaje, del cual sacarán mayor provecho y por tanto adquirirán mayores habilidades en dicho proceso, consiguiendo unos resultados más positivos.

Uno de los mayores problemas que encontramos actualmente en las aulas, y que se expone como uno de los problemas más graves que dio pie a este proyecto, es la falta de motivación.

Uno de los factores principales que condicionan el aprendizaje es la motivación con que éste se afronta. Por ello, para facilitar el que los alumnos se interesen y se esfuercen por comprender y aprender, diferentes investigadores han estudiado los factores de que depende tal motivación y han desarrollado modelos instruccionales en base a los que crear entornos de aprendizaje que faciliten que éste se afronte con la motivación adecuada (Alonso Tapia, 1997a; De Corte, 1995; De Corte y otros, 2003; Pintrich y Schunk, 2002).

Como señalan diversos otros autores (Covington, 2000; Eccles, Wigfield, 2002; Eccles, Wigfield y Schiefele, 1998), los alumnos afrontan su trabajo con más o menos interés y esfuerzo debido a tres tipos de factores:

- El significado que para ellos tiene conseguir aprender lo que se les propone, en función de las metas marcadas u objetivos que persigan.
- Las posibilidades que consideran que tienen de superar las dificultades que conlleva el lograr los aprendizajes propuestos por los profesores, consideración que depende en gran medida de la experiencia de saber o no cómo afrontar las dificultades específicas que se encuentran.
- El costo, en términos de tiempo y esfuerzo, que presienten que les va a llevar lograr los aprendizajes perseguidos, incluso considerándose capaces de superar las dificultades y lograr los aprendizajes.

El significado básico que toda situación de aprendizaje debería tener para los alumnos es el de que posibilita incrementar sus capacidades, haciéndoles más

competentes, y haciendo que disfruten con el uso de las mismas (Dweck y Elliot, 1983; Alonso Tapia, 1997a). Cuando esto ocurre se dice que el alumno trabaja intrínsecamente motivado (Deci y Ryan, 1985)

Por tanto, con el aprendizaje basado en proyectos y el tipo de programación planteada, el alumnado debe investigar acerca de temas y asuntos del mundo real, que están más presentes en su día a día y por tanto resulten más motivadores, disfruten con el trabajo.

Se debe dejar que el alumnado tome partido activo en todo el proceso. El profesor planificará las actuaciones en el aula de manera que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje, contando con las aportaciones del alumnado, estableciendo retos y desafíos a su alcance, potenciando la autonomía, el autoaprendizaje y autogestión, ayudándoles en el proceso de la manera adecuada, y evaluando a cada alumno o alumna en función de sus capacidades y esfuerzo. De esta manera el alumnado se siente el protagonista, con una atención personalizada en función de sus habilidades y capacidades, teniendo en cuenta la diversidad presente en el aula y no viendo esto como un hecho negativo, sino como un valor positivo que se puede aprovechar en el proceso de enseñanza, del que los alumnos y alumnas aprenden.

REFLEXIÓN SOBRE POSIBLES SOLUCIONES

La sociedad ha cambiado y el tipo de alumnado también en estos años, por lo que debemos empezar a pensar en desarrollar una metodología más acorde a la sociedad que nos encontramos en las aulas. Acercarnos a lo denominado “metodologías dialógicas”, donde la base del aprendizaje está en el análisis de una realidad o hecho que sea cercano y estimule el diálogo y el debate con otros interlocutores. Este tipo de metodologías conllevan un alto potencial de transformación social, con intercambio de opiniones y pareceres desde un punto de validez y justificación, no de poder.

La interacción entre el alumnado y el profesorado hoy en día en el aula es casi nula. Los alumnos se sienten más cómodos cuando el trato es más distendido, cuando ellos pueden ser actores principales de su educación y por tanto se les permite decidir y tomar decisiones.

Reflexionando sobre el marco teórico que se expone anteriormente, se puede comprobar que hay profesorado que está implantando otro tipo de métodos, que funcionan y así lo demuestran los resultados obtenidos. El absentismo en el aula es mucho menor que en otros grupos, donde no se funciona con metodología activas y forma de trabajar novedosa. La interacción con el alumnado cambia. Ahora el profesor es un guía en el proceso de aprendizaje, por lo que los alumnos son los protagonistas del mismo, tomando las decisiones de cómo hacerlo, buscando información que les interesa relacionada con el tema que se está desarrollando y adquiriendo las competencias necesarias para su desarrollo completo.

Por tanto, y valorando todo ello, la programación que se pretende llevar a cabo estará enfocada bajo estas premisas, estando convencida de que la mejor manera de trabajar con adolescentes y obtener la respuesta esperada, es que se sientan motivados y activos.

1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

La programación propuesta está diseñada para alumnado de 4º de ESO, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. He escogido este curso dado que el bloque de contenidos del currículo contiene un bloque entero dedicado al diseño, que me permite desarrollar en mayor medida la programación con las ideas planteadas. La edad del alumnado también es la apropiada, con un grado de maduración suficiente para que puedan desarrollar y entender las tareas que se van a plantear de un modo crítico y creativo. Su capacidad de aprendizaje es mucho mayor, con habilidades y destrezas ya desarrolladas y trabajadas a fondo en cursos anteriores. El tipo de alumnado que nos encontramos en este curso, tiene un desarrollo cognitivo lo suficientemente avanzado y crítico como para entender la importancia del espacio, lo que este nos puede aportar y por tanto se puede esperar de ellos un desarrollo creativo mayor que en alumnado de menor edad. Dado que han cursado con anterioridad la asignatura (1º y 3º de ESO) sus conocimientos previos sobre la materia son ya bastante avanzados como para poder complejizar las tareas planteadas y que el desarrollo de las mismas no suponga un problema para el alumnado

Dicha programación gira en torno a un tema o proyecto común “Habitar el aula: el ambiente del aprendizaje”, desarrollado en 8 bloques o unidades didácticas:

UD_1. Conocimientos del espacio

UD_2. Formas de mirar

UD_3. La envolvente

UD_4. Pisando arte

UD_5. Vidriera

UD_6. Mueble multifuncional

UD_7. Mostrando la obra

UD_8. Aula + Arte

El desarrollo de la programación se basará en la metodología del aprendizaje basado en proyectos o problemas y busca que además de que el alumno supere los objetivos marcados y adquiera los contenidos especificados por el currículo oficial, también

aprenda a habitar los espacios, a motivarse en el proceso de aprendizaje y fomentar una actitud crítica y reflexiva con lo que hace y los espacios en los que lo hace.

Es importante que el alumno se sienta a gusto con aquello que está haciendo para que los resultados sean los esperados. Se les debe dar mayor libertad en la realización de las tareas, y así es como enfoco esta programación. Se les darán unas pautas básicas de cómo deben realizar cada una de las actividades, pero se persigue que con ello el alumnado pueda investigar por su cuenta, llegando a adquirir el conocimiento de una manera autónoma, siempre guiado por el docente para asegurarnos de que lo consigue. Esta manera de trabajar supone un plus de motivación para los alumnos y alumnas, dándoles el protagonismo y el poder de decisión en el desarrollo de la tarea.

Para el desarrollo de la programación, se ha tenido en cuenta los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los alumnos y alumnas durante la estancia en el centro, y cuáles eran sus mayores críticas y peticiones, entre las que primaba el verle el sentido práctico a lo que se hacía en el aula y la petición de participación activa en la toma de decisiones. Por ello, en todo momento se pretende con el desarrollo de la misma, que el alumnado adquiera las competencias y habilidades marcadas pero desde un punto de vista práctico. Que conozcan lo que hacen y porque lo hacen.

La propuesta didáctica está muy ligada al mundo del diseño. Muchos de los alumnos que tenemos hoy en día en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en el curso de 4º de ESO, enfocan su formación hacia el mundo de la comunicación, la ingeniería, la arquitectura y otras disciplinas creativas donde el diseño es un concepto fundamental en su desarrollo y por tanto deben conocer temas técnicos que les permitan familiarizarse con este tema. Pero nunca olvidando que el diseño, sin un aporte estético y funcional no tiene ningún sentido, y es aquí donde entran los contenidos artísticos de la asignatura.

Cada una de las unidades aúnan contenidos técnicos con contenidos artísticos durante el desarrollo de las mismas, ya que el proceso de diseño es un proceso multidisciplinar en el que deben estar presentes ambos campos. Y por tanto se persigue que los alumnos lleguen a conseguir cumplir los objetivos que se marcan en esta programación y adquieran los contenidos exigidos por currículo, pero siempre desde

una experiencia atractiva y creativa, que les resulte cercana y en la que puedan tomar decisiones.

Y qué más cercano para ellos que el aula en la que están cada día, aprendiendo sin ni siquiera fijarse en el espacio en el que pasan la mayor parte de su tiempo y que en ningún momento se les está sacando el partido que puede tener en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al igual que diseñan sus habitaciones para que su estancia en ellas sea lo más agradable posible, haremos lo mismo con el aula para que la sientan como suya, favoreciendo así el ambiente creado en ella y que puede ser un punto de partida para el desarrollo de nuevos métodos de trabajo.

Todas las unidades didácticas conllevan trabajos grupales, donde la agrupación de los alumnos será realizada por el docente, para crear grupos de trabajo lo más equitativo posibles, donde los alumnos con capacidades especiales se integren perfectamente. El desarrollo de la programación está muy ligada a la atención a la diversidad que podemos encontrarnos en el centro, y por tanto se centra en el grupo cooperativo y trabajo por proyectos, donde ésta diversidad resulte positiva para todo el alumnado y no como una carga en el aula.

En el grupo en el que me baso para trabajar (4º de ESO del IES Alfonso II) no hay ningún alumno con capacidades educativas especiales, pero si lo hubiera creo que la programación lo asimilaría sin problema dado que la forma de trabajar ayuda a que los grupos tenga alumnado con diversas capacidades, y el resultado sería muy similar en todos ellos.

2. COMPETENCIAS CLAVE

La asignatura de Educación Plástica, visual y audiovisual es un buen medio para desarrollar las competencias clave marcadas por la normativa y tan positivo en el proceso formativo del alumnado.

La materia, y en concreto la programación diseñada, está enfocada principalmente a la adquisición de competencias, tal y como se refleja a continuación:

- **CC1** Competencia en Comunicación Lingüística: propiciando la interacción oral en múltiples situaciones comunicativas dentro del aula, de manera que los

alumnos deban escuchar con atención e interés para adaptar su respuesta al contexto comunicativo. Durante el desarrollo del proyecto planteado, se fomenta la participación del alumnado, los debates y las defensas públicas de los trabajos para que adquieran en gran medida la competencia descrita.

- **CMCT** Competencia Matemática y competencia básica en Ciencia y Tecnología: aplicando los principios y procesos matemáticos en distintos contextos y en la resolución de problemas, tomando decisiones basadas en pruebas y argumentos científicos. Se incentiva el uso de herramientas y maquinarias tecnológicas para la resolución de las tareas.
Mediante el estudio de la geometría, las escalas, proporciones y medidas, se trabaja a fondo esta competencia con la adquisición de habilidades de gran utilidad. Se intentará hacer ver a los alumnos que se pueden resolver problemas matemáticos aplicando instrumentos de dibujo.

- **CD** Competencia Digital: favoreciendo la búsqueda, obtención y tratamiento de información, usando y procesando información de manera crítica y sistemática.
El mundo de la imagen está ligado al mundo digital, por tanto el trabajo con publicidad, con todo tipo de imagen y alteraciones de las mismas hace que se trabaje dicha competencia. A la vez, se pedirá el uso de nuevas tecnologías tanto para investigación, siendo críticos con la información encontrada, como para elaboración de algunos trabajos.

- **CPAA** Competencia para Aprender a Aprender: ayudando a la búsqueda de estrategias de planificación a la hora de resolver una necesidad, creando en el alumno una curiosidad por aprender, motivándolo en el proceso del auto-aprendizaje. El alumnado debe sentirse el protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.

Está íntimamente relacionada con las metodologías empleadas en el desarrollo del proyecto, fomentando en todo momento la búsqueda personal del aprendizaje y la adquisición del mismo mediante prueba-error. Se valora el resultado conseguido a través de los fracasos producidos por el camino. Se le da al alumnado la libertad de experimentar, favoreciendo la creatividad.

- **SIE** Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor: se persigue que el alumnado obtenga una capacidad de análisis, planificación y organización que le permita adaptarse al cambio y resolver problemas. Debe ser capaz de hacer una evaluación y auto-evaluación razonada y justificada, actuar de forma creativa e imaginativa ante cualquier aspecto de su vida.

Es una competencia trabajada en todo el desarrollo de la programación, fundamentada en la resolución de problemas, donde el alumnado debe ser capaz de gestionar su tiempo y organizarse para conseguir los resultados esperados.

- **CEC** Conciencia y Expresiones Culturales: el alumnado debe ser capaz de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos propios, desarrollando la iniciativa personal así como la imaginación y creatividad. Se busca que el alumnado tenga interés, respeto y valoración crítica sobre las obras artísticas y culturales de otros autores y de sus compañeros.

Se persigue que el alumnado sea capaz de expresar sus propias ideas y sentimientos así como valorar las distintas manifestaciones artísticas que puedan contemplar.

- **CSC** Competencias Sociales y Cívicas: haciendo al alumnado participe, de manera democrática, en la toma de decisiones sobre un hecho, y hacerlo de manera constructiva y tolerante. El alumnado debe superar los prejuicios y respetar las diferencias dentro de un grupo de trabajo. Aprenderá a respetar el trabajo de sus compañeros y valorarlo. El trabajo en grupo ayuda en la

adquisición de habilidades sociales al tener que mantener un diálogo cordial con el grupo de trabajo.

3. OBJETIVOS

Con la propuesta de programación se plantean una serie de objetivos que los alumnos y alumnas sean capaces de alcanzar durante el desarrollo de la misma.

Como objetivo general y más importante, se persigue que los docentes y el propio alumnado tome conciencia de la importancia del espacio como recursos didáctico, aprendiendo como sacar provecho a los espacios de los que se disponen. Ello estará íntimamente ligado al cambio del aula en función de las tareas a realizar en cada momento, lo que conlleva un cambio metodológico también para el desarrollo de dichas tareas. Se debe vivir el aula, algo hoy olvidado por completo, y se debe buscar el aprovechamiento de la misma para que el proceso enseñanza-aprendizaje sea lo más enriquecedor posible para el alumnado.

Aunque existe un objetivo general en el desarrollo del proyecto, también encontramos objetivos específicos como son:

- Desarrollar criterios organizativos que faciliten la aplicación de otras metodologías.
- Nuevos criterios metodológicos que hagan más accesibles los contenidos a los alumnos, favoreciendo la motivación y participación de los mismos.
- Reflexionar sobre las implicaciones educativas que supone la organización del espacio.
- Concienciar al alumnado en el respeto y valoración de los trabajos realizados por sus compañeros así como una actitud crítica y reflexiva con el trabajo propio.

Se pretende que el alumnado sea capaz de adquirir los contenidos y competencias necesarias para ello, de una manera más motivadora. Un cambio metodológico que está de la mano de un cambio en la forma de vivir el espacio y viceversa. Los espacios son para vivirlos y esto nos ayuda a mantener una actitud más receptiva en el alumnado.

Con ello conseguimos unos resultados mucho más positivos que los conseguidos hasta el momento.

De esta manera los alumnos adquieren los contenidos propios de la materia y marcados por la Consejería de Educación del Principado de Asturias para el curso en estudio 4ºESO, pero de una manera diferente, valorando más la formación personal y emocional del alumnado que la mera adquisición de contenidos como tal.

Podríamos decir que este planteamiento podría ser un proyecto abierto a desarrollar con alumnos de cualquier edad y materia, adaptando sus tareas al desarrollo cognitivo y madurativo del alumnado. Por tanto, considero que el alumnado ideal para llevar a cabo la programación planteada son los alumnos y alumnas de 4ºESO, puesto que es aquí donde los indicadores del problema se mostraban con mayor claridad y que muchos de estos estudiantes se están planteando ya su futuro profesional o académico. Estos deben aprender a trabajar en equipo, a ser creativos, a desarrollar proyectos de manera autónoma y en grupo, buscando y discriminando información. Y para ello es importante que las metodologías empleadas se acerquen lo más posible a lo que desarrollarán en un futuro no muy lejano. Lo cual no es posible con la disposición actual de los espacios. La vida educativa no tiene por qué estar tan apartada de la vida personal y profesional de la sociedad actual, y menos aún de la sociedad adolescente.

4. CONTENIDOS DEL CURRÍCULO

Bloque 1: Expresión plástica (B1)

1. Elaboración de obras gráficas y dibujos empleando los siguientes aspectos: encaje, composición, relación figura-fondo, proporción, expresividad del trazo, claroscuro, y textura.
2. Experimentación y exploración a través de los procesos y técnicas de expresión gráfico-plásticas del dibujo artístico, el volumen y la pintura, para la realización de sus producciones.
3. Realización de composiciones mediante técnicas de grabado y reprografía, en función de sus posibilidades expresivas.

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

Bloque 2: Dibujo técnico (B2)

1. Uso razonado de los conceptos de proyección y descripción técnica que utiliza el sistema diédrico para la representación de objetos tridimensionales en un espacio bidimensional.
2. Utilización de los diferentes sistemas de representación en función de sus entornos de aplicación.
3. Uso de los fundamentos que rigen los sistemas de representación cónico y axonométrico para describir ambientes y objetos del entorno.
4. Apreciación de la capacidad descriptiva de las perspectivas.
5. Introducción al concepto de normalización.
6. Representación de objetos en el sistema diédrico, incorporando los elementos de acotación necesarios para su construcción y teniendo en cuenta las normas establecidas al respecto.
7. Interpretación de representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas y urbanismo y de objetos y artefactos técnicos.
8. Elaboración de formas basadas en redes modulares.
9. Trazado de polígonos regulares.

10. Aplicación de tangencias entre rectas y circunferencias.

Bloque 3: Fundamentos del diseño (B3)

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

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia (B4)

1. Experimentación a través de las técnicas de expresión gráfico-plástica aplicadas a la animación e interactividad, para producir y transformar imágenes visuales con diferentes intenciones.
2. Organización del proceso de reconocimiento y lectura de imágenes de vídeo y multimedia, fomentando el pensamiento divergente y la creatividad.

3. Interpretación de los elementos más representativos de la sintaxis del lenguaje cinematográfico y videográfico.
4. Aplicación de la imagen animada en formas multimedia.
5. Análisis de los estereotipos y prejuicios vinculados a la edad, a la raza o al sexo presentes en estos medios.
6. Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las propias producciones.
7. Realización y seguimiento del proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final).
8. La televisión como medio de comunicación; televisión y audiencia. Funciones de la televisión.
9. Análisis de la imagen: las características visuales y los significados de las imágenes.

5. METODOLOGÍA

A continuación se especifican las metodologías de trabajo apropiadas para conseguir las metas marcadas con esta programación.

Como metodología global, la idea planteada se apoya en el aprendizaje basado en proyectos (ABP), tal y como se justifica en el marco teórico planteado anteriormente y beneficioso tanto para el desarrollo propio del alumnado como para paliar la falta de motivación. El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). Se trata de un aprendizaje basado en la experiencia propia del alumno. Los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto concreto para resolver un problema planteado. Para ello se diseñan y planifican una serie de actividades o tareas resueltas mediante la aplicación de los aprendizajes adquiridos y el uso apropiado de los recursos.

Este tipo de aprendizaje aporta una serie de beneficios, estudiados y justificados por varios autores:

- Los alumnos desarrollan competencias como pueden ser la colaboración, la comunicación, toma de decisiones, manejo del tiempo.
- Aumenta la motivación registrándose un aumento considerable en la asistencia del alumnado y una mayor participación en las clases.
- Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. El alumno retiene mayor cantidad de conocimiento si están motivados y ven la aplicación real de los mismos en su día a día.
- Favorece la adquisición de habilidades para la resolución de problemas.
- Relaciona diferentes disciplinas por lo que pueden realizarse trabajos multidisciplinares entre varias asignaturas que ayude a los alumnos y alumnas a relacionar conocimientos.
- Aumenta la autoestima del alumnado al ver que son capaces de obtener los resultados marcados.

Se promueve la utilización de aparatos tecnológicos y nuevos medios para la investigación y realización de los trabajos. En todo momento las tareas planteadas están enmarcadas dentro de los límites propios que el alumnado de esta edad es capaz de realizar y por tanto, muy enfocado al tipo de alumnado con el que trabajamos.

Como ya puso de manifiesto de DeCharms (1976), trabajar sin sentirse obligado, a ser posible en torno a proyectos de desarrollo personal que uno elige, o dicho de otro modo, sentir que se actúa de forma autónoma, controlando la propia conducta, es positivo y facilita la autorregulación, al contrario de lo que ocurre cuando uno se siente marioneta en manos de las personas que le obligan a estar en clase. Si un alumno se siente así, obligado, desaparece el esfuerzo y el interés y aumentan sobre todo las conductas orientadas a salir como sea de la situación.

Estamos hablando de alumnos con edades comprendidas entre los 15 y 17 años, cuyos intereses son muy distintos a los que puede presentar un alumnado de 1º curso de secundaria, y por tanto la programación intenta ajustarse a dichos intereses. El alumnado al que nos enfrentamos, cuenta ya con una maduración y capacidad de desarrollo que les permite afrontar actividades muy diversas. En estas edades, los

alumnos y alumnas están en un momento crítico de su aprendizaje, con problemas propios de la adolescencia y por tanto, evitar la dispersión en el desarrollo de las tareas es un factor clave.

Tal y como dictan Pardo y Alonso Tapia (1990) las tareas se aprenden dependiendo, en buena medida, del grado en que los profesores centran su enseñanza no tanto en la evaluación de los resultados conseguidos por los alumnos sino en hacerles conscientes de los procesos a seguir para realizar las distintas actividades, algo que depende en buena medida de que modelen los procesos a seguir, de que identifiquen el origen de las dificultades de los alumnos y de que ajusten sus ayudas a las mismas, moldeando progresivamente el aprendizaje mediante una adecuada retroalimentación.

Por todo ello la programación y las actividades planteadas persiguen que el alumnado se involucre en la actividad, que tome partido activo para su desarrollo final, que sea el protagonista de su aprendizaje, conociendo en todo momento los logros que se van a conseguir y por tanto motivándose para adquirirlos.

CRITERIOS METODOLÓGICOS

Aunque la metodología global empleada será el aprendizaje basado en proyectos, explicado y justificado anteriormente, para el desarrollo ideal de las actividades y la adquisición por tanto de las competencias deseadas, nos ayudaremos de diferentes métodos didácticos para poder desarrollar la programación.



Clase magistral expositiva: utilizada de manera ocasional para exponer verbalmente unos contenidos mínimos con el que los alumnos y alumnas puedan empezar a realizar la actividad. Generalmente estará apoyada en presentación digital y muestra de ejemplos gráficos o dibujos que apoyen la explicación



Seminarios y talleres: se tratan de clases participativas donde los alumnos trabajan de manera conjunta, fomentando el debate. De esta manera se prima la interacción del alumnado para construir el conocimiento, así como que los alumnos y alumnas desarrollen una actitud crítica y reflexiva.



Trabajo cooperativo: fundamentalmente en grupos de 4 ó 5 alumnos. De este modo cada alumno adquiere un rol dentro del grupo que les hace responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros, para alcanzar metas grupales. De esta manera se potencia el aprendizaje entre compañeros dando importancia al compañerismo.



Trabajo autónomo del alumnado, donde debe ser él el protagonista y gestor de su aprendizaje, favoreciendo la autoformación. Para ello se proponen métodos como la clase invertida o flipped classroom, donde el profesor ya no es el que expone los contenidos sino que son los alumnos los que deben buscar la información requerida, ser responsables con su aprendizaje. Para ello el profesor podrá apoyarse en videos donde se exponen los temas y es el alumno el que debe verlos en su casa y exponer las dudas que se le presentan durante el desarrollo de la actividad. Por tanto el profesor orientará al alumnado de manera individualizada a modo de tutorías para resolver sus dudas.

Además de los métodos expuestos, se fomentará durante el desarrollo del curso, la participación del alumnado exponiendo sus ideas o trabajos de manera justificada, motivando el debate y defensa de lo realizado, así como la autocrítica y crítica del trabajo de los compañeros. Esto ayuda a que el alumnado pierda el miedo a exponer sus trabajos oralmente ante sus compañeros, y adquiera así competencias como la comunicación lingüística y la competencia cívica y social.

Las actividades estarán en todo momento guiadas y orientadas por el profesor, ya sean actividades grupales o individuales.

DISPOSICIONES DE AULA

A continuación se describen una serie de organizaciones del aula que se llevarían a cabo en función de los criterios metodológicos a utilizar.

- Disposición individual:

Disposición ideal para el trabajo individual de cada alumno de manera autónoma. En ocasiones muy utilizada como disposición de castigo, por lo que para el alumnado

tiene una connotación negativa. Personalmente creo que esta forma de colocar al alumnado puede resultar positiva, usándola con moderación y no abusando de ello. Por otra parte, no creo que separar a los alumnos individualmente baje la disrupción en el aula o se mejore el comportamiento del grupo.

Es la disposición perfecta para llevar a cabo pruebas o exámenes individuales del alumnado.

- Disposición por parejas o grupos de tres alumnos:

Posiblemente sea la disposición más común y la más utilizada por parte de los docentes. Resulta la disposición más cómoda para el docente a la hora de controlar al alumnado y atender personalmente al alumno. También permite que el profesor combine de muchas maneras a sus alumnos para trabajar en grupos muy reducidos.

- Disposición por grupos:

Posiblemente sea la disposición más común y la más utilizada, siendo la disposición ideal para crear grupos de trabajo cooperativo. Hace posible que un alumno o alumna hable con otro, que se ayuden, que compartan materiales y trabajen en tareas comunes al grupo fomentando al tiempo muchos valores sociales. Aunque se trata de una magnífica disposición para trabajar de forma cooperativa, no todo es positivo ya que a la hora de explicar algún concepto o tomar nota sobre algo, habrá alumnos que no estén en la disposición más apropiada para ello.

- Disposición en círculo o semicírculo:

Perfecta para una dinámica de grupo o tutoría. Depende de la asignatura que se esté planteando, será una disposición acertada o no, en función de las tareas que se puedan llevar a cabo. Se trata de una posición informal, igualitaria y menos académica, pero que favorece el intercambio de opiniones o la reflexión sobre alguna actividad que se haya realizado. Se consigue un ambiente más cálido, manteniendo una distancia física corta entre unos y otros y estableciendo un contacto visual más directo.

- Disposición en filas:

Creo que no es la disposición más apropiada para alumnado de secundaria, quizá más para alumnado de cursos formativos de otro tipo. Tiene como positivo, que permite meter gran alumnado en un espacio reducido, por lo que es utilizada en aulas pequeñas

donde el alumnado es numeroso. Pero la interacción entre el profesor y el alumnado se ve muy mermada, donde la atención que reciben es muy distinta a la explicada para otras de las disposiciones. Esta disposición debe ser utilizada en periodos cortos ya que dada la cercanía de unos alumnos con otros, puede ocasionar problemas disciplinares dentro del aula.

Aunque existen múltiples formas de distribuir el espacio del aula, para obtener unos resultados específicos, estas se tratan de las disposiciones más comunes, y donde el profesorado puede apoyarse para realizar sus actividades de la mejor manera.

Para el desarrollo de esta programación, con las tareas y actividades propuestas y los objetivos y competencias que se persigue que el alumnado adquiera, según lo indicado anteriormente, las disposiciones más apropiadas y por tanto con las que vamos a trabajar en el aula serán:

- La **disposición individual** para los trabajos individuales que los alumnos deban hacer, se trata de la disposición ideal, donde el alumno pueda trabajar de manera autónoma y por tanto, se organizará el aula así en los casos que sea necesario: realización de croquis individuales, perspectiva, realización de piezas con arcilla...
- La **disposición en círculo** para el desarrollo de los seminarios o puestas en común propuestos a lo largo de las tareas. De esta manera el alumnado puede interactuar y expresar sus opiniones en un ambiente más distendido, lo que para ellos es positivo sobre todo para aquellos alumnos que tienen un carácter más reservado, y les cuesta expresar sus opiniones de otra manera. Esto será muy útil en las exposiciones de los trabajos y la toma de decisiones sobre un hecho concreto, es una disposición informal donde los alumnos se hacen más participativos. En este tipo de disposición, la atención a la diversidad en el aula puede trabajarse de una manera más informal, donde todos pueden participar y trabajar en la medida de sus capacidades.
- Por último, la disposición más utilizada será la **disposición grupal**. Para las metodologías de trabajo propuestas, es la disposición más apropiada, tanto por favorecer una interacción entre el alumnado como por generar un ambiente de aprendizaje común y cooperativo entre compañeros, que es una base

fundamental de esta programación. Se pretende que el alumno aprenda del trabajo de sus compañeros y crear un ambiente solidario, para lo cual la organización grupal es ideal, permitiendo que el profesor sea el guía del aprendizaje pero relegándole a un segundo plano en la realización de las tareas.

6. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación será mediante evaluación continua, fijándose en la actitud del alumno frente a la asignatura, en el interés mostrado por las actividades realizadas, la capacidad de trabajar en grupo... puntos clave para evaluar la motivación y la actitud del alumnado frente al trabajo realizado. Por ello este sistema de evaluación es el ideal para el tipo de trabajo programado y el trabajo de competencias y capacidades del alumno, evitando frustraciones y ganas de abandonar a lo largo del curso, ya que todo podrá ser recuperado de manera lineal y progresiva.

La evaluación se realizará mediante un diario de clase elaborado por el profesor en el que se tome notas de cada uno de los siguientes aspectos:

- Capacidad de desarrollar el trabajo grupal o individual propuesto
- Interés por el mismo
- Actitud frente a la actividad propuesta
- Actitud frente a sus compañeros
- Participación en las tarea
- Respeto y buen uso de los materiales
- Limpieza y orden de la clase

Dado que la adquisición de competencias y contenidos se irá complejizando progresivamente a lo largo del curso. La evaluación debe servirnos en cada momento para evaluar de manera objetiva al alumno o alumna, para lo cual este o esta debe conocer claramente cuáles son los contenidos que se están desarrollando con cada actividad y qué objetivos se persiguen con ella. También se realizarán actividades de

diferente complejidad a lo largo de cada unidad, para atender a la diversidad de alumnado que podemos encontrarnos en el aula, que puede presentar dificultad en algunos campos y no por ello debe ser discriminado. A lo largo de la realización de las tareas, el profesor irá guiando al alumnado o alumna para la corrección de los posibles errores que puedan ir surgiendo, favoreciendo así el aprendizaje.

Por tanto, lo que más importancia va a tener en la evaluación será el trabajo continuo de clase en todas las unidades didácticas y durante el desarrollo de los trabajos propuestos, junto con la actitud que los alumnos y alumnas muestren ante dichas actividades y su comportamiento solidario con los compañeros en la realización de las tareas.

El trabajo deberá ser entregado en fecha, cosa que de no ser así se valorará negativamente. Para ello, el alumnado conocerá desde la presentación de la actividad, el día de entrega de la misma, lo que conlleva por parte su parte un mayor grado de organización.

Por todo ello, los instrumentos de evaluación serán:

- Diario de clase realizado por el profesor, donde tomará nota de la actitud del alumno, de su predisposición a realizar el trabajo, su interés por la materia...
- Portfolio con toda la documentación recogida durante la búsqueda de información y los trabajos realizados a lo largo de la actividad, ya sean en grupo o individual.
- Lámina final o maqueta del trabajo
- Participación en los debates o seminarios
- Exposición oral de los trabajos

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTANDARES DE APRENDIZAJE

En el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, se establecen una serie de criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Bloque 1: Lenguaje audiovisual y multimedia

CE1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo,

- Realiza composiciones artísticas seleccionando

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.

El alumno es capaz de:

- Aplicar estrategias propias y adecuadas del lenguaje visual al trabajo planteado.
- Realizar composiciones variadas y utilizar distintos elementos del lenguaje plástico y visual, respetando las ideas y soluciones propias y del resto de sus compañeros y compañeras.
- Valorar y defender su aportación al desarrollo del trabajo, aceptando los propios errores y mostrando una actitud de respeto hacia las críticas de sus compañeros y compañeras.

y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

CE1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.

El alumno es capaz de:

- Analizar y describir oralmente o por escrito los elementos visuales y la composición de una imagen.
- Realizar el esquema gráfico de una obra de arte atendiendo a su perspectiva, centro o centros de interés, esquemas de movimientos y ritmos, recorridos visuales, distribución de masas y tonalidades.
- Reconocer y emplear en una imagen las técnicas, los materiales y los elementos visuales que se han empleado en su elaboración y que determinan sus características visuales.
- Utilizar la variación y modificación del color como recurso creativo para cambiar el significado de una imagen, experimentando y manipulando diferentes programas digitales.

- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.
- Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- Cambia el significado de una imagen por medio del color.

CE1.3. 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.

El alumno es capaz de:

- Realizar una indagación previa para conocer de forma adecuada y seleccionar los materiales que mejor se ajusten al proyecto artístico.
- Utilizar diferentes materiales y técnicas en el análisis gráfico, el encaje y acabado de sus proyectos que representen diferentes objetos y entornos próximos al centro.
- Investigar las características estéticas de las pinturas al

- Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su

agua y los procedimientos de lavado y estarcido para reconocer y producir diferentes texturas expresivas.

- Apreciar, compartir y respetar su espacio de trabajo y material, así como el de sus compañeros y compañeras.

material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.

CE1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

El alumno es capaz de:

- Organizar el trabajo y tomar decisiones estableciendo prioridades, cumpliendo con las especificaciones y los plazos acordados y evaluar el proceso, la técnica y el resultado obtenido.
- Trabajar de forma organizada y solidaria, adaptándose a diversos puestos de trabajo dentro del grupo.
- Apreciar y respetar las creaciones artísticas propias y de sus compañeros y compañeras.

- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

CE1.5. 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.

El alumno es capaz de:

- Distinguir los elementos formales en diferentes tipos de imágenes y obras de arte (espacio plástico, color, textura, proporción, movimiento, ritmo y composición) y valorar las obras de arte con curiosidad y respeto.
- Identificar la técnica o conjunto de técnicas utilizadas en la ejecución de una obra y describir, oralmente o por escrito, las características de obras de arte, publicitarias y de diseño, teniendo en cuenta sus dimensiones comunicativas y estéticas.
- Analizar y situar en el periodo artístico correspondiente las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas más significativas del patrimonio cultural asturiano.

- Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.
- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.

Bloque 2: Dibujo técnico (CE2)

CE2.1 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.

El alumno es capaz de:

- Reconocer las propiedades básicas de las tangencias y

- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando

realizar trazados de tangencias.

- Reconocer y analizar estructuras bidimensionales regulares e irregulares.
- Diseñar redes modulares y teselaciones.
- Construir volúmenes geométricos simples a partir de la representación de sus desarrollos.
- Diseñar y reproducir formas sencillas, que en su definición contengan enlaces de tangencias.
- Elaborar y participar activamente en proyectos de construcción geométrica cooperativos y aplicar estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.

con precisión los materiales de Dibujo Técnico.

- Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.

CE2.2 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.

El alumno es capaz de:

- Representar objetos tridimensionales a partir de sus vistas principales.
- Utilizar los sistemas de representación para dibujar a partir de sus vistas, el volumen de diferentes objetos del entorno próximo.
- Indicar las dimensiones de las diferentes partes de un objeto representado por sus vistas y aplicar las normas de acotación.
- Utilizar y reconocer los distintos sistemas de representación gráfica en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería para realizar apuntes del natural aplicando los fundamentos de la perspectiva cónica.

- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.
- Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.
- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.

CE2.3 Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

El alumno es capaz de:

- Utilizar programas de dibujo por ordenador para representar los planos técnicos correspondientes al proyecto de diseño de un objeto simple.
- Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir redes modulares, realizar piezas sencillas a partir de sus vistas y polígonos estrellados a color.

- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.

Bloque 3: Fundamentos del diseño (CE3)

CE3.1 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.

El alumno es capaz de:

- Conocer, analizar y describir los elementos representativos y simbólicos de una imagen.
- Modificar alguno de los componentes de una imagen para cambiar sus características visuales y crear una imagen nueva.
- Apreciar y valorar las cualidades plásticas, estéticas y funcionales en el proceso de creación artística.
- Analizar desde el punto de vista formal y comunicativo productos de diseño gráfico del entorno cultural e identificar los recursos gráficos, comunicativos y estéticos empleados, utilizando con propiedad el lenguaje visual y verbal para comunicar sus conclusiones.

- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.

CE3.2 Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.

El alumno es capaz de:

- Analizar y diferenciar las diferentes ramas del diseño.
- Identificar y clasificar objetos en las distintas ramas del diseño.
- Reconocer los cambios producidos en el diseño de productos para asimilar la imagen como un producto cultural que evoluciona con el tiempo y con la sociedad.

- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.

CE3.3 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.

El alumno es capaz de:

- Utilizar diferentes contrastes (de color, textura y tamaño) para dar un mayor significado a la comunicación y un aspecto más dinámico al diseño.
- Realizar diferentes diseños y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas.
- Planificar y desarrollar las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- Aportar soluciones diversas y creativas ante un problema de diseño.
- Realizar proyectos elementales de diseño gráfico,

- Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las

identificar problemas y aportar soluciones creativas utilizando programas de diseño por ordenador.

- Resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional y potenciar el desarrollo del pensamiento divergente.
- Aplicar las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización
- de productos de diseño con la técnica del fotomontaje para realizar imágenes con nuevos significados.
- Utilizar programas informáticos de ilustración y diseño y aplicar su uso a diferentes propuestas de diseño.

diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

- Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando los realizados por compañeras y compañeros.

Bloque 4: Lenguaje audiovisual y multimedia (CE4)

CE4.1 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.

El alumno es capaz de:

- Manejar con soltura la cámara de fotos y la videocámara, utilizando los controles y funciones principales.
- Analizar y grabar diferentes tipos de planos, utilizando los elementos de la imagen: encuadre, luz, color y composición.
- Crear diferentes imágenes con fines publicitarios, informativos y expresivos.
- Realizar un *storyboard* como guión para producir la secuencia de una película.

- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- Realiza un *storyboard* a modo de guión para la secuencia de una película.

CE4.2 Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.

El alumno es capaz de:

- Diferenciar los distintos planos, angulaciones y movimientos de cámara y apreciar su valor expresivo en diferentes películas cinematográficas.
- Utilizar la cámara fotográfica para realizar diversos tipos

- Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de

- de planos y valorar sus factores expresivos.
- Utilizar las diferentes fases del proceso fotográfico para la realización de series fotográficas con diferentes criterios estéticos.
- Clasificar imágenes de prensa estableciendo semejanzas y diferencias entre ellas por los elementos visuales o la composición, analizando sus finalidades.

- cámara.
- Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.

CE4.3 Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.

El alumno es capaz de:

- Elaborar y modificar diferentes imágenes mediante programas de dibujo y edición digital.
- Utilizar los recursos informáticos y las tecnologías para crear un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- Experimentar a través del proceso de creación, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, el vídeo y el cine, para realizar un proyecto personal.

- Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.
- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.

CE4.4 Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

El alumno es capaz de:

- Analizar distintos productos publicitarios y rechazar los elementos de la misma que suponen discriminación sexual, social o racial.
- Identificar y analizar los elementos del lenguaje publicitario en prensa y televisión.
- Debatir sobre los estereotipos en la imagen publicitaria.

- Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A la hora de la calificación, en cada unidad didáctica se deben de realizar una serie de ejercicios o actividades que serán entregadas en el plazo previsto inicialmente. Se valorarán además de la información entregada, la actitud con la que se enfrentan a la actividad, el interés mostrado por la misma y la asistencia y participación en clase.

Por tanto, los porcentajes de calificación serán:

- El 60% corresponde con la correcta ejecución de los trabajos realizados, evaluados según los instrumentos antes mencionados (diario de clase, lámina o trabajo grupal entregado y portfolio individual realizado durante el desarrollo del trabajo).
- El 20% la participación en los debates, seminarios o tareas grupales.
- El 10% la entrega en plazo de los trabajos.
- El 10% la asistencia.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Para que los alumnos o alumnas del grupo puedan superar cada una de las evaluaciones, deben tener al menos aprobadas todas las unidades didácticas propuestas. Deberán tener un mínimo en cada uno de los aspectos a evaluar, por tanto no sólo servirá con entregar todos los trabajos, sino que deberán tener un mínimo en participación y asistencia, sin lo cual la evaluación no será superada. Este mínimo corresponde a un 10% en participación y un 0,5% en asistencia.

Se pretende que la evaluación del alumnado se enfoque desde las necesidades del propio alumno y alumna, valorando sus habilidades personales, por lo que de no llegar a conseguir los objetivos o contenidos mínimos exigidos, se realizarán una serie de actividades propias individualizadas para cada uno de ellos, donde puedan demostrar sus habilidades.

Por tanto, los alumnos o alumnas que siguieron el curso pero no consiguen aprobar por retraso en la entrega o porque las actividades entregadas no llegan al resultado esperado, se da una segunda oportunidad realizando actividades complementarias para demostrar que se han adquirido los contenidos mínimos expuestos en cada una de ellas, fijando un plazo de entrega máximo. Tal y como se expone anteriormente, en todo momento dichas actividades estarán íntimamente relacionadas con el alumno o alumna a la que van dirigidas, enfocando estas a cubrir las necesidades del alumnado y no tanto en la mera justificación de cubrir los contenidos.

Estas actividades de recuperación se propondrán al final de cada trimestre, el día que se dan las notas y se pondrá una fecha de entrega oportuna para que el alumnado sea

capaz de adquirir los mínimos exigidos, sin quedar descolgados para el desarrollo de las posteriores unidades, dado que las competencias y contenidos serán trabajados de manera lineal y progresiva a lo largo del curso.

Este tipo de actividades serán muy similares a las realizadas para cada una de las unidades didácticas desarrolladas en el trimestre, planteándolas y organizándolas en función de las necesidades propias del alumnado.

En relación a la falta de participación del alumnado en las exposiciones orales realizadas en el aula o en los debates propuestos y que puede penalizar en gran medida la nota final del alumno o alumna, el profesor deberá estar muy atento y hablar con el alumno o alumna sobre el tema. Puede que no esté preparado para enfrentarse a este tipo de situación porque su personalidad sea más reservada, porque no se atreve, por miedo a cometer algún error, y esto debe ser tenido en cuenta por el docente a la hora de evaluarlo. Por tanto será un aspecto que se debe trabajar día a día en el aula por parte del profesor, intentando corregirlo durante el desarrollo de las sesiones y no con ningún tipo de actividad de recuperación.

Por otro lado si el problema de no superar la evaluación viene dado porque han perdido el derecho a la evaluación continua por la falta de asistencia no justificada y continuada a lo largo del curso, los alumnos o alumnas deberán ir a una prueba final de evaluación, al finalizar el tercer trimestre, donde se evalúan los conceptos explicados en clase. En este caso la prueba será el 100% de la calificación, teniendo que sacar un 5 para superar el curso.

Con el diseño de los tiempos para el desarrollo de las actividades de recuperación se pretende recuperar al alumno durante el desarrollo del curso, y no dejarlo para el final del mismo, donde lo que se pueda trabajar con él va a ser ya muy poco e inútil. Se persigue que el alumnado pueda ir adquiriendo las competencias así como ir superando poco a poco los objetivos y contenidos marcados para la programación, con una progresión paulatina de los mismos, y por tanto en caso de que un alumno o alumna necesite de mayor apoyo para desarrollar un aspecto concreto, poder facilitárselo lo antes posible y evitar que se queda rezagado o rezagada.

En el caso de que el alumnado no supere aún así la asignatura, tendrá un derecho extraordinario de evaluación para el cual se propone la realización de un cuaderno de actividades y una prueba final escrita, con los contenidos exigidos a lo largo del curso.

La calificación de ello será:

- Prueba escrita: 45%
- Cuaderno de actividades: 45%
- Limpieza y orden en su desarrollo: 10%

7. RECURSOS Y MATERIALES

El recurso utilizado, el aula en la que nos ha tocado trabajar, cuenta con una iluminación adecuada, al estar dotada de grandes ventanas a ambos lados de la misma y de una iluminación artificial también adecuada. En cuanto a la forma y tamaño, se trata de un aula rectangular con un tamaño algo reducido para el número de alumnos a los que se destina. Se disponen también en el aula de dos espacios anexos: uno destinado al trabajo con barro y otro con planchas de impresión, que sirve también de almacén.

Es importante que el aula cuente con una espacialidad suficiente que permita una redistribución de las mesas para organizar a los alumnos en las distintas actividades propuestas, de tal manera que la ordenación de los mismos sea la adecuada a la tarea a realizar.

En cuando a los recursos con los que cuenta el aula actual, son algo escasos. No dispone de ordenador ni cañón fijo conectado, sino que es portátil y debe conectarse en momentos puntuales. Sin embargo, el aula cuenta con una gran pizarra que ocupa todo el frente de la misma.

Se trata de poner en valor uno de los recursos más utilizados en el proceso de enseñanza, pero al que no se sabe sacar el partido que tiene: EL AULA.

Además de ello, para el desarrollo de las actividades, se necesitarán recursos y materiales muy sencillos presentes en las aulas de plástica, como pueden ser:

RECURSOS:

- Pizarra
- Ordenador
- Proyector
- Horno de cocción
- Aula de informática del centro

MATERIALES:

- Tizas de colores
- Plaquetas cerámicas tipo azulejo
- Acuarelas, temperas y pinceles.
- Lápices de colores, rotuladores de colores y grafitos.
- Arcilla y pigmentos.
- Papeles y cartulinas de colores.
- Tijeras y pegamentos.
- Materiales reciclados: cartón, papel, telas, tapones de colores...

8. TEMPORALIZACIÓN

La asignatura de Educación Plástica. Visual y Audiovisual en 4º de la ESO tiene una duración de 9 meses, un curso académico, con un total de 3 horas semanales, por lo que contamos con un total de 108 sesiones para desarrollar la programación propuesta.

La temporalización que se adelanta a continuación está calculada y ajustada en función de las competencias a trabajar en cada momento, para que la adquisición de las mismas sea progresiva y lineal a lo largo del curso así como también lo sean los contenidos que se deben trabajar durante el curso. Por todo ello y en relación al tiempo del que contamos, 3 sesiones semanales, la temporalización debe ajustarse lo más posible a la marcada a continuación:

CRONOGRAMA:**PRIMER TRIMESTRE**

UNIDAD DIDÁCTICA_1: CONOCIENDO LOS ESPACIOS	8 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_2: FORMAS DE MIRAR	8 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_3: ENVOLVENTE	20 SESIONES

SEGUNDO TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA_4: PISANDO ARTE	16 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_5: VIDRIERA	10 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_6: UN MUEBLE MULTIFUNCIONAL	10 SESIONES

TERCER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA_6: UN MUEBLE MULTIFUNCIONAL	10 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_7: MOSTRANDO LA OBRA	12 SESIONES
UNIDAD DIDÁCTICA_8: AULA+ARTE	14 SESIONES

9. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS.

A continuación se detallan las unidades didácticas que se realizarán a lo largo del curso. Para la explicación de cada una de ellas, nos apoyaremos en una tabla esquemática donde se describirán las competencias, contenidos, criterios de evaluación, metodologías, organización del aula e instrumentos de evaluación de manera esquemática, mediante siglas o pictogramas, haciendo referencia a lo

explicado de manera más detallada con anterioridad en cada uno de los apartados concretos.

UD 1: CONOCIENDO LOS ESPACIOS

8 SESIONES

Se trata de la primera unidad didáctica desarrollada en la programación, dentro del bloque propio de análisis. Se pretende que el alumno se familiarice con el espacio y con el aula objeto de todo el desarrollo del curso.

Realizar el croquis de los espacios nos ayuda a conocerlos, saber como son y cómo pueden ser mejorados, y ésta es la base de la unidad y el porqué de que se lleve a cabo al inicio del curso.

Los alumnos y alumnas pasan gran parte de su tiempo en el aula, y por tanto considero primordial que la conozcan y sepan cuales son sus virtudes y sus defectos. Que pueden hacer para mejorarla y donde necesita una mayor actuación para llegar a ese fin.

Para ello la forma de trabajar será grupal entre todos los alumnos y alumnas, favoreciendo así la motivación de los mismos por la tarea y que el conocimiento que cada uno de ellos ya tienen de cursos pasados como el que puedan ir adquiriendo en el desarrollo de la actividad, se comparta entre compañeros. Esta manera de trabajar supone para ellos una dinámica más positiva y favorece la participación en el aula.

Por tanto, y para poder desarrollarlo es necesario que las mesas se organicen en círculo, donde poder llevar a cabo una dinámica de grupo, a la hora de exponer ideas conjuntas.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

- Disposición individual
- Disposición en círculo

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN

- Diario de clase
- Participación en seminario o debate
- Portfolio

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Como actividad de iniciación del curso, y en la primera sesión se realizará un cuestionario general al alumnado, muy útil para sacar ideas acerca de sus intereses así como de su nivel académico y saber el punto del que debemos partir. Esto también nos puede ayudar a percibir si tenemos algún alumno o alumna con necesidades educativas especiales e informarnos sobre cómo trabajar para sacar el mayor rendimiento posible del mismo, potenciando sus capacidades en cada trabajo.

Este cuestionario se realizará de manera individual y los resultados serán puestos en común para que el profesor pueda hacerse una idea más acertada de los resultados.

SESIÓN 2:

Como punto de partida ya de la unidad propuesta, se realizará un test a modo de juego (utilizando aplicaciones tipo Kahoot o similares) para motivar al alumnado y conocer así su nivel y percepción espacial. Se les pondrán ejemplos de espacios emblemáticos y deberán conocerlo así como también se les harán preguntas sencillas sobre zonas conocidas del centro, con lo que ellos se darán cuenta de que no sólo sirve ver los espacios sino que deben reflexionar sobre ellos.

SESIÓN 3:

Se darán unas pautas mínimas por parte del profesor, de los contenidos propios de normalización y representación para poder realizar la actividad.

SESIÓN 4-5-6:

Los alumnos y alumnas medirán el aula. Se dividirá el trabajo de tal manera que unos miden con los instrumentos propios de medida (flexómetro, laser, medidor de ángulos...), otros apuntan las medidas y hacen el croquis del espacio y otros medirán y tomarán apuntes y dibujos en detalle de encuentros especiales o significativos que tiene el aula y que merezca la pena ponerlos en valor. La asignación del alumnado a cada grupo de trabajo será realizado por el profesor para favorecer la interacción entre diferentes tipos de estudiantes, siempre teniendo en cuenta que separar a alumnos o alumnas que siempre trabajan juntos puede suponer un problema por su parte para el desarrollo de la tarea.

SESIÓN 7:

Los alumnos encargados de tomar apuntes en detalle sobre los puntos significativos del aula, los mostrarán al resto de sus compañeros, donde expondrán los criterios que les llevó a destacarlos y se iniciará un coloquio o puesta en común de propuestas o ideas para poder mejorarlos o ponerlos en valor. El profesor guiará el debate para que cada alumno o alumna de manera ordenada proponga una iniciativa propia y personal.

SESIÓN 8:

Como punto final de la unidad, se propondrá a los alumnos y alumnas de manera individual, que realicen un croquis sobre un espacio concreto del centro, propuesto por el profesor el día antes para ir a verlo y estudiarlo pero realizado en el aula de memoria. Posteriormente se rotarán los trabajos para ser corregidos por los compañeros y se les facilitará el croquis correcto, realizado por el docente.

Serán los alumnos los que evalúen el trabajo de sus compañeros.

Con ello se pretende que observen en detalle los espacios y sepan que es importante a la hora de realizar un croquis, anotar bien todas las medidas y partes del mismo.

UD 2: FORMAS DE MIRAR**8 SESIONES**

Se trata de la segunda unidad didáctica dentro del bloque de análisis, con la que se pretende que el alumnado continúe conociendo el espacio, representando la realidad de lo que se ve.

Es importante saber cómo funciona nuestro ojo y que es lo que vemos. Como artistas no sólo debemos ver sino mirar, y es fundamental conocer la perspectiva.

Los alumnos aprenderán a representar objetos o espacios tridimensionales pero en dos dimensiones, representando la profundidad.

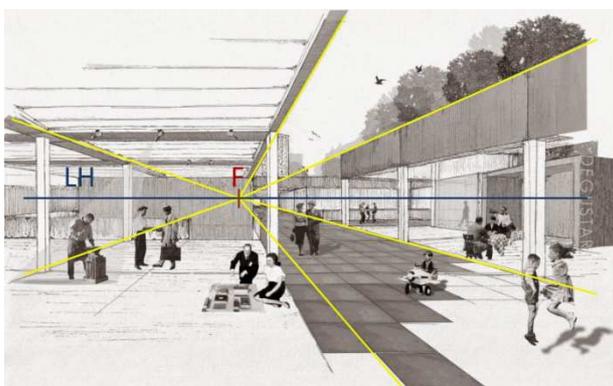


Fig.4 Perspectiva vista exterior con líneas de guía



Fig.5 Fotografía en perspectiva

Dado que el trabajo es individual, la organización del aula mantendrá este tipo de disposición, ideal para realizar la tarea propuesta, tal y como se describe anteriormente.

COMPETENCIAS

CMCT CD CPAA

CONTENIDOS

B1-2, B1-5, B1-7, B1-9,

B2-2, B2-3, B2-4, B2-7,

B4-6

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE2.2, CE3.1, CE4.2

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición individual

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Diario de clase
- Portfolio
- Lamina en A3

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1-2:

Para iniciar la unidad, se expondrá por parte del profesor los contenidos propios de perspectiva, tipos de perspectiva y criterios para los que utilizar una u otra.

SESIÓN 3:

Se darán una serie de fotografías retocadas o incompletas de perspectivas distintas (cónica y axonométrica) y los estudiantes deben completarlas, utilizando grafito y lápices de color. En ellas deberán marcar las líneas y puntos característicos de cada perspectiva.

SESIÓN 4:

Realizarán perspectiva axonométrica de distintos objetos.

SESIÓN 5:

Sacaremos a los alumnos a la calle donde trabajan con la cámara fotográfica para hacer fotos en perspectiva para luego realizar apuntes de calle de una de las vistas.

SESIÓN 6-7-8:

Se propondrá que los alumnos realicen una perspectiva en A3 del aula, del espacio visto desde su mesa, representando la realidad. Deberán darles color con rotuladores de color.

UD 3: ENVOLVENTE

20 SESIONES

Comenzamos ya con el diseño y materialización del proceso de cambio del aula. Iremos trabajando de lo más general a lo particular, por lo que lo primero a trabajar será lo denominado envolvente, las paredes. En este caso, se propone que los alumnos diseñen un mosaico para los espacios más castigados o significativos del aula, según el estudio realizado anteriormente en las primeras unidades didácticas.

Para ello, se dividirá el aula en cuatro grupos, de 4-5 alumnos, y cada grupo debe elegir uno de esos espacios y diseñar un mosaico para ese lugar concreto, con la idea de ponerlo en valor o mejorarlo.



Fig.6 Mosaico realizado con cubos de rubik



Fig.7 Trabajo de mosaico exterior

Se persigue con la actividad que el alumnado sea consciente de la situación del centro y se involucre en su mantenimiento y mejora del mismo. Se les involucra en las labores del centro, dándoles una responsabilidad a la que deben responder, con lo que conseguimos una mayor motivación por parte del alumnado.

La disposición ideal para realizar el mosaico será una agrupación de las mesas en cuatro grupos debidamente separados para no molestarte entre ellos, juntando las mesas a modo de grandes tableros para poder trabajar sobre ellas.

COMPETENCIAS

CCL CPAA SIE CEC CSC

CONTENIDOS

B1-1, B1-2, B1-3, B1-4, B1-7, B1-9,

B2-4,

B3-2, B3-3, B3-6,

B4-7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE1.5

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición grupal

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Diario de clase
- Portfolio
- Exposición oral
- Trabajo final: mosaico

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor, interesándose en su conocimiento sobre este tema y facilitándoles una lista de artistas que lo trabajan. Se sorteará un artista para que cada grupo se prepare una exposición sobre el mismo.

SESIÓN 2:

Cada grupo expondrá el trabajo realizado sobre el artista al resto de sus compañeros. Es importante que todos los miembros del grupo intervengan en la exposición.

SESIÓN 3-5:

Cada alumno o alumna de manera individual realizará un diseño de mosaico para el lugar que le ha tocado trabajar.

SESIÓN 6:

Se creará un debate dentro de cada grupo, donde cada miembro expondrá su diseño y lo defenderá. De esta sesión debe salir un diseño vencedor, por votación.

El debate estará siempre moderado en cierto modo por el profesor, que guiará para que resulte una actividad productiva para el alumnado.

SESIÓN 7-8:

Se dividirá el diseño en 4-5 partes (tantas como miembros del grupo tengamos) y cada uno de ellos reproducirá en un A3 su parte para posteriormente unirlos.

SESIÓN 9-10:

Se trabaja en el diseño general del mosaico, la elección de materiales, colores y tamaño.

SESIÓN 11-12:

Una vez elegido los colores y tamaño, se realizará una maqueta con collage para representarlo, previamente a la materialización final.

SESIÓN 13-20:

Se realizará el mosaico, con todo tipo de material reciclado (tapones, cerámicas, piedras...), que deberán cortar a medida en función de la maqueta realizada. Previamente se deberá hacer una cuadrícula para trabajarlo. Cada miembro del grupo se encargará de un trabajo: dibujo del mosaico sobre el soporte, corte de los materiales a medida, pegado de las piezas sobre el soporte...

UD 4: PISANDO ARTE

16 SESIONES

Lo segundo a trabajar sobre el aula serán los pavimentos. En este caso, se propone que los alumnos diseñen un pavimento artístico.



Fig.8 Pavimento diseñado por Patricia Urquiola

El alumnado trabajará de forma individual en el diseño y creación de un pavimento apropiado para el aula de plástica, donde lo que prime sea lo estético y artístico del mismo. De esta manera, el estudiante se acerca así al mundo del diseño, de forma creativa y funcional.

Para el desarrollo de la actividad se utilizarán materiales que no son de uso habitual en las aulas pero que a los alumnos y alumnas les resultan atractivos, como es la arcilla.

La disposición del aula ideal para llevar a cabo esta actividad es una organización individual, donde cada alumno sea capaz de desarrollar la tarea propuesta de manera autónoma.

COMPETENCIAS

CMGT CPAA SIE CEC

CONTENIDOS

B1-1, B1-2, B1-3, B1-5, B1-6, B1-7, B1-9,

B2-4, B2-9,

B3-2, B3-3, B3-6,

B4-7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.5, CE2.1, CE3.2, CE3.3

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición individual

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Diario de clase
- Trabajo final: Pieza cerámica y sello
- Portfolio con bocetos realizados

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor, mediante el uso de ejemplos.

SESIÓN 2:

Se les hará a los alumnos un test sobre varios pavimentos que deben ser reconocibles por ellos. Para hacerlo más atractivo, se utilizará alguna aplicación a modo de juego, donde ellos puedan responder con sus teléfonos móviles.

SESIÓN 3-6:

Cada alumno diseñará el pavimento utilizando como base los polígonos regulares. El diseño debe tener color, aplicado con tempera.

SESIÓN 7:

El profesor expondrá para todos los alumnos y alumnas el tema de la arcilla y como trabajarla.

SESIÓN 8-16:

Los estudiantes, por turnos, pasarán a la sala donde se trabaja la arcilla, e irán realizando sus piezas. Por otra parte, y al mismo tiempo, los alumnos y alumnas que estén en el aula, diseñarán un logotipo propio de su obra, una firma de autor, que harán también con arcilla como un sello.

UD 5: VIDRIERA**10 SESIONES**

Para terminar el bloque de diseño y materialización de la envolvente, realizaremos el diseño de una vidriera.

Con esta unidad se pretende dar los contenidos de redes modulares utilizando una actividad más práctica, primando la visión práctica de los contenidos que se están explicando y trabajando sus capacidades y competencias en el desarrollo de la misma. Se favorece con ello que el alumno aumente su motivación así como que trabaje capacidades como la creatividad y percepción.

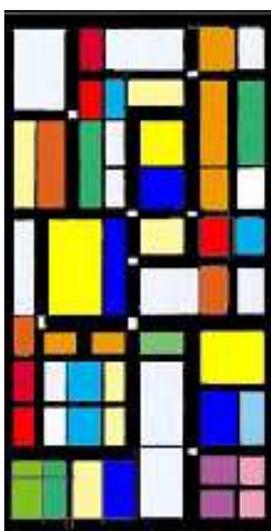


Fig.9 Trabajo de vidriera

COMPETENCIAS

CCL CMCT CPAA CD SIE CEC CSC

CONTENIDOS

B1-1, B1-2, B1-3, B1-4, B1-6, B1-7, B1-9,

B2-8,

B3-2, B3-3, B3-6

B4-7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.5, CE2.1, CE3.2, CE3.3

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición individual
- Disposición circular

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Diario de clase
- Exposición oral
- Trabajo final: Vidriera
- Portfolio con bocetos

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor, mediante el uso de ejemplos.

SESIÓN 2:

Los alumnos y alumnas buscarán información sobre vidrieras y se realizará una puesta en común sobre los resultados encontrados.

SESIÓN 3-5:

Cada alumno diseñará su vidriera para el aula.

SESIÓN 6:

Se expondrán los trabajos a los compañeros, de manera anónima y se votará por una de ellas para realizarlas entre todos.

SESIÓN 7-9:

Se llevará a cabo la vidriera, dividiendo la misma en partes. Cada alumno hará un estudio de color para su parte y la realizará con cartulina, papeles celofán de colores o cualquier otro material que consideren oportuno para su realización.

SESIÓN 10:

Se colocará la vidriera y se sacarán fotos de la misma.

UD 6: EL MUEBLE MULTIFUNCIONAL

20 SESIONES

Comenzamos ahora con el bloque del diseño y materialización de objetos. Durante este bloque se diseña un mueble multifuncional, propio de la clase de plástica.

Con este trabajo, se pretende motivar al alumnado, centrando la adquisición de competencias y contenidos con una clara aplicación práctica, que ellos tanto reclaman. Así los alumnos y alumnas ven para que sirven muchos de los contenidos que se dan en la asignatura, y que hasta ahora no les habían quedado claros.

Para ello el alumnado debe adentrarse en el proceso de diseño y pasar por cada una de sus fases: estudios previos, bocetos, proyecto y maqueta.

Todo ello conlleva una disciplina y orden, que el alumnado debe entender y conocer.

En la primera parte el alumno o alumna deberá realizar una investigación y análisis personal sobre diferentes muebles, conocerlos y estudiarlos desde una perspectiva crítica.

Una vez investigados varios ejemplos, estará ya preparado para convertir en ideas las características estudiadas, valorando y materializando el objeto, para posteriormente, una vez decidido el objeto y su forma, materializar los planos técnicos necesarios para la construcción de una maqueta final.



Fig.10 Mueble multifuncional



Fig.11 Boceto de mueble multifuncional para niños

Con este trabajo el alumnado adquiere tanto habilidades técnicas como destrezas manuales para la elaboración de maquetas y el manejo de materiales sencillos. A su vez, se concienza en la utilización de materiales reciclados.

La construcción de una maqueta final ayuda a la visión espacial de los estudiantes.

COMPETENCIAS

GCL CMCT CPAA CD SIE CEC CSC

CONTENIDOS

B1-4, B1-5, B1-6, B1-7, B1-8, B1-9,

B2-1, B2-5, B2-6, B2-7, B2-10

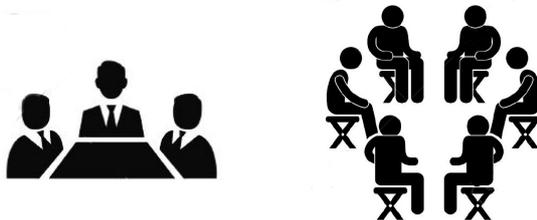
B3-1, B3-2, B3-3, B3-6

B4-6, B4-7

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE1.5, CE2.1, CE2.2, C2.3, CE3.1, CE3.2, CE3.3

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición grupal
- Disposición circular

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Portfolio con los bocetos realizados y un pequeño resumen acerca de los estudios previos.
- Trabajo final: Planos técnicos del mueble y maqueta
- Presentación del trabajo

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor, mediante el uso de ejemplos. Se repartirán los grupos, realizados por el profesor para crear grupos de trabajo cooperativo.

SESIÓN 2-3:

Iremos al aula de informática, donde buscarán información sobre diseño de muebles y su funcionalidad. Con ello se pretende que el alumnado adquiriera una actitud crítica acerca de la información encontrada. No todo es válido y debe aprender a discriminar.

SESIÓN 4:

Un portavoz de cada grupo, expondrá las ideas sacadas de la búsqueda, para que puedan resultar útiles al resto de sus compañeros, creando así un listado de instrucciones que se deben tener en cuenta.

SESIÓN 5-7:

Realización de bocetos por parte de todos los alumnos y alumnas del grupo. El último día se debe realizar una mesa redonda en cada grupo, donde cada miembro expondrá sus ideas y propuestas, diseñando al final de esta una idea común, con los aciertos de cada una de las propuestas.

SESIÓN 8-12:

Se realizarán los planos técnicos necesarios para la construcción de la maqueta.

SESIÓN 12-19:

Construcción de la maqueta a tamaño real con materiales reciclados facilitados por el centro: cartón, papel, tapones de plástico...

SESIÓN 20:

Todas las maquetas serán expuestas en clase y fotografiadas.

Para esta sesión la clase será dispuesta en círculo, a modo de seminario para que todos los alumnos puedan exponer sus ideas acerca de los trabajos, se cree un debate del mismo a la vez que sirve para fotografiar las maquetas desde varios puntos de vista.

UD 7: MOSTRANDO LA OBRA

12 SESIONES

Con esta actividad se pretende introducir al alumnado en el mundo de la publicidad y el diseño gráfico, trabajando con material informático para elaborar un cartel de presentación del mueble realizado en la unidad anterior. El cartel servirá para mostrar el trabajo final, por lo que debe ser una síntesis de todo lo estudiado en el anterior trabajo.



Fig.12 Cartel publicitario Fibesevilla 2013 Fig13. Cartel publicitario feria internacional del mueble

Para la realización del mismo se asignarán unos roles a cada miembro del grupo (los grupos serán los mismos que en el anterior trabajo), y cada participante desarrollará una tarea específica dentro del mismo:

- Alumno1: se encarga de redactar el texto necesario para la explicación del mueble.
- Alumno 2: se encarga del reportaje fotográfico del mueble a presentar
- Alumno 3: se encarga de la elección de color y textura para el cartel
- Alumno 4: realiza el diseño compositivo del cartel.

COMPETENCIAS

CC **CG** **CA** **CD** **SE** **CEG** **CSC**

CONTENIDOS

B1-4, B1-7, B1-8, B1-9,
B3-1, B3-3, B3-4, B3-5, B3-7, B3-8
B4-1, B4-5, B4-6, B4-8, B4-9

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE3.1, CE3.2, CE3.3, CE4.3, CE4.4

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición grupal

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Portfolio
- Cartel
- Diario de clase

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor. Se mostrarán ejemplos de carteles y se propondrá la posibilidad de participar en un concurso sobre diseño de mobiliario.

SESIÓN 2-4:

Se llevará a los alumnos y alumnas a una de las salas de informática del centro, para que puedan buscar información sobre carteles y anuncios publicitarios.

SESIÓN 5-11:

Cada grupo realizará su cartel publicitario sobre el diseño del mueble realizado. El trabajo estará guiado en todo momento por el profesor, que ayudará a resolver las dudas que puedan surgir a lo largo del mismo.

SESIÓN 12:

Los carteles se colocarán en un espacio del centro (concretado con el equipo directivo del centro) para mostrar el trabajo al resto de alumnos del centro. Se propondrá también una subasta del mueble realizado a tamaño real, en función de los resultados.

UD 8: AULA+ARTE

14 SESIONES

Con esta unidad se dará por terminada la programación.

Con ella se pretende que el alumnado muestre todo el trabajo realizado a lo largo del curso. Compruebe los resultados obtenidos comparando el espacio inicial y final y valorando los beneficios o perjuicios del trabajo hecho.

Se promueve la actitud crítica y reflexiva del alumnado.

Para ver los resultados, se realizará un video de Stop Motion, algo que para el alumnado resulta interesante y ayuda a motivarles en este momento final del curso, donde los días pesan y los ánimos son cada vez más bajos.

Con ello se trabaja varias competencias, no sólo la digital sino también el aprender a aprender, la comunicación lingüística... ya que deben trabajar varias habilidades, entre las que están la realización de un texto organizativo del video (a modo de Story Board), escoger las fotografías para lo que deben mostrar una actitud crítica, y deben trabajar en grupo de manera organizada para que el resultado del trabajo sea el apropiado.

COMPETENCIAS

CCL CPAA CD SIE CEC CSC

CONTENIDOS

B1-6, B1-7, B1-9,
B4-1, B4-2, B4-3, B4-4, B4-5, B4-6, B4-7, B4-9

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1.1, CE3.3, CE4.1, CE4.2, CE4.3, CE4.4

METODOLOGÍA



ORGANIZACIÓN DE AULA

- Disposición grupal

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- Portfolio
- Presentación del video y autoevaluación del mismo.
- Diario de clase

ACTIVIDADES POR SESIONES:

SESIÓN 1:

Se expondrá la actividad por parte del profesor. Se mostrarán ejemplos de videos de Stop Motion.

SESIÓN 2-4:

Se llevará a los alumnos a una de las salas de informática del centro, para que puedan buscar información.

SESIÓN 5-13:

Cada grupo trabajará en la elaboración del video.

SESIÓN 14:

Cada grupo presentará su video a sus compañeros, y serán ellos los que realicen una evaluación del mismo. A su vez, cuando todos los videos sean presentados, los grupos deben hacer una autoevaluación de su trabajo, que deberán entregar al profesor.

ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Contenidos:

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
(B1)	1		X	X	X			
	2	X	X	X	X			
	3			X	X			
	4			X		X	X	
	5	X			X	X		
	6				X	X		X
	7	X	X	X	X	X	X	X
	8						X	X
	9	X	X	X	X	X	X	X
(B2)	1	X				X		
	2		X					
	3		X					
	4		X	X	X			
	5	X				X		
	6					X		
	7		X			X		
	8					X		
	9				X			
	10						X	
(B3)	1					X	X	
	2		X	X	X	X		
	3		X	X	X	X	X	
	4						X	
	5						X	
	6		X	X	X	X		
	7						X	
	8						X	
(B4)	1						X	X
	2							X
	3							X
	4							X
	5						X	X
	6	X				X	X	X
	7		X	X	X	X		X
	8						X	
	9						X	X

Criterios de evaluación:

		UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
CE1	1			X	X	X	X	X	X
	2			X	X	X	X	X	
	3			X	X	X	X	X	
	4			X			X	X	
	5			X	X	X	X		
CE2	1	X		X		X	X		
	2	X	X				X		
	3						X		
CE3	1		X				X	X	
	2			X	X	X	X		
	3			X	X	X	X	X	X
CE4	1								X
	2		X						X
	3						X		X
	4						X		X

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como se deja entrever en el desarrollo propio de cada unidad didáctica y justificado con el enmarque teórico que me lleva a desarrollar esta programación, la atención a la diversidad está presente en la metodología escogida en cada caso, para el desarrollo de dicha programación.

Tal y como se menciona en la justificación de la programación, las metodologías que se utilizan para desarrollar las actividades nos ayudan en la atención a la diversidad y a hacer de dicha diversidad un factor positivo. La formación de grupos, previamente estudiados por el profesor para que los alumnos y alumnas integrantes del mismo se equilibren en habilidades, hace que el desarrollo de los trabajos puedan ser muy positivos y que el aprendizaje entre el alumnado durante el desarrollo de esa actividad sea también muy positivo.

Para que el profesor conozca previamente al alumnado con el que va a trabajar y cuáles son sus capacidades personales, se realiza a principio de curso un test o encuesta que ayuda a su vez al profesor a ver en qué tipo de actividades debemos encuadrar a

cada uno de ellos, para poder desarrollar sus habilidades y cubrir sus necesidades de la mejor manera posible. En caso de que con dicho test o encuesta se perciban casos concretos que merezcan una evaluación especial, serán derivados al departamento de orientación, donde les realizarán una evaluación psicopedagógica. Con ella también nos ayudan a conocer al alumno o alumna y saber cómo trabajar con ellos, persiguiendo unos principios de equidad, igualdad e inclusión.

El grupo con el que trabajamos (4º ESO del IES Alfonso II) no hay alumnos con capacidades educativas especiales, pero estoy convencida de que la programación se adaptaría perfectamente a la diversidad del alumnado que pudiéramos tener en el aula, incluso que dicha diversidad sería positiva para el desarrollo de la misma.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

En el primer trimestre, al inicio de la programación y previamente a comenzar la tercera unidad didáctica, se realizará una visita al Museo de Bellas Artes de Asturias, donde los alumnos comprueben la importancia del espacio, de las condiciones de iluminación, situación... y sean conscientes de que una intervención en un espacio influye en gran medida en cómo se percibe lo que en él está ocurriendo incluso lo que alberga en su interior. Se visitará tanto la parte antigua como la nueva ampliación para que puedan comparar los espacios y como se usan.

A lo largo del curso, y sin marcar una fecha concreta (dependerá del transcurso de la programación y permisos institucionales) se propone la visita a la Escuela de Artes de Oviedo, donde se imparten asignaturas propias de diseño de objetos y diseño de espacios, todo ello relacionado íntimamente con la programación propuesta. Se persigue así que los alumnos conozcan la parte práctica de las tareas planteadas, puedan ver referentes que les ayuden en su desarrollo y se motiven con los resultados de los trabajos aquí realizados. Se busca que sea un foco de inspiración y aire fresco que les ayude y les suba la autoestima para trabajar más activamente en la asignatura.

Como ya se planteo en el desarrollo de la unidad didáctica dedicada al diseño de un mueble multifuncional y al cartel explicativo del mismo, se buscará algún concurso

relacionado con el mobiliario reciclado, muy de actualidad hoy en día, para que los alumnos se motiven aún más y engancharles para el desarrollo de la unidad.

Además de todo ello, la asignatura y concretamente esta programación, estará abierta al trabajo interdisciplinar con otras materias, como puede ser tecnología para la realización del mueble, lengua y literatura en el diseño de un logotipo para la nueva radio que está naciendo en el centro, o cualquier otra actividad que pueda necesitar de apoyo o trabajo en grupo.

12. INDICADORES DE LOGRO DE LA PROGRAMACIÓN

El desarrollo y aplicación de la programación debe alcanzar los indicadores de logro expuestos en el currículo oficial en el apartado de criterios de evaluación. Pero además, se valorarán una serie de apartados, mediante una escala de valores, donde se deje constancia si se ha conseguido los objetivos que perseguían la programación, y por tanto la idoneidad de la misma y de su planteamiento.

Se propone un ejemplo de escala de valoración y evaluación de la programación:

ESCALA DE VALORACIÓN



GRADO DE ADQUISICIÓN



BAJO MEDIO ALTO

1. Aumento de motivación en el alumnado
2. Adquisición de competencias
3. Ayuda a la atención a la diversidad
4. Relación de las tareas propuestas con la realidad
5. Disposición del aula adecuada a las tareas planteadas
6. Idoneidad del trabajo grupal
7. Adecuación de la actividad al ritmo de aprendizaje del alumnado
8. Evaluación adaptada a las necesidades del alumnado
9. Asistencia del alumnado a las clases
10. Disminución de la conflictividad
11. Clima de relaciones dentro del aula
12. Dotación del material necesario para la ejecución de la actividad

CONCLUSIONES

Se puede decir que el proyecto innovador y programación propuesta presentará resultados muy beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. El uso de nuevos métodos de enseñanza, que permiten realizar actividades que para el alumnado son más interesantes, ayuda a los docentes a engancharles y conseguir de ellos unos resultados mucho más positivos. Y el buen desarrollo de ello, está muy ligado al espacio donde se va a llevar a cabo.

Al principio de mi intervención en el aula, los alumnos veían el espacio como uno más en el que deben estar, callados, en silencio y escuchando. No se planteaban para nada que eso pudiera cambiar, que se pudiera trabajar moviéndose de un lado para otro, en grupo, hablando con tus compañeros para llevar a una solución creativa y común donde todos pudieran intervenir. Esto era algo imposible con la disposición que nos encontramos en el aula, había que realizar un cambio, y es lo que se propone con esta programación.

Con los pequeños cambios que he podido hacer en el corto tiempo que estuve en el centro, el alumnado mostró una actitud muy positiva y empezaron a trabajar de una manera diferente. La actitud con la que volvían a clase cada día era otra, mucho más positiva y alegre. Eran los protagonistas de su aprendizaje y les gustaba.

El tema escogido, “Habitar el aula: el ambiente del aprendizaje” y las diferentes tareas propuestas en la programación, nos ayudan a trabajar todos los contenidos y los objetivos propuestos, desde un proyecto común, pero también a trabajar muy en profundidad aspectos tan importantes como el trabajo en equipo, el respeto por los compañeros y su trabajo, a que el alumnado sea más crítico y libre en sus elecciones, siendo esto una de las bases fundamentales que no podemos olvidar en cualquiera de los procesos de enseñanza que se propongan .

El curso se centra en un proyecto concreto y útil, que el alumnado entiende y comparte. De esta manera conseguimos que sean los protagonistas de los trabajos y que ellos mismos propongan diferentes actuaciones dentro del aula, viéndolo como algo propio y que sus opiniones se tienen muy en cuenta para el desarrollo final del proyecto.

Aunque soy consciente de que cambiar la disposición del aula cada vez que se pretenda desarrollar una metodología diferente es algo que conlleva un trabajo previo de diseño y organización, creo realmente que merece la pena vistos los resultados finales

obtenidos. Los alumnos están más contentos en el aula, les gusta, participan más activamente y disminuye el absentismo en el aula, por que las nuevas actividades les interesan.

BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M (2013). Reduvolution. Madrid: Paidós ibérica.
- Alonso tapia, J. (1997a). Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias. Barcelona: Edebé
- Blank, W. (1997). Authentic instruction. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)
- Bronfenbrenner, U. (1987). La ecología del desarrollo Humano. Madrid: Paidós ibérica.
- Covington, M. (2000). Goal theory, motivation and school achievement: an integrative review. *Annual Review of Psychology*, 51, 171-200.
- DeCharms, R. (1976). Enhancing motivation: Change in the classroom. Irvington. Nueva York.
- Deci, E.L. y Ryan, R.M. (1985). Intrinsic motivation and self determination in human behavior. Plenum. Nueva York.
- De Corte, E. (1995). Fostering cognitive growth. A perspective from research on mathematics learning and instruction. *Educational Psychologist*, 30 (1), 37-46.
- De Corte, E., Verschaffel, L., Entwistle, N. y van Merriënboer, J. (2003). Powerful learning environments: Pergamon. Amsterdam.
- De la Herrán, A. (2008). Metodologías didácticas en Educación Secundaria: una Perspectiva desde la Didáctica General. En José Manuel Cejudo (Ed). *Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Mc Graw Hill.
- De Miguel Díaz, M. (2005). Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias: Orientaciones para promover el cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior. Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide]. Washington, DC: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research. (ERIC Document Reproduction Service No. ED420756)

- Dweck, C. y Elliot, D.S. (1983). Achievement motivation. En P.H. Mussen (gen. ed.) y E. M. Hetherington (vol. ed.), Handbook of child psychology. Volume IV: Social and personality development (pp. 643-691) Wiley. Nueva York.
- Eccles, J.S. y Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values and goals. Annual Review of Psychology, 53, 109-132.
- Eslava, C. (2003). El espacio envolvente: los ámbitos no exclusivamente visuales. Educación Artística. Revista de investigación, 1, p.22. Obtenido de http://www.uv.es/icie/publicaciones/EARI_1.pdf
- Glasser, W. (1999). Teoría de la elección. Una nueva psicología de la libertad personal. Grupo Planeta.
- Harwell, S. (1997). Project-based learning. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)
- Papert, S. (1993); The children's machine: Rethinking schools in the age of the computer; Basic Books, Nueva York.
- Pardo Merino, A. y Alonso Tapia, J. (1990). Motivar en el aula. Servicio de publicaciones de la Universidad Autónoma. Madrid.
- Pintrich, P.R. y Schunk, D.H. (2002). Motivation in education: Theory, research and applications. Pearson. New Jersey.
- Schön, D.A. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Hacia un diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Barcelona: Paidós.
- Torrejo, J.C. (2008). El profesor como gestor del aula. En José Manuel Cejudo (Ed). Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Madrid: Mc Graw Hill.
- Vigotsky, L.S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Editorial crítica, grupo Grijalbo.