

Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

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

3D: Descubre. Digiere. Disfruta.

3D: Find out. Assimilate. Enjoy.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autora: Giselle Bourdelande González

Tutor: Ramón Pérez Pérez

Junio 2017

3D: 3D:
Find out. Descubre.
Assimilate. Digiere.
Enjoy. Disfruta.

Integral development of adolescent encompasses both intellectual, social, emotional, and ethical aspects. To guide young people to reach that point of maturity is to educate, this is the role of every teacher. The teaching-learning process is complex, but should not be difficult.

Currently, compulsory schooling is 10 years. After such dedication it is regrettable to see the high rate of school failure. In my opinion, this situation is not due to lack of time, but to the quality of its use.

Students are not concentrated most of the time. Although the causes are many and varied, this situation is due to demotivation, poor communication and poor attention to diversity. A lot of students think: if the class is not for me, why should I attend?

These aspects are taken into account in programming and therefore two lines of parallel development towards the complex are posed. On the one hand, the cognitive aspects, worked from the sequence of the contents and the type of activities proposed. On the other hand, the social, emotional and ethical aspects treated from team work.

Keywords:
integral development, team work, emotion, ethics, concentration

El desarrollo integral del adolescente abarca tanto aspectos intelectuales como sociales, emocionales y éticos. Guiar a los jóvenes para que alcancen ese punto de madurez es educar, la función de todo docente. El proceso de enseñanza-aprendizaje es complejo, pero no debería ser difícil.

Actualmente, la enseñanza escolar obligatoria es de 10 años. Tras tanta dedicación es lamentable ver la elevada tasa de fracaso escolar. En mi opinión, esta situación no se debe a la falta de tiempo, sino a la calidad del uso de éste.

El alumnado no está concentrado la mayoría de las veces. Aunque las causas son varias y muy diversas, esta situación es debida a la desmotivación, la comunicación poco fluida y la deficiente atención a la diversidad. Muchos estudiantes piensan: Si la clase no es para mí, ¿para qué voy a atender?

Estos aspectos son tenidos en cuenta en la programación y por ello se plantean dos líneas de desarrollo paralelas hacia lo complejo. Por un lado, los aspectos propiamente cognitivos, trabajados desde la secuencia de los contenidos y el tipo de actividades propuestas. Por el otro, los aspectos sociales, emocionales y éticos tratados desde el trabajo en equipo.

Palabras clave:
desarrollo integral, trabajo en equipo, emoción, ética, concentración

ÍNDICE

Introducción.....6

LAS RAÍCES: FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA

1. Formación universitaria.....7
2. Formación en prácticas..... 9

EL TRONCO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Introducción.....12
2. Análisis del problema y descripción del contexto.....12
 2.1. Definición del problema.....12
 2.2. Descripción del contexto.....13
3. Enmarque teórico y justificación del proyecto.....14
 3.1. Marco teórico de referencia.....14
 3.1.1. Investigaciones de referencia.....14
 3.1.2. Conceptos básicos. Concentración y motivación.....15
 3.1.3. Metodologías que trabajan la atención y la motivación.....16
 3.2. Justificación.....19
4. Problemática, contexto y ámbitos de aplicación.....19
 4.1. Diagnóstico previo.....20
 4.1.1. Causas y efectos del problema.....20
 4.1.2. Ámbitos de mejora.....20
 4.2. Contexto de la innovación.....21
 4.2.1. El centro educativo.....21
 4.2.2. El aula y los grupos-clase.....22
 4.2.2.1. Breve investigación.....23

4.2.3. Análisis DAFO.....	30
4.3. Ámbitos de aplicación.....	32
5. Definición de los objetivos e indicadores de resultado y logro.....	32
6. Recursos.....	34
7. Actividades y evaluación. Fases y cronograma.....	34
7.1. Plan de actividades.....	34
7.2. Plan de evaluación y seguimiento.....	36
8. Efectos y resultados.....	36

LA COPA: PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción.....	38
2. Propósitos de la programación.....	39
3.1. Sistema Educativo. Fines.....	40
3.2. Etapa. Objetivos de la E.S.O.....	41
3.3. Materia. Objetivos en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual.....	42
3.4. Curso. Objetivos en 1º de la E.S.O.	43
3. Desarrollo de las competencias.....	44
4. Contenidos	47
5. Secuenciación de actividades.....	50
5.1. Descubre.....	52
5.1.1. Un punto en la inmensidad.....	52
5.1.2. La expresividad espacial de los elementos compositivos.....	54
5.1.3. El universo de la geometría plana.....	56
5.1.4. Cómo crear sensación de profundidad.....	58
5.1.5. Cómo dibujarlo si quieres construirlo.....	60
5.1.6. Cómo dibujarlo en 3D.....	62

5.2. Digiere: 64	
5.2.1. El lenguaje universal de la publicidad.....	64
5.2.2. La sencilla geometría del tangram.....	66
5.2.3. Una forma de crear hasta el infinito.....	68
5.2.4. Un viaje espacio-temporal.....	70
5.3. Disfruta.....	72
5.3.1. La magia de crear sensación de movimiento.....	72
6. Metodología.....	74
7. Recursos ambientales y materiales.....	74
8. Medidas de atención a la diversidad.....	75
9. Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje.....	76
9.1. Principios, procedimientos e instrumentos de evaluación.....	77
9.2. Criterios de calificación.....	77
9.3. Medidas de recuperación.....	79
9.4. Programa de refuerzo si se promociona con la materia suspensa.....	79
10. Actividades complementarias y extraescolares.....	79
11. Evaluación de la propia programación.....	81
Conclusiones.....	82
Referencias bibliográficas.....	83
Anexo.....	85
Fotolibro, expresión reflexiva y plástica de las prácticas.....	85

Introducción

Este Trabajo Fin de Máster, titulado 3D: DESCUBRE. DIGIERE. DISFRUTA, propone enfocar el aprendizaje tanto desde el desarrollo de las capacidades sociales y emocionales (cohesión y sentimiento de grupo) como desde el desarrollo cognitivo (adquisición de conocimientos), siempre partiendo de lo sencillo. El objetivo final es avanzar progresivamente, asimilando cada vez procesos más complejos debido a la cantidad de variables que se van incorporando, no por ser necesariamente más difíciles. Esta forma de actuación está basada en la teoría de la asimilación de Ausubel y el concepto de aprendizaje significativo que describe. Se trabaja siempre desde la secuencia introduciendo poco a poco nuevos elementos, pero sin olvidar lo aprendido.

La lógica de este proceder, la he adaptado a la materia para la cual se propone una programación, Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de la E.S.O., aunque podría ser perfectamente adaptable a cualquier otra materia, incluso la metodología es aplicable a las sesiones tutoriales, ya que forma parte del propio sistema de aprendizaje. Según Delacroy (1907), tres son las fases en la secuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje: observación (saber ver), asociación (saber apreciar) y expresión (saber hacer). Pero para que ello se produzca dentro de un grupo, ha de atenderse a todos los estudiantes y ha de fluir la comunicación en un clima de confianza donde, todos y cada uno de ellos se sienta valorado e integrado, sin excepciones. Al salir de la escuela, es importante el saber estar, es decir, el saber relacionarse y a expresarse con corrección. La propuesta es aprender a todo ello, al tiempo que se adquieren las competencias y contenidos propios de la materia optimizando al máximo el tiempo disponible: casi dos horas semanales.

La estructura formal es la siguiente: una introducción seguida de tres partes, unas conclusiones, las referencias bibliográficas y un anexo que completa el apartado de la formación en prácticas. Las 3 partes forman el núcleo de este trabajo y están inspiradas en la estructura de un árbol por su semejanza conceptual. En la primera parte, titulada raíces, se describe tanto la formación académica propia como la experiencia de las prácticas. En la segunda, titulada tronco por adaptarse al medio (contexto en el que se desarrolla la innovación) y ser la estructura sostenedora que va a hacer posible que se produzca con efectividad el proceso de enseñanza-aprendizaje, se desarrolla el proyecto de innovación y en la tercera, denominada copa, se describe una programación.

LAS RAÍCES: FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA

Este máster consta de dos semestres. En el primero toda la formación es teórica y en el segundo práctica y teoría se compaginan, siendo el Practicum la parte a la que más tiempo se le dedica. Esta primera parte se titula raíces porque éstas forman parte de aquello que el observador no puede ver, pero que son fundamentales porque sin ellas nada nacería. El Máster de Formación del Profesorado se estructura en una parte con carácter teórico y otro más práctico, descritos a continuación:

1. Formación universitaria

A lo largo del primer trimestre, se nos dieron unos contenidos que serían esenciales para comprender nuestra futura estancia en un centro educativo, Practicum I, así como para poder realizar con corrección el Practicum II, cuaderno de prácticas donde se detallarían en base a un guión, nuestra experiencia en el I.E.S.

El contexto del sistema educativo español actual, así como su historia, y la estructura organizativa de los centros educativos y la gestión del aula se describen y detallan en el primer bloque, Características organizativas de las etapas y centros de secundaria, de la asignatura de Procesos y Contextos Educativos. En el segundo bloque de esta asignatura, Interacción, comunicación y convivencia en el aula, se estudia el proceso de evolución de los grupos, la función del docente, las competencias comunicativas y la gestión de posibles situaciones conflictivas. En el tercero, Tutoría y Educación Educativa, se tratan los temas que tienen que ver con el Departamento de Orientación y el valor de la tutoría, en el objetivo final de orientar al alumnado en aspectos tanto personales como académicos y profesionales, con la colaboración de los docentes y de las familias. En el cuarto y último bloque, Atención a la Diversidad, se trabajaron los temas que tienen que ver con las estrategias de las que dispone el sistema educativo, para lograr con efectividad la integración del alumnado en las aulas, sin menospreciar características de diversa índole.

En la asignatura de Sociedad, Familia y Educación, se trabajaron los temas de igualdad de sexo y etnia, partiendo de los Derechos Humanos en el primer bloque y se mostró una amplísima gama de tipologías de familias actuales, muchas de ellas muy distantes del concepto de familia tradicional, pero igualmente importantes en la

actualidad, destacando la importancia de la colaboración de todas ellas como parte importante de la comunidad educativa.

En Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad, se presentaron diferentes teorías sobre la psicología del desarrollo para poder comprender y tratar adecuadamente en un futuro próximo, desde la posición como docente, la situación del alumnado desde el punto de vista psicopedagogo.

Diseño y Desarrollo del Currículum es para mí la asignatura opuesta a Procesos y Contextos Educativos desde el punto de vista de la escala, ya que en ésta se trabaja el detalle. Aquí se presentan los conceptos que rondan el diseño de una unidad didáctica en la normativa vigente con el fin de que los estudiantes del máster adquiramos la agilidad suficiente y necesaria para poder llevarla al aula en el periodo de prácticas.

La importancia del uso de las TIC se desvela en la asignatura Tecnologías de la Información y la Comunicación, donde se muestra desde otra perspectiva cómo abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje, para completarlo y actualizarlo, ajustándose a los requerimientos que la sociedad contemporánea exige.

En Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa se presenta un mundo lleno de posibilidades y resulta ser una asignatura inspiradora para quienes soñamos por un mejor sistema educativo. Se muestran herramientas y procedimientos propios de la investigación y para la innovación. Es una asignatura muy teórica y densa, pero que cumple bien con el objetivo de sensibilizar a los futuros docentes en la importancia que tienen tanto la investigación como la innovación en materia educativa.

En la asignatura de Complementos a la Formación Disciplinar: Dibujo, se mostraron una infinidad de formas de plantear las asignaturas que tienen que ver con nuestra especialidad. Se trataba de orientarnos en el primer trimestre hacia lo que debería ser una programación de un curso, pero desde una perspectiva totalmente libre en intuitiva, abarcando aspectos que tenían que ver más con la didáctica que con los aspectos normativos u organizativos.

En Aprendizaje y Enseñanza: Dibujo, en el segundo semestre y proponiéndose como continuación de la asignatura de Complementos, sí llegó el momento de poner los pies en la tierra y empezar a diseñar una programación, ajustándose a la normativa vigente e intentando no olvidar todo lo aprendido en la asignatura de Innovación. Muestra de ello fueron los seminarios que tomaron parte del horario lectivo dedicado a

esta asignatura. Gracias a ellos, tuvimos la ocasión de escuchar a docentes que llevan estrategias innovadoras al aula y que además se ciñen a los requerimientos exigidos por la legislación educativa.

Para terminar, la asignatura optativa de Música y Plástica: Taller Interdisciplinar de Análisis y Expresión, fue una experiencia enriquecedora para quienes deseábamos aprender cómo integrar varias disciplinas en una misma asignatura, siendo ellas, en este caso, música u dibujo.

La valoración general con respecto a la adecuación de las asignaturas a las necesidades de los estudiantes del máster es positiva. Únicamente echo en falta el aspecto comunicativo, que no se aborda más que por encima en el segundo bloque de Procesos y Contextos Educativos. Me parece esencial tratarlo y debería garantizarse mínimamente que los futuros docentes tenemos bien desarrollada la capacidad comunicativa, pues podría darse el caso de que el alumnado fuera muy capaz de aprender y el docente de enseñar, pero no se produjese la conexión entre ambos, debido a una baja destreza comunicativa por parte del profesorado.

2. Formación en prácticas

El Instituto de Educación Secundaria asignado para la realización de las prácticas, y para el cual se propone una innovación y diseña una programación, está ubicado en uno de los barrios obreros de la ciudad, donde predomina la vivienda social. Aunque el alumnado que asiste al centro suele vivir en los alrededores, es importante mencionar que las comunicaciones de transporte público son adecuadas y suficientes.

Por lo que respecta al recinto escolar, éste es de grandes dimensiones. En él se erigen 4 edificaciones, siendo una de ellas el edificio principal, de planta baja, primera, segunda y tercera planta, donde suelen impartirse las clases del alumnado de secundaria. No obstante, las aulas de tecnología y música se encuentran en otro de los pabellones, de planta baja y primera planta, así como el gimnasio.

Las aulas suelen dar cabida a unos 30 discentes y están distribuidas en los diferentes edificios, como mencionábamos antes, lo cual implica que los estudiantes han de desplazarse constantemente cambiando de aula cada 55 minutos, teniendo que ir entre clases, en muchas ocasiones a otra planta o incluso a otro pabellón. En concreto,

el aula de dibujo y las aulas de informática están en la tercera planta, todas ellas dotadas de ordenador, escáner, proyector y pizarras de tiza y rotulador. El aula de dibujo dispone, además de un fregadero, caballetes, mesas de dibujo altas y grandes, amplios armarios y cajoneras de gran tamaño para el guardado del material.

Actualmente, el centro oferta alrededor de casi 2.300 plazas entre la enseñanza reglada de secundaria (ESO y Bachillerato), Formación Profesional (Ciclos Formativos de Grado Medio y Superior; y Ciclos de Formación Profesional Básica) y formación a distancia en horario diurno y vespertino.

El nivel social, económico y cultural es, en general, bajo o bajo-medio. Las familias disponen de pocos recursos económicos y, en ocasiones, la desestructuración de las mismas y la problemática que eso conlleva es frecuentemente uno de los puntos fuertes a tratar por los tutores o tutoras de cada uno de los grupos-clase. Destaca una dinámica de absentismo escolar que, aunque se trata desde la Programación General Anual, con un programa específico para disminuirla, no funciona como sería de esperar. La comunidad educativa es consciente de ello y trabaja con intensidad buscando la forma de erradicarlo.

En lo que se refiere a la comunidad que forma parte del centro educativo, cabe destacar como uno de los puntos más débiles, la desmotivación pedagógica por parte del equipo directivo, preocupado por un Plan de Calidad que aporta indirectamente considerables beneficios económicos, pero que tiene al personal docente cansado de cumplimentar formularios por la dedicación constante que ello requiere.

Las prácticas fueron impactantes a nivel personal. Por las mañanas asistíamos todos los estudiantes del máster a las aulas y vivíamos unas experiencias que no siempre se ajustaban al buen hacer psicopedagogo que se nos mostraba en las clases teóricas de la universidad. Por suerte, no todos tuvimos una experiencia tan contrastada, pero en mi caso, el periodo de prácticas fue difícil por el cambio mental constante que requería el ajustarse a unas dinámicas por la mañana y a otras por la tarde.

En este estado de contradicción, debíamos diseñar dos unidades didácticas e impartirlas, y ahí se evidenciaron las diferencias entre lo académico y lo práctico, pues ambos tutores, el académico y el de prácticas, debían aceptar mi propuesta y no siempre hubo acuerdo en la forma en debían darse las clases. Por suerte, los estudiantes tomaron con ilusión la propuesta de trabajo que se les hizo. Realizaron las actividades diseñadas

en grupo, por primera vez para ellos en esta materia, y no sé si por ser efectiva o por ser nueva la metodología de trabajo, la dinámica fue acogida con gran aceptación. Al final de la unidad, les hice a los grupos de 1° de la E.S.O. un pequeño cuestionario donde les preguntaba oralmente y ante los compañeros a cada uno qué habían aprendido, qué les había gustado, qué les había parecido difícil y qué valoración hacían ellos de su trabajo. Fui sorprendida gratamente por el vocabulario que adquirieron y las ganas con que comentaban sus trabajos, aunque aspectos básicos de percepción y asimilación de conceptos quedó en evidencia que no se habían asimilado lo suficiente como para poder darlos por adquiridos. Se requería, pues, seguir trabajándolos, pero las prácticas terminaron y con ellas iniciaba el proceso creación de este trabajo.

A modo de resumen gráfico y reflexivo de la experiencia en el centro de prácticas, se realizó un fotolibro, incluido en este trabajo como anexo.

EL TRONCO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Este apartado es el tronco del Trabajo Fin de Máster porque ha de ser la parte sobre la que se sostenga todo lo que vendrá a continuación. Ha de ser sólido, firme y ha de nacer de una realidad existente, que tiene sus carencias y sus virtudes. Se trata de acogerse a lo mejor que ofrece el contexto, intentando cambiar las situaciones actuales problemáticas.

1. Introducción

La innovación que se propone tiene como objetivo principal lograr que el alumnado logre concentrarse el máximo tiempo posible en el aula, es decir, unos 40 minutos. La sensación de pérdida de tiempo genera malestar generalizado. Es por ello que se requiere mejorar la sensación de aprovechamiento del tiempo, pues 10 años de escolarización obligatoria deberían dar para mucho y, a juzgar por los resultados, el fracaso escolar está presente en muchos centros, éste incluido.

Antes de iniciar a proyectar la innovación es necesario previamente definir el problema, hacer un adecuado análisis del entorno, describir el marco teórico y realizar un correcto diagnóstico. Para erradicar la situación problemática, nos centraremos en las causas que la generan, planteando unos nuevos objetivos que generen efectos diferentes. A continuación, se diseña un plan de acción, donde se definen actividades y procesos de evaluación. Finalmente, se detallan los efectos y los resultados esperados, así como una posible evolución de la innovación y se hace una síntesis valorativa.

2. Análisis del problema y descripción del contexto

2.1. Definición del problema

En las prácticas pude observar cómo el alumnado no lograba concentrarse. En las calificaciones se detectó que no más de dos terceras partes superan la materia y en el día a día de las prácticas se observó una falta de disciplina generalizada y una distracción continua durante las clases. Tanto en los momentos de explicación teórica como en los tiempos dedicados a la resolución de problemas, el grupo perdía el tiempo, ya fuese por

terminar demasiado pronto las tareas o por no saber salir adelante. En poquísimas ocasiones los estudiantes preguntaban al profesor, quien se situaba siempre estático en su mesa.

Es menester poner solución a esta situación. A menudo, se suele achacar el fracaso escolar al extenso currículum. No obstante, el profesorado suele tener la sensación de que el tiempo en clase no se aprovecha como se debería y ésta es, desde mi punto de vista, la clave para hallar la solución a esta situación.

2.2. Descripción del contexto

En la L.O.E. se plantean como principios indisolubles la calidad y la equidad de la educación. Según esta Ley Orgánica: “Se trata de conseguir que todos los ciudadanos alcancen el máximo desarrollo posible de todas sus capacidades, individuales y sociales, intelectuales, culturales y emocionales para lo que necesitan recibir una educación de calidad adaptada a sus necesidades (...). Al mismo tiempo, se les debe garantizar una igualdad efectiva de oportunidades.”

A menudo se tiene la sensación de que ambos conceptos son excluyentes entre sí, pues las diferencias sustanciales dificultan la homogeneidad en el nivel del desarrollo.

Es cierto que las medidas extraordinarias de atención a la diversidad requieren de un proceso burocrático largo y laborioso, pero no siempre son necesarias si se trabaja activamente en el aula en un clima de motivación e ilusión por el aprendizaje.

La normativa educativa actual también favorece la atención a la diversidad desde educación interdisciplinar e inclusiva y da bastante margen de maniobra al docente para que emplee la metodología de trabajo que crea más oportuna en el aula. A nivel departamental, la libertad es también amplia, pues cada cual puede gestionar en cuanto a tiempo y forma la secuenciación de los contenidos y la adquisición de las competencias clave. Ciertamente es que la legislación exige rendir cuentas de los resultados, pero ello no debería ser un problema, pues todos deseamos mejorar la situación actual.⁷

Una de las características del entorno más próximo es la gran oferta formativa y cultural de los alrededores más próximos. Esto debe ser tenido en cuenta por el profesorado, como oportunidad para incentivar la curiosidad y el deseo de aprender de los más jóvenes. Cuando estos recursos se encuentran a mano, disfrutar de ellos no

supone un gasto extra económico para el centro ni una gran pérdida de tiempo en transporte.

Por lo que respecta al horario lectivo destinado a la materia de Educación Visual y Plástica, éste es relativamente reducido, pues son únicamente 2 horas semanales las dedicadas a esta materia específica.

3. Enmarque teórico y justificación del proyecto

El tema de la concentración y la distracción en el aula forman parte de la problemática con la que los docentes se encuentran en el día a día. A continuación se presentan algunas investigaciones realizadas donde se concluyeron cuáles podían ser las causas que produjeran tal situación. A continuación del marco teórico de referencia, se describen algunos conceptos relevantes para poder comprender mejor el significado concreto de algunos vocablos. Al final del apartado se justifica la necesidad de llevar a cabo el proyecto de innovación.

3.1. Marco teórico de referencia

3.1.1. Investigaciones de referencia

Según un estudio realizado por la Universidad Politécnica de Sinaloa en 2013, las causas que pueden provocar la distracción se deben a distractores externos o internos. Entre los primeros se encuentran los ruidos, los factores ambientales del entorno inmediato como deficiente iluminación, temperatura inadecuada, postura excesivamente incómoda etc., así como la inercia a dejarse llevar por la pasividad y la comodidad inicial, la excesiva dificultad o facilidad de la materia o tarea asignada, la monotonía de lo que se estudia o la competencia de otros objetivos externos. Entre los segundos, destacan los problemas y conflictos personales y familiares, el nivel de ansiedad, la falta de motivación o interés los asuntos todavía pendientes de resolver, la fatiga física o psíquica y la debilidad de la voluntad.

Otro estudio realizado por la Universidad de Valencia, achaca los problemas de atención no solamente a motivos personales, sino también a motivos colectivos. Entre los personales hace referencia a las circunstancias individuales, psicológicas, biogenéticas y orgánicas de cada persona, estando, afirma, muy relacionadas con las

capacidades del niño o adolescente. Otra de las causas importantes es la alimentación inadecuada. Es habitual que muchos jóvenes acudan al instituto sin apenas haber desayunado y esto puede provocar que a media mañana se encuentren agotados. De entre las causas colectivas, se comenta la posibilidad de que el problema de atención no sólo se circunscriba a unos pocos estudiantes, sino a un grupo mayoritario. La problemática puede ser debida a factores sociales, de comportamiento colectivo o incluso familiares. Estas situaciones a veces derivan en situaciones graves de disciplina y pueden acabar incluso, en casos de violencia entre discentes o de estudiantes contra docentes.

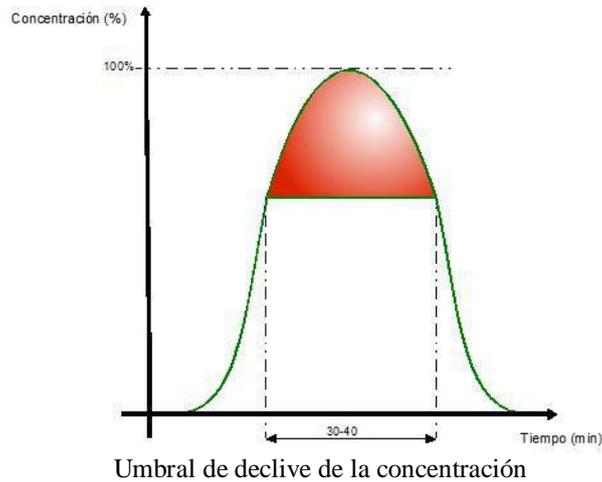
3.1.2. Conceptos básicos relacionados. Concentración y motivación

La concentración es la capacidad de una persona de mantener fija su atención en un objeto en profundidad y durante largo tiempo. Se puede decir, por lo tanto, que la concentración es una atención que implica a la vez una espera y una tensión en el individuo (Rodríguez, Miramontes & Zapata, 2013).

La atención prestada en clase ha de prolongarse el máximo tiempo posible y para ello el alumno ha de estar motivado, mostrarse participativo y sentirse responsable de su propia actuación. Tres son las condiciones en la enseñanza dirigida que establecen un mayor grado de motivación (MacLelland, 1976): El profesor debe captar la atención del alumno, pues se trata de que el alumno se interese por lo que le está explicando el profesor y asegurar la participación. Si queremos que el alumnado valore lo aprendido, debe actuar, debe aplicar lo aprendido. También es esencial que el discente se sienta responsable de su actuación y que aprenda estrategias. La eficacia de una estrategia depende de la reflexión previa, la planificación, organización, control de la ejecución y la valoración, que él mismo realice en su lectura.

Este tiempo de atención está determinado por el umbral de declive de la concentración, el cual dura un máximo de 40 minutos, con unos minutos previos y otros posteriores al clímax atencional.

3D: Descubre. Digiere. Disfruta.



Otro aspecto clave en el aula es la figura del docente como motivador y guía, y la percepción que el alumnado tiene de él. Un docente es un líder dentro del grupo clase y como tal, ha de ser persona de confianza si se desea que la organización funcione. Muchos son los factores que intervienen y uno de los más complejos es la confianza, la cual se produce cuando en las relaciones existe un elevado grado de credibilidad, fiabilidad e intimidad y una baja orientación al YO, según Pablo Tovar, siendo ésta el resultado la ecuación siguiente:

$$\text{Motivación} = (\text{Credibilidad} + \text{Fiabilidad} + \text{Intimidad}) / \text{Orientación al YO}$$

Factores que intervienen en la confianza:

- | | | |
|----------------------|------------------------|-------------------------------------|
| - Credibilidad: | Palabras | Autoridad para hablar de algo |
| - Fiabilidad: | Acciones | Ejecución de intenciones y promesas |
| - Intimidad: | Emociones | Grado de apertura y franqueza |
| - Orientación al YO: | Motivaciones profundas | Satisfacción de intereses propios |

3.1.3. Metodologías que trabajan la atención y la motivación

En las últimas décadas, han sido varias las metodologías desarrolladas y empleadas para captar la atención de los estudiantes. Un discente atento es casi siempre un discente motivado. A continuación, se van a presentar diferentes estrategias, muy actuales casi todas ellas, que tienen como objetivo fundamental la motivación, pero también otras metas, como son la atención a la diversidad, el aprendizaje significativo y la fluidez de la comunicación en el aula, entre otras.

Una de las cuestiones a debatir es cuánto tiempo ha de tener el protagonismo el docente en clase. ¿Por qué se han preparado docentes, hasta ahora, en todo el mundo sobre todo para presentar conocimiento por lecciones magistrales? , se pregunta Huber (1997). Este autor nos hace reflexionar sobre el tipo de clases que se imparte. Cada persona tiene que aprender por sí misma y, en mi opinión, pensar y reflexionar debería ser el espíritu que llevara la clase. El aprendizaje activo promueve la participación del discente y su capacidad de reflexión continua a través de actividades que promueven el diálogo, la colaboración, el desarrollo y construcción de conocimientos, así como habilidades y actitudes.

Otra clase de aprendizaje que también obliga a prestar atención al discente es el aprendizaje significativo, el cual le aporta grandes beneficios, ya que los conocimientos aprendidos significativamente se recuerdan mejor y durante más tiempo, aunque quizá no de forma literal, sino en función de la transformación que haya aplicado sobre ellos el alumno para asimilarlos, aumenta la capacidad de aprender nuevos contenidos relacionados y facilita su reaprendizaje si llegamos a olvidarlos (Palmero, 2004). Lo ideal sería combinar ambos tipos de aprendizajes, siendo la labor del guía, llevar al alumnado por los caminos del aprendizaje activo, ágil y atractivo para ellos, puesto que les gusta participar en clase si se propicia un ambiente de confianza, con el significativo. La tarea es sencilla si el docente actúa como moderador, destacando e interviniendo puntualmente para destacar aspectos clave y nuevos, dado que el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante (Ausubel, 1983 :18).

El conocimiento de uno mismo es también fuente de motivación, ya que el autoconocimiento lleva a descubrir los puntos débiles y fuertes que cada uno de nosotros tenemos en la propia reflexión y en la comparación de quienes nos rodean.

“En la medida en que el niño se hace más consciente, es decir, tiene más claros los contenidos respecto a lo que conoce y a cómo conoce, puede establecer parámetros comunes de actuación, e incluso llegar a evaluarlos sobre los resultados de sus compañeros y es esta comparación la que le sirve como elemento de validación de su propia actividad cognitiva.” (Kruger & Dunning, 1999).

Este autoconocimiento es muy importante a la hora de mantener e incrementar la motivación, puesto que cuanto mejor nos conozcamos, mejor sabremos hasta dónde podemos llegar, evitando así, parte de las frustraciones cotidianas fruto de unas expectativas demasiado elevadas en función de nuestras capacidades. Estas continuas desilusiones, desalientan a los adolescentes y los sumergen en la desmotivación. Un estudio realizado por K&D analizó la capacidad de reconocer el grado de habilitación para realizar una tarea, y su relación con el conocimiento metacognitivo. Según Ugartetxea, (2001):

El individuo con mayor conocimiento metacognitivo ajusta sus expectativas a la realidad, mientras que aquellos con un menor grado de conocimiento metacognitivo, esperan obtener ostensiblemente mejores resultados que los reales. El hecho de no saber determinar sus capacidades, la dificultad de la tarea, la utilidad de las estrategias a emplear, y el no controlar la ejecución en la aplicación de esta actividad estratégica establece una imagen de sí mismo diferente a la que realmente cumple.

Por este motivo, hay un concepto también importante y relevante para alentar la motivación y lograr captar la atención del alumnado, denominada la zona de desarrollo próximo y definida por Vigotski (1978) como:

La distancia entre el nivel de desarrollo actual, según determinado por la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, según determinado por la solución independiente de problemas, y el nivel de desarrollo potencial, según determinado por medio de la solución de problemas bajo la orientación de un adulto o en colaboración con pares más capaces.

Es por esto que la figura del docente es clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues una característica esencial del aprendizaje consiste en crear zonas de desarrollo potencial. (...) El aprendizaje despierta una variedad de procesos evolutivos internos que sólo se activan cuando el niño está en interacción con otras personas en su ambiente y en colaboración con sus pares (Vigotski, 1978).

El trabajo en equipo es una estrategia más para atender a la diversidad en el aula y lograr aumentar la motivación y, en consecuencia, el nivel de atención de los estudiantes.

Una actividad cooperativa lleva a los alumnos a contar unos con otros, a colaborar, a ayudarse mutuamente a lo largo del desarrollo de la actividad. Además, el alumnado que por diversos motivos tiene más dificultades a la hora de aprender, tiene muchas más oportunidades de ser atendidos. (Pujolàs, 2012).

El aprendizaje cooperativo y el colaborativo son a menudo confundidos por muchos autores, pero son muy diferentes en cuanto al funcionamiento de la dinámica del grupo, ya que el aprendizaje colaborativo está diseñado para entrar justo cuando el cooperativo sale o termina. (Bruffee, 1995).

El aprendizaje colaborativo da en cambio más libertad a los estudiantes para autogestionarse, desvaneciéndose la figura del docente como controlador para pasar a ser un guía moderador. La premisa básica del aprendizaje colaborativo es la construcción del consenso, a través de la cooperación de los miembros del grupo. Señala que en el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad (Panitz, 1997).

3.2. Justificación

La sensación de pérdida de tiempo en las aulas es uno de los factores más problemáticos que afectan tanto a docentes como a estudiantes. En mi opinión, se trata de una cuestión de calidad del tiempo. Hay que intentar aprovechar al máximo un recurso fugaz, el tiempo disponible. Cuando en el aula se respira un ambiente de pérdida de tiempo, se inicia un proceso de desconcentración y las distracciones empiezan a fluir. En este ambiente es imposible que se produzca el proceso de enseñanza-aprendizaje y es por ello que esta situación requiere ser resuelta con urgencia.

4. Contexto, problemática y ámbitos de aplicación

4.1. Diagnóstico previo

La detección del problema, así como las causas que lo producen y los efectos que éste genera, determinarán cuáles van a ser nuestros ámbitos de mejora.

4.1.1. Causas y efectos del problema

Tras la identificación del problema, el análisis del contexto y la descripción del marco teórico, se llega a la conclusión de que son cuatro las causas por las cuales la distracción reinaba la mayor parte del tiempo en el aula: la escasa atención efectiva a la diversidad, la deficiente confianza en el docente, la desmotivación por parte del alumnado y la inadecuada nutrición de una parte importante de los estudiantes. En esta innovación se van a tratar únicamente los tres primeros motivos, ya que el ámbito de actuación se va a reducir al aula y no es posible abarcar desde este ámbito la cuarta causa.

CAUSAS	PROBLEMA	EFECTOS
(1) Escasa atención efectiva a la DIVERSIDAD	Falta de CONCENTRACIÓN en clase	(1) NO TODOS los discentes se sienten VALORADOS dentro del grupo-clase
(2) Escasa COMUNICACIÓN en las relaciones entre discentes y docente-discente		(2) Alumnado en ACTITUD PASIVA
(3) Baja MOTIVACIÓN por parte del alumnado		(3) ABSENTISMO escolar, bajo COMPROMISO con las tareas encomendadas, INSATISFACCIÓN

4.1.2. Ámbitos de mejora

Es deseable mejorar el clima en el aula para que se propicie la concentración y se pueda aprovechar el tiempo disponible al máximo. Y para lograr este ambiente es necesario que los alumnos se sientan lo suficientemente cómodos como para que se puedan mostrar activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante propiciar una fluida comunicación, así como motivarlos para que asistan a clase y se comprometan con la signatura y con su formación en el sentido más amplio. Pero para ello, es requisito indispensable que cada componente del grupo se sienta valorado, que

forma parte de un colectivo y que todos los integrantes son importantes dentro de éste. De esta manera, se reduciría además, el absentismo escolar que tanto preocupa al centro.

4.2. Contexto de la innovación.

La descripción del contexto del centro es de lo que nos vamos a ocupar ahora. Tendremos en cuenta dos escalas diferentes de análisis: una a nivel institucional y la otra a nivel de aula. Además, dado que durante las prácticas se realizó un breve análisis de la situación de los grupos en aquel momento, se va a incluir esta información aquí como datos de base para poder detallar luego con mayor concreción los objetivos específicos.

4.2.1. El centro educativo

Tal y como se describía en la introducción de esta segunda parte, el centro es de grande dimensiones y ofrece una oferta educativa amplia y variada. Está compuesto por varios edificios en los cuales se imparten las clases de E.S.O. y el edificio principal, además, es de planta baja y tres plantas más. Ello supone una gran pérdida de tiempo entre clases, pues son los alumnos quienes cambian cada 55' de aula, e incluso, en ocasiones, de edificio. Esta cuestión debería cambiar a nivel de gestión del espacio disponible, pero no vamos a entrar en este ámbito, pues esta innovación propuesta solamente atiende a aspectos propios de la metodología de trabajo en el aula y no a aspectos más generales a nivel institucional.

Las aulas de informática y el aula de dibujo, aula específica destinada casi en exclusividad a esta materia artística, están situadas en la tercero planta. El departamento de dibujo, en cambio, está en la primera planta y lo llevan dos profesores: el jefe de departamento y una interina que trabaja a media jornada. Por lo general, la plantilla del centro tiene plaza fija (alrededor del 70%), lo cual facilita el trabajo si se proponen innovaciones, ya que se garantiza la continuidad de éstas en caso de funcionar según los resultados previstos.

Es inviable enseñar a quien no asiste a clase, esto es tan evidente que no requiere explicación. Aunque el centro cuenta con un Programa para reducir el absentismo escolar, la comunidad educativa no consigue controlarlo. Éste es uno de los problemas

más graves que padece el centro. Una parte del alumnado hay días que no asiste a clase, pero hay otra que sí lo hace, pero que escoge a qué clases desea faltar. Eso quiere decir que los estudiantes están en los alrededores del centro y estos sí sería posible motivarlos para asistir, si se lograra un ambiente agradable en clase.

Por último, algo que me llamó la atención en el instituto fueron las diversas máquinas expendedoras de bollería industrial, patatas fritas, zumos, refrescos y café a las cuales el alumnado acude muchas mañanas para abastecerse de comida antes de ir por las mañanas a clase o en los descansos. Es obvio que ingerir esta clase de alimentos de vez en cuando no es grave, pero la costumbre de nutrirse a base de productos tan industrializados debería estar prohibida, en mi opinión, hasta la mayoría de edad en un centro de estas características.

4.2.2. El aula y los grupos-clase.

Durante las prácticas, y motivada por la unidad didáctica que debía preparar para impartirla en el aula, y el proyecto de innovación que tenía que diseñar, recogí una serie de datos referentes a las relaciones entre los discentes en el curso de 1º de la E.S.O., así como sus intereses, la cantidad de láminas entregadas, las calificaciones obtenidas en los trabajos y exámenes realizados en el 1er trimestre y su calificación a final del mismo.

Por lo general, hay varios alumnos en los distintos grupos que son conflictivos y que intentan provocar al profesorado para que los expulsen de clase, aunque son los menos. No obstante, ello provoca situaciones de estrés para el resto de los estudiantes y desvían la atención hacia aspectos que nada tienen que ver con la materia que debería impartirse. Hay quienes juegan con el móvil en clase, aunque está prohibido, mientras otros simplemente tienen la cabeza en otra parte. En estos momentos, la comunicación es tensa y la posibilidad de crear un clima tranquilo y de confianza se pierde.

Otro aspecto que caracteriza el comportamiento del alumnado es la falta de compromiso, tanto con la entrega de las tareas encomendadas, condición indispensable para poder superar la materia, como con la aportación del material de dibujo propio de la materia.

También es importante mencionar la falta de motivación por parte del profesorado para atender a la diversidad. Los alumnos más rápidos se aburren una gran parte del

tiempo porque no reciben ninguna clase de estímulo cuando terminan las tareas, habitualmente mecánicas, propuestas por el docente y los que tienen mayores dificultades se ven atrasados sin remedio, ya que como no se respira un clima demasiado amable, estos con tienen la confianza suficiente como para poder preguntar.

4.2.2.1. Breve investigación

Dos son los temas que se estudiaron in situ en el momento de las prácticas en cada uno de los tres grupos de 1º de la E.S.O. Por una parte, deseaba saber cómo eran las relaciones de los estudiantes entre sí .y por otra, me pareció importante conocer los aspectos académicos más relevantes. Para conocer la situación de los grupos-clase, debí hacerles un pequeño cuestionario que apenas llevó 5 minutos y para recopilar la información relativa al segundo punto, tan solo debí mirar el cuaderno del profesor.

a) Relaciones.

El cuestionario constaba de 4 preguntas. Los objetivos eran: conocer el estado de los grupos, que representaría mediante un sociograma, interesarme por la música que desearían escuchar en el aula en el caso de que fuese posible ponerla, y descubrir sus anhelos profesionales, para tenerlos como punto de partida en el caso de que les faltase motivación a la hora de realizar las actividades. Las preguntas concretas que les formulé se presentan a continuación:

1. ¿Con qué tres compañeros/as preferirías trabajar en grupo?
Opción 1ª, 2ª y 3ª (de mayor a menor simpatía respectivamente).
Las tres opciones eran de respuesta obligada.
2. ¿Con qué tres compañeros/as preferirías no trabajar en grupo?
Opción 1ª, 2ª y 3ª (de mayor a menor antipatía respectivamente)
No era necesario responder a la pregunta, en caso de no haber desavenencias con ningún compañero, de haberlas, se podían incluir hasta a 3 personas.
3. ¿Cuál es tu canción favorita?
4. ¿Qué te gustaría ser de mayor?

Los sociogramas realizados pueden leerse tanto en sentido horizontal como en el vertical. Analizados en horizontal, vemos qué compañeros o compañeras escogió cada discente para trabajar o no en grupo. En cambio, si decidimos leerlo en sentido perpendicular, encontraremos cuáles son los alumnos o alumnas más populares y los menos deseados o deseadas para el trabajo en equipo.

Grupo A (24 alumnos)

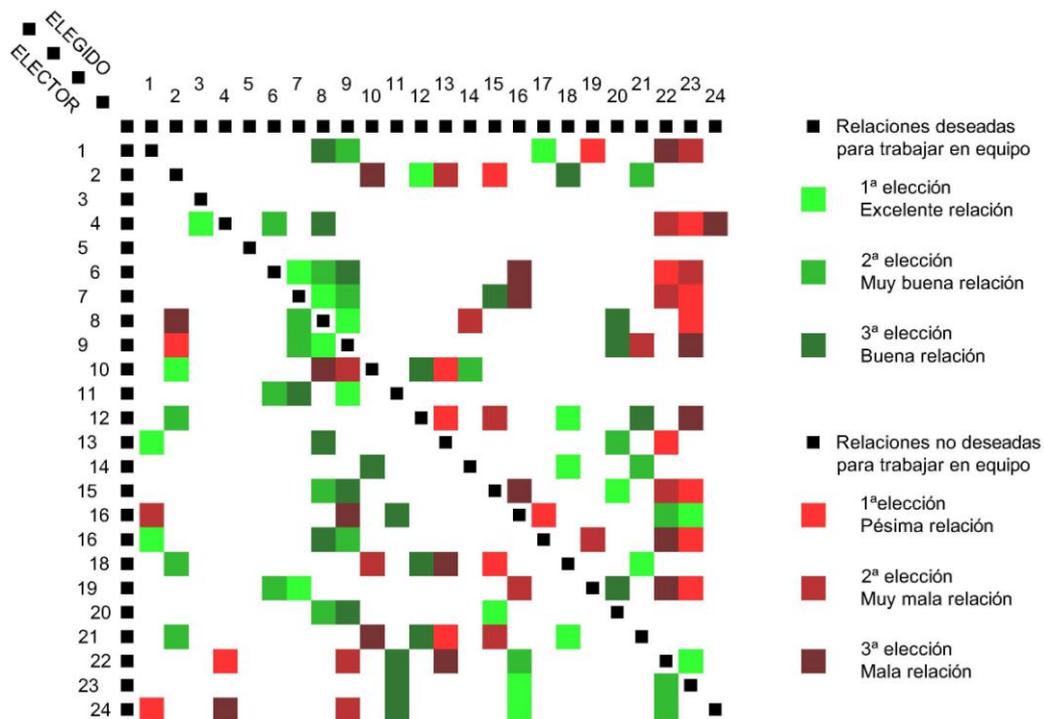


Tabla 1. Sociograma GrupoA

Grupo B (23 alumnos)

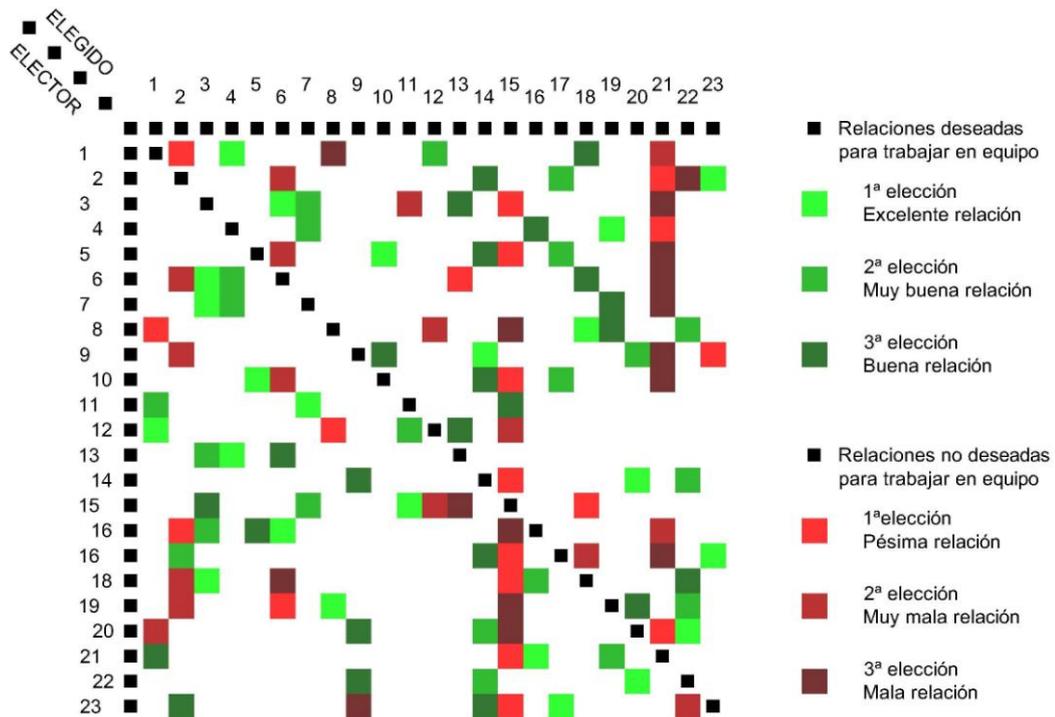


Tabla 2. Sociograma GrupoB

Grupo C (19 alumnos)

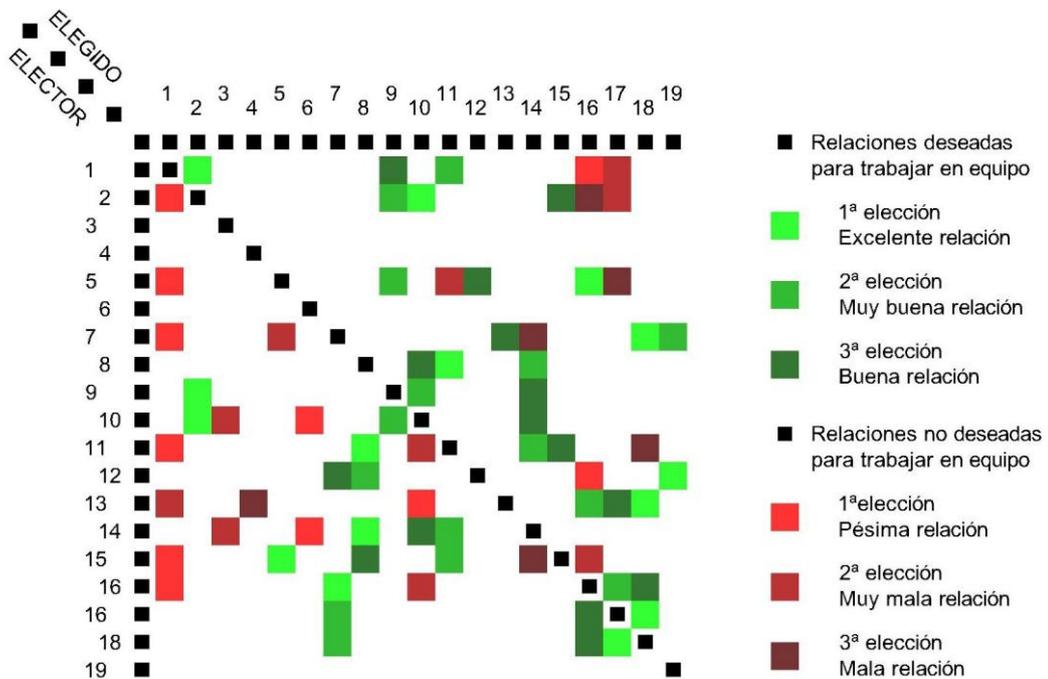


Tabla 3. Sociograma. Grupo C

Concluiones

- El alumnado que no asiste habitualmente a clase no fue considerado como no deseado a la hora de tenerlo en cuenta en el grupo para formar los futuros equipos de trabajo. Este detalle no es posible conocerlo si no se está en el aula y se conoce a los alumnos, pero me parece relevante, puesto que cuando estos discentes asisten y se integran en el equipo, el resto de componentes mostró en algunas ocasiones cierto rechazo.

- En algunos casos, los grupos de amistades están muy cerrados y se generan conflictos entre el alumnado si el número de integrantes no coincide con el número de componentes de su círculo de amistad.

- Acostumbra a ocurrir que los alumnos no son recíprocos en cuanto a las relaciones. En ocasiones se generan cadenas en las relaciones que no es posible cerrar porque no son circulares y existen incompetencias entre algunos de ellos.

- Sí fueron habituales las parejas de amistades. Suele haber unas 6 parejas por grupo-clase.

- En algunos grupos-clase, hay alumnos con los que casi nadie quiere trabajar y también suele haber aquellos con los que muchos sí quieren.

b) Compromiso de entrega de trabajos y resultados académicos

En segundo lugar, recogí del cuaderno del profesor los siguientes datos, con el objetivo de poder valorar:

1. El compromiso de entrega de las tareas solicitadas: N° de láminas entregadas.
2. La calidad de trabajo cuando el alumnado dispone de todo el material didáctico: Calificación media ponderada de las láminas entregadas.
3. Los conocimientos adquiridos: Calificación media ponderada de las pruebas específicas.
4. Resultados académicos a final de trimestre en la materia: Calificación trimestral.

En las escalas numéricas, se destacan 2 colores. El verde indica que el resultado de lo analizado es positivo y el rojo muestra deficiencia.

Grupo A (24 alumnos)

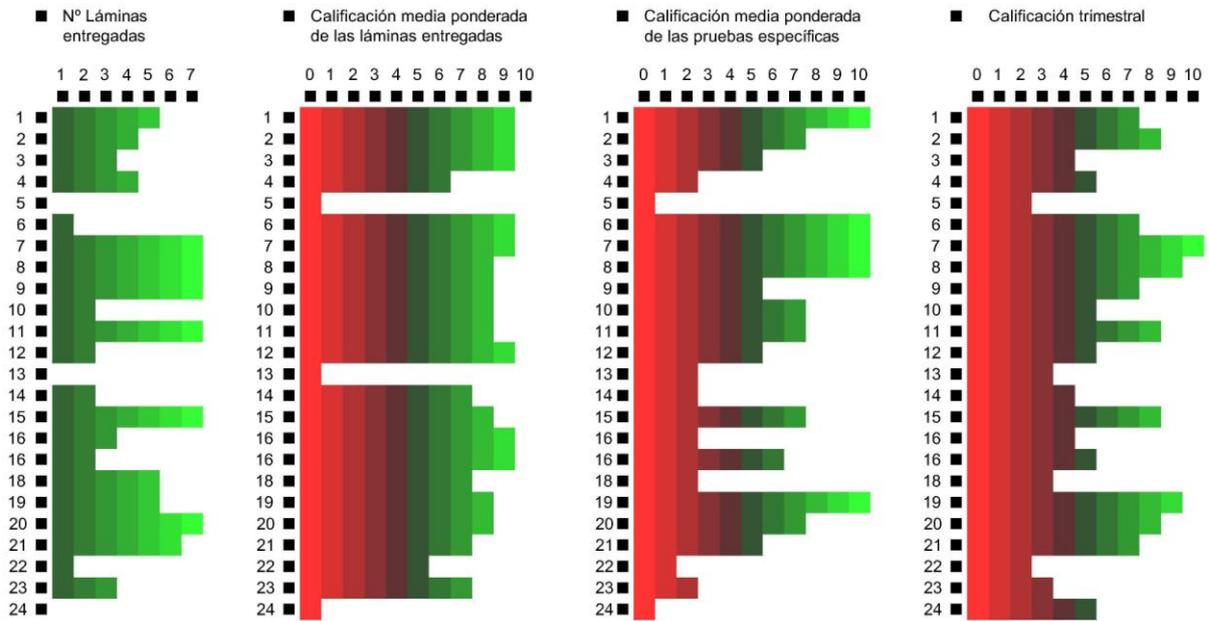


Tabla 4. Cantidad y calidad del trabajo realizado. Grupo A

Grupo B (23 alumnos)

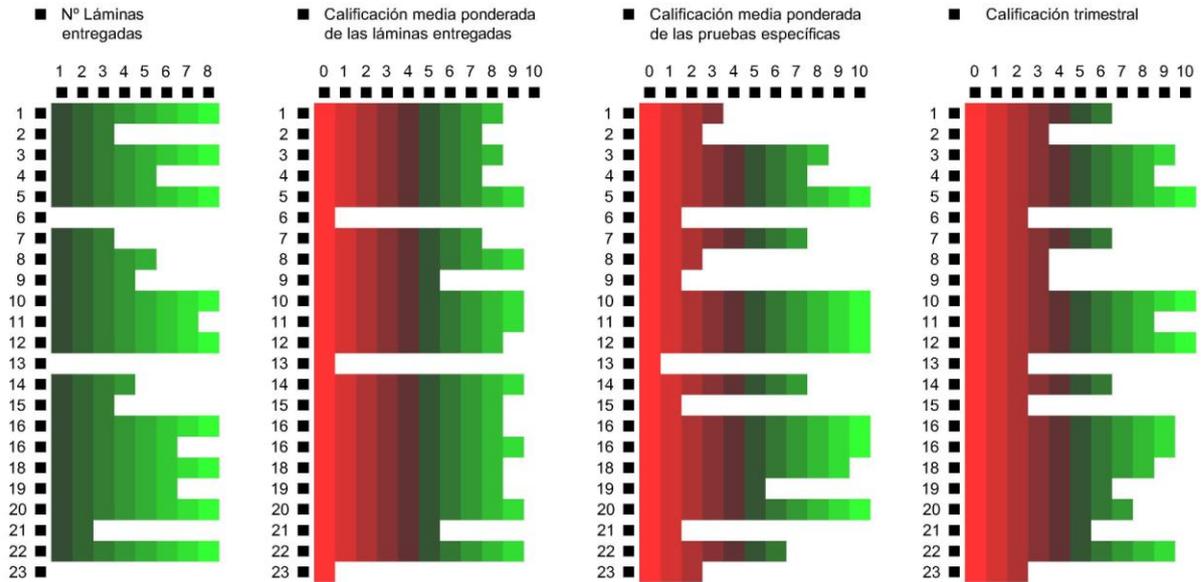


Tabla 5. Cantidad y calidad del trabajo realizado. Grupo B

Grupo C (19 alumnos)

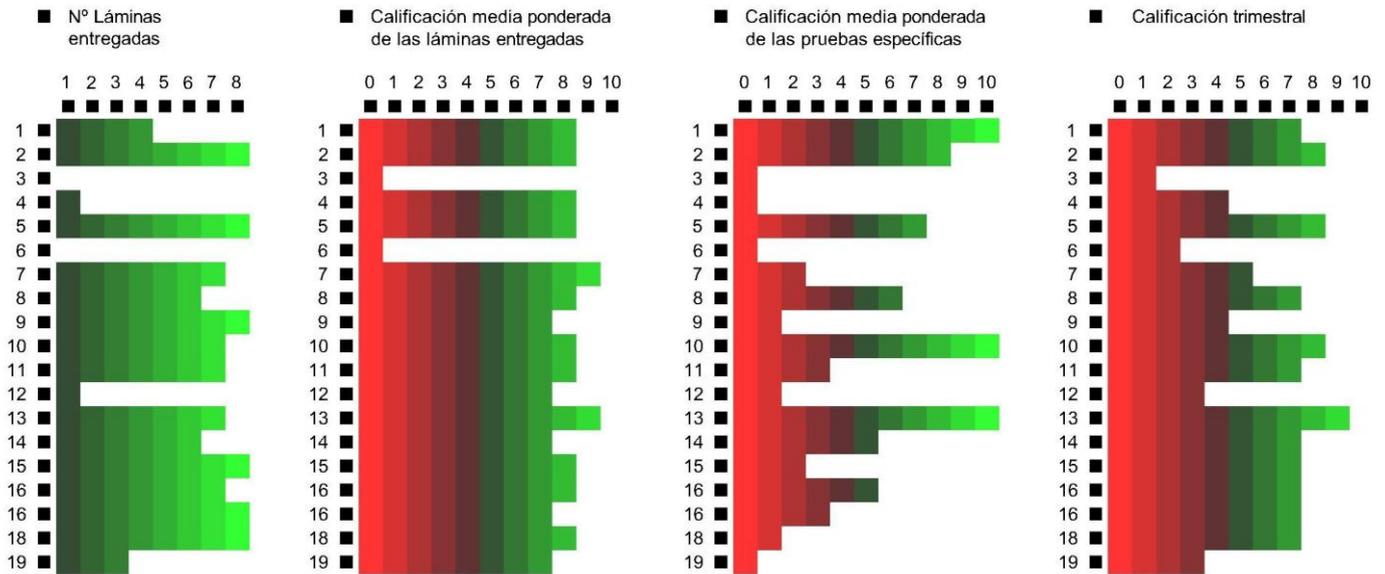


Tabla 6. Cantidad y calidad del trabajo realizado. Grupo C

Antes de proceder al análisis de los datos, cabe aclarar los intervalos, introducidos en las tablas según porcentajes, son los siguientes:

1. Compromiso de entrega

Baja (0-2) Media (3-5) Alta (6-7)

2. Calidad del trabajo:

Baja (0-4) Media (5-7) Alta (8-10)

3. Nota examen:

Baja (0-4) Media (5-7) Alta (8-10)

4. Calificación trimestral:

Baja (0-4) Media (5-7) Alta (8-10)

4.2.2.2. Análisis de los resultados extraídos

Grupo A (24 alumnos)

	Baja	Media	Alta
Compromiso de entrega	38%	33%	29%
Calidad del trabajo	13%	25%	62%
Nota examen	37%	42%	21%
Calificación trimestral	33%	21%	46%

- El compromiso de entrega es muy bajo (29%)

Nota: para aprobar la asignatura es requisito indispensable entregar todas las láminas (definido en la programación, aunque el profesor actual no siempre cumple con las normas preestablecidas).

- La calidad del trabajo realizado es alta (62%).

Nótese que en todos los grupos es aprox. parecida.

- Las calificaciones del examen son medias (entre 5 y 7) para la mayor parte de los discentes.

- En la calificación trimestral, una tercera parte del alumnado suspende.

Nótese que esta proporción es aprox. la misma en los tres grupos.

Grupo B (23 alumnos)

	Baja	Media	Alta
Compromiso de entrega	17%	21%	52%
Calidad del trabajo	13%	22%	65%
<u>Nota examen</u>	39%	22%	39%
Calificación trimestral	30%	26%	44%

- La mitad de la clase está comprometida con la entrega del trabajo

Nota: para aprobar la asignatura es requisito indispensable entregar todas las láminas (definido en la programación, aunque el profesor actual no siempre cumple con las normas preestablecidas).

- La calidad del trabajo realizado es alta (65%).

Nótese que en todos los grupos es aprox. parecida.

- Las calificaciones del examen son o muy buenas o muy malas.

Nótese que el 39% del alumnado suspende y el 39% obtiene calificaciones que oscilan entre el 8 y el 10.

- En la calificación trimestral, una tercera parte del alumnado suspende.

Nótese que esta proporción es aprox. la misma en los tres grupos.

Grupo C (19 alumnos)

	Baja	Media	Alta
Compromiso de entrega	16%	11%	73%

Calidad del trabajo	11%	26%	65%
Nota examen	58%	21%	21%
Calificación trimestral	32%	47%	21%

- Gran parte del alumnado está comprometida con la entrega del trabajo (73%)
Nota: para aprobar la asignatura es requisito indispensable entregar todas las láminas (definido en la programación, aunque el profesor actual no siempre cumple con las normas preestablecidas).
- La calidad del trabajo realizado es alta (65%).
Nótese que en todos los grupos es aprox. parecida.
- Las calificaciones del examen son en un elevado porcentaje malas o muy malas.
Nótese que el 58% del alumnado suspende las pruebas objetivas.
- En la calificación trimestral, una tercera parte del alumnado suspende.
Nótese que esta proporción es aprox. la misma en los tres grupos

Conclusiones

Las conclusiones a las que se llega con estos breves estudios son las siguientes:

- En todos los grupos una tercera parte de los estudiantes no obtiene la calificación de aprobado al final de trimestre.
- Las causas por lo que no aprueban son diferentes, pero la mayoría de las veces ocurre por absentismo escolar (algún alumno ni tan siquiera realizó el cuestionario porque no asistió durante 2 semanas) o por una falta de compromiso. Destacar, tal y como se mencionaba antes, que para superar el trimestre en esta materia es necesario entregar todas las láminas.
- En líneas generales, la calidad del trabajo es buena, cuando el alumnado dispone de todo el material didáctico.

4.2.3. Análisis DAFO

A modo de resumen de todo lo descrito hasta el momento, se presenta el análisis del contexto siguiendo el método DAFO, que consiste en el análisis del contexto interno (debilidades y fortalezas) y externo (amenazas y oportunidades).

Análisis	Características externas
Amenazas	<ul style="list-style-type: none"> - Desvalorización de la educación plástica (horario lectivo de solo 2h/semana de una asignatura específica) - Legislación educativa que exige dedicar una parte importante del tiempo de los docentes a aspectos meramente burocráticos que aportan poco a la mejora pedagógica - Nueva etapa educativa en un nuevo centro implican nueva formación de grupos
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none"> - Oferta cultural diversa y variada en el entorno - Intencionalidad normativa para el tratamiento interdisciplinar de las materias que componen el currículo - Libertad institucional para emplear la metodología de trabajo que considere más oportuna - Libertad del departamento didáctico para decidir la secuenciación de los contenidos a dar en tiempo y forma.
Análisis	Características internas
Debilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Baja atención real a la diversidad del alumnado - Desmotivación generalizada del alumnado - Comportamiento inadecuado del alumnado en el aula - Heterogeneidad económica del alumnado - Inadecuada asignación de aulas a los diferentes grupos (el alumnado ha de cambiar de aula entre clases)
Fortalezas	<ul style="list-style-type: none"> - Grupos de clase relativamente pequeños (24 como máx.) - Heterogeneidad social y cultural - Alumnado de 12 años ilusionado e interesado por lo nuevo

4.3. Ámbitos de aplicación

La innovación está pensada para ser aplicada, de momento, en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 1º de la E.S.O. Si bien es cierto que se trata de una innovación con fuerte carácter metodológico que podría ser implantada en cualquier materia, ésta está prevista descrita aquí basándose en las características intrínsecas de la asignatura.

En realidad, lo ideal sería que los tutores fueran quienes comenzaran la labor, pues conocen mucho mejor a su grupo-clase y tienen mayor contacto con ellos a todos los niveles personales, así como con las familias. No obstante, la estrategia va a ser otra. Se va a proponer la innovación desde el Departamento de Dibujo, como promovedor y fuente de inspiración, si se obtuvieran los resultados previstos, para otros departamentos.

5. Definición de los objetivos e indicadores de resultado y logro

El objetivo principal de la innovación nace de la raíz del problema y cada uno de los objetivos específicos surgen de las causas que lo ocasionan. La propuesta de mejora proviene, por lo tanto de trabajar sobre las causas para cambiar los efectos, con el fin último de que se produzca la mejora dada.

Objetivo principal (OP): Aumentar el tiempo de atención prestada por parte del alumnado, siendo deseable alcanzar los 40' de los 55' que dura una sesión.

Indicadores de resultado	Medidas
1. Tiempo de aprendizaje significativo	1. Observac. directa
2. Tiempo dedicado a llamar la atención al alumnado	2. Observac. directa
3. Tiempo dedicado a sacar y guardar el material	3. Observac. directa
4. Tiempo dedicado al cambio de clase	4. Observac. directa

Objetivo específico 1 (OE1): Hacer efectiva la atención a la diversidad

Indicadores de logro	Medidas
1. Grado de adecuación de las actividades didácticas planteadas en consonancia con los intereses del alumnado	1. Escala valoración
2. Progresión cualitativa y cuantitativa del trabajo realizado	2. Escala valoración
3. Grado de consciencia conocimientos y habilidades propios	3. Escala valoración
4. Grado de consciencia conocimientos y habilidades grupales	4. Escala valoración

Objetivo específico 2 (OE 2): Facilitar la comunicación docente-discente y entre discentes

Indicadores de logro	Medidas
1. Grado de credibilidad del docente	1. Escala valoración
2. Grado de fiabilidad del docente	2. Escala valoración
3. Grado de intimidad docente-discente y entre discentes	3. Escala valoración
4. Grado de orientación al yo (docente y discentes)	4. Escala valoración
5. Frecuencia con la que el alumnado interviene en clase	5. Escala valoración

Objetivo específico 3 (OE3): Aumentar la motivación del alumnado

Indicadores de logro	Medidas
1. Frecuencia de absentismo escolar	1. SAUCE
2. Comportamiento actitudinal general (silencio, orden...)	2. Observ. directa
3. Tiempo dedicado al uso del móvil con fines no didácticos	3. Observ. directa
4. Frecuencia de disponibilidad del material de dibujo propio	4. Anecdotario
5. Tiempo de atención prestada a la actividad didáctica	5. Observ. directa
6. Grado de desarrollo de las actividades realizadas en clase	6. Observ. directa

7. Grado de desarrollo de las actividades entregadas	7. Observ. directa
8. Frecuencia en la entrega de las actividades	8. Cuaderno profesor
9. Grado de satisfacción del alumnado por el trabajo realizado	9. Escala valoración
10. Calificación de los resultados de las pruebas específicas	10. Prueba escrita

6. Recursos

No es necesaria la aportación de recursos específicos en un principio. Solamente en el caso de que la complejidad de la situación lo requiriese, se podría instalar una videocámara en el aula para, en caso de desear una mayor precisión, poder medir los tiempos de concentración de cada discente, poder observar el comportamiento de estos. De necesitarse una videocámara, esta debería instalarse en la pared opuesta a la pizarra.

Algo que sí sería conveniente es disponer del mobiliario adecuado y suficiente para poder situar las mesas en espiga.

Respecto a los recursos personales, no se requieren extras.

7. Actividades y evaluación. Fases y cronograma

7.1. Plan de actividades

La propuesta de innovación aquí bocetada es una secuencia lógica de metodologías didácticas con respecto a la forma de trabajar y evaluar en el aula. La idea se desarrolla en 3 fases (una por trimestre) en el curso de 1º de la ESO. La razón por la cual se secuencia de esta forma, tiene que ver con 4 procesos:

- Complejidad de las actividades propuestas: secuencia organizativa en el desarrollo de las actividades:

- 1º Fase: Descubre. Ejercicios y actividades de percepción
- 2º Fase: Digiere. Proyectos cortos para trabajar la asociación
- 3º Fase: Disfruta. Proyecto trimestral para trabajar la expresión

3D: Descubre. Digiere. Disfruta.

- Conocimiento progresivo del grupo-clase: secuencia metodológica en la formación de los grupos de trabajo y el tipo de aprendizaje a desarrollar:

- 1º Fase: Descubre. Trabajo por parejas rotativas (dentro de un grupo de 4)
Preparación para el trabajo por cooperativo
- 2º Fase: Digiere. Trabajo en equipo cooperativo de 4 integrantes
- 3º Fase: Disfruta. Trabajo en equipo colaborativo de 4 componentes

- Tipo de evaluación: Se pretende que el alumnado desarrolle la capacidad de análisis y crítica de las tareas realizadas (metacognición). La secuencia que se propone es la siguiente:

- 1º Fase: Descubre. Evaluación del docente (evaluación tradicional)
- 2º Fase: Digiere. Evaluación compartida docente (evaluación tradicional) y discente (autoevaluación)
- 3º Fase: Disfruta. Evaluación compartida docente (evaluación tradicional), discente (autoevaluación) y resto de discentes (coevaluación)

Nota: Los porcentajes de las calificaciones aplicadas se detallan en el apartado de criterios de calificación de la programación didáctica.

A modo de resumen, se presenta la siguiente tabla:

	Metodología	Tipo de actividad	Tipo de evaluación
1er Trimestre DESCUBRE	Parejas rotativas, introducción al cooperativo	Percepción Ejercicios y actividades cortas	Tradicional (docente)
2º Trimestre DIGIERE	Trabajo por cooperativo	Asociación Proyectos cortos	Tradicional (docente) Autoeval. (alumnado)
3er Trimestre DISFRUTA	Trabajo por colaborativo	Expresión Proyecto trimestral	Tradicional (docente) Autoeval. (alumnado) Coeval. (alumnado)

7.2. Plan de evaluación y seguimiento

El plan de evaluación es progresivo. Mediante la observación directa, el anecdótico o cuaderno del profesor y la introducción de las faltas de asistencia en el programa SAUCE, se irá recogiendo la información suficiente como para evaluar los progresos de cada uno de los discentes, así como los del grupo-clase en general.

Al principio de cada trimestre se pasará a los alumnos el mismo cuestionario que se realizó en las prácticas y el docente hará los sociogramas para ver cómo evoluciona el grupo.

Al final del trimestre, se recopilarán los datos necesarios para poder hacer las escalas de valoración que tienen que ver con el proceso de desarrollo cognitivo y de compromiso con la entrega de las tareas, siguiendo también el modelo realizado en las prácticas. Por lo que a los alumnos respecta, al final de cada trimestre deberán cumplimentar las escalas de valoración con los aspectos detallados en el apartado de objetivos, para poder observar y analizar cuáles son sus sensaciones y opiniones respecto a los temas trabajados en clase.

8. Efectos y resultados

El aspecto de la concentración es complejo y difícil de abarcar, puesto que intervienen muchos factores. No obstante, tras un análisis del problema y la determinación de las causas, se van a tratar algunos aspectos que provocan, en la actualidad, el desaprovechamiento de una parte importante del tiempo en clase. Las causas no tratadas son el tema de la inadecuada alimentación y el de la gestión de los espacios, ya que no son abordables desde el aula y se salen del ámbito de acción. No obstante, están ahí y no hay que olvidarlos. Esos serían puntos de acción si se continuase con la innovación.

La metodología de los grupos de trabajo también podría ser un punto fuerte de ampliación, en caso de que la innovación funcionase. Se trataría no solo de trabajar en grupos dentro del aula, sino de trabajar para la comunidad, integrando así la vida educativa en la sociedad activa, mediante organizaciones con las que se pudiesen plantear proyectos de ayuda a la comunidad.

Los problemas que pueden surgir son varios. Están los que tienen que ver con la capacidad de observación y análisis propios del docente que lleve a cabo la innovación en su aula, así como su capacidad de empatía y comunicación. El guía que lleve al alumnado ha de ser una persona confiable y abierta, al tiempo que disciplinada. Una parte importante del éxito o del fracaso está en manos de quien se responsabilice y la lleve a cabo. Como de costumbre, la motivación intrínseca del profesorado suele ser la clave, aunque no suficiente. El grupo-clase es quien decide si se deja dirigir o no, pero este derecho hay que ganárselo.

LA COPA: PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En esta tercera parte se desarrolla la propuesta de programación. El título “copa” hace referencia a la copa de un árbol. Ésta no es la única posible como producto de la innovación, se podrían hacer tantas como programadores hubiera, es una de entre infinitas posibilidades, pero sí es fruto de ella. Es modificable a través de los años, igual que las ramas, que crecen para buscar el sol. Esta imagen es la me viene a la mente al pensar en la evaluación de la propia programación, actividad fundamental si se quiere mejorar. Ello equivaldría al podado y crecimiento natural de la copa de un árbol, que se adapta al medio en función de las necesidades.

Este apartado sigue la siguiente secuencia: introducción, propósitos de la programación, desarrollo de las competencias, contenidos, secuenciación de actividades, metodología, recursos ambientales y materiales, medidas de atención a la diversidad, evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje y evaluación de la propia programación.

1. Introducción

El planteamiento tiene el propósito de facilitar una serie de herramientas teóricas y prácticas al discente para que pueda llenar la mochila de viaje con todo lo necesario con vistas al futuro como persona con recursos que es capaz de observar (actividades de percepción), de apreciar o reflexionar (actividades de análisis) y de hacer (actividades de expresión y representación). Según Delacroy (1907), así es como se aprende. Es un proceso largo y también complejo si solamente valoramos los resultados, pero es sencillo de realizar si se pautan y muestran los pasos con claridad y rigor.

A continuación se presenta una programación para 1º de la E.S.O. para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual compuesta de 11 unidades didácticas que tratarán, desde diversas perspectivas, el tema del espacio. La programación “3D: Descubre. Digiere. Disfruta” es una propuesta de secuenciación de metodologías de trabajo que aspiran a cohesionar los componentes del grupo-clase, que no suelen conocerse al llegar al instituto, y de una progresión en la presentación de contenidos, con tareas que van a ir haciéndose cada vez más complejas, por incorporar mayor cantidad de elementos a medida que avance el curso.

Es importante que cada uno de los discentes descubra quiénes son sus semejantes en el aula, que conozcan las propias habilidades y las de los demás con el fin de poder trabajar juntos, beneficiándose todos y cada uno de ellos de las capacidades ajenas, pues el objetivo final es trabajar con agilidad, en sintonía y con ilusión, compartiendo ideas y aprendiendo unos de otros en una asignatura creativa en su esencia.

Una de las ideas que deseo aclarar desde el principio, es que en mi opinión, el arte no es un don que unos poseen y otros no. El arte, no surge de la nada, florece de un conocimiento previo, consciente o inconsciente. Este detalle es importante destacarlo al principio porque uno de los temas observados en las prácticas es que hay una gran parte del alumnado que piensa que la asignatura es fácil para unos pocos agraciados, y no es así. Hace dos siglos, sí era así. La técnica dominada era lo que más se valoraba, pero hoy en día, la visión del arte es otra. La expresividad y la reflexión, también forman parte de esta disciplina creativa.

El objetivo final de esta asignatura la educación del discente como integrante de una sociedad, como persona que sabe trabajar en equipo, desarrollando, además de los aspectos cognitivos, los sociales, emocionales y éticos.

2. Propósitos de la programación

Tal y como apuntábamos unas líneas más arriba, es importante el desarrollo integral de la persona, si deseamos un equilibrio a todos los niveles, tanto intelectuales, como sociales, emocionales y éticos. Tan importante es conocer la teoría del color, como el saber controlar los impulsos cuando se debe estudiar algo en un determinado momento, aunque ello ocurra una tarde soleada en primavera y sea más apetecible quedar con los amigos para dar un paseo. Pero en cambio, si una amistad te pide un favor, aunque tengas un examen al día siguiente, se debe aprender a valorar qué es más importante. Emociones y valores se trabajan directamente cuando nos relacionamos. Y es por este motivo por el cual, desde el principio, se van a realizar todas las actividades en grupo.

En 1989 la UNESCO celebró la Convención sobre los Derechos del Niño, entendiéndose que un niño es toda persona menor de 18 años, donde se acordó que los niños tienen pleno derecho a al desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones. Concretamente, en lo que se refiere a los objetivos

de la educación, se estableció que “el estado debe reconocer que la educación debe ser orientada a desarrollar la personalidad y las capacidades del niño, a fin de prepararlo para una vida adulta activa, inculcarle el respeto de los derechos humanos elementales y desarrollar su respeto por los valores culturales y nacionales propios y de civilizaciones distintas a la suya.” (UNESCO, 1989, p. 22) En el artículo 1, párrafo a), se detalló todavía más: “La educación del niño debe estar encaminada a desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades (UNESCO, 1989, p. 23). Tras más de dos décadas, los objetivos expresados en aquella cumbre no siempre se llegan a alcanzar y éste va a ser nuestro desafío.

2.1. Sistema Educativo. Fines

Los fines de la educación están determinados en el artículo 2 de la L.O.E. (2006), los cuales no fueron modificados por la L.O.M.C.E. (2013). Aún siendo consciente de que los once párrafos del apartado primero de este artículo son importantes y metas a lograr, esta programación está basada en 4 de ellos:

- a) El pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos.
- d) La educación en responsabilidad individual y en el mérito y esfuerzo personal.
- e) La formación para la paz, el respeto a los derechos humanos, la vida en común, la cohesión social la cooperación y solidaridad (...)
- f) El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular el propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como para desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.

En resumen, destacar que se le ha de facilitar al alumnado una serie de recursos para que se desarrollen como personas íntegras. Se valoran tanto el esfuerzo personal como la convivencia y la cooperación social y es importante que éste sea consciente tanto de sus capacidades como de sus conocimientos, con el fin de aprender a ser creativos y de despertar un espíritu emprendedor.

2.2. Etapa. Objetivos de la E.S.O.

Los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria están definidos en el Real Decreto 1105/2014 en el artículo 11. Estos son doce en total y, dado que esta programación es para 1º de la E.S.O., es menester y recomendable que se lleven a cabo todos ellos, aunque las capacidades que se le exigirán al alumnado es obvio que irán en progresivo aumento a lo largo de la etapa educativa. En esta programación se propone trabajar activamente con el alumnado las capacidades que les permita:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos (...).
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás (...).
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos (...).
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas (...).
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor, y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito (...).
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
- l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Los dos últimos apartados hacen referencia explícita a nuestra materia. En cada sesión se van a trabajar directa o indirectamente, pues son el motor: la cultura como expresión de ideas. Desde mi punto de vista, es tan importante saber expresar lo que se

lleva dentro, como saber comprender las expresiones de los demás. De hecho, volviendo al tema de las emociones, durante la adolescencia todavía existen errores en la comprensión de las emociones. Una chica de 14 años puede interpretar que su madre está enfadada si le dice que bebió alcohol, por ejemplo, y es posible que lo que ocurra es que esté preocupada. Es un problema de percepción importante que hay que afinar.

2.3. Materia. Objetivos en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Las capacidades que se espera que se desarrollen en esta materia están concretadas a nivel autonómico en el Decreto 43/2015 del Boletín Oficial del Principado de Asturias, en el Anexo II, asignaturas específicas, para esta etapa. Están detalladas, concretamente, en el apartado de “Metodología didáctica”.

I. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.

II. 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.

III. 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.

IV. 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.

V. Expresarse con creatividad mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.

VI. 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.

VII. Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.

VIII. 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.

IX. 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.

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

Todas y cada una de esas capacidades van a desarrollarse al realizar las actividades propuestas en la programación. No obstante, resaltar la importancia de las que tienen que ver con la percepción en este primer curso de la etapa. Es fundamental aprender a observar para poder comprender las estructuras internas de las obras, la filosofía que hay tras ellas, y el porqué después de todo el trabajo de creación, éstas acaban formalizándose tal y como llegan a nosotros.

2.4. Curso. Objetivos en 1º de la E.S.O.

Cohesión del grupo de trabajo: Las capacidades principales a desarrollar empiezan por un aspecto social, de conocimiento de los integrantes, ya que todos los alumnos son nuevos en el centro y pocos se conocen entre ellos. Este aspecto es crucial trabajarlo, puesto que sin una cohesión y confianza en el trabajo como grupo, es difícilmente posible generar un ambiente de implicación por parte de discentes y docente. En la práctica, ello implica que ya desde el principio se van a sentar en grupos de 4 y van a trabajar, fundamentalmente por parejas en el primer trimestre, el tema de la percepción. Tras estos primeros contactos, se formalizarán dichos grupos que trabajarán de forma cooperativa, teniendo asignado cada componente del grupo un rol, el cual implica unas responsabilidades concretas, para finalmente, en el tercer trimestre, estructurarse de manera colaborativa, traspasándoles así a ellos mismos las responsabilidades de autogestión y coordinación del grupo. El tipo de actividades y la metodología seguida a están definidas en el apartado de actividades del proyecto de innovación.

Conocimiento de capacidades y conocimientos propios y ajenos: Otro de los aspectos a desarrollar es la metacognición. Cada alumno dispone de unas habilidades

innatas y de otras que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo. Para que conozcan sus puntos fuertes y débiles, así como el de sus iguales, estos han de entrenarse en el hábito del autoconocimiento. Por ello, se propone la autoevaluación y la coevaluación en el segundo y tercer trimestre, respectivamente. Estos aspectos se definen con mayor claridad en el apartado de la evaluación de esta programación.

Capacidad de expresión, reflexión y valoración: Actualmente, el alumnado tiende a permanecer en actitud pasiva en el aula, unas veces por costumbre o forma natural de ser, otras porque las clases son en muchas ocasiones clases magistrales, donde el docente es quien lleva las riendas todo el tiempo y el alumnado quien debe asimilar lo presentado. En esta programación, se propone que el aprendizaje sea activo, haciéndole participe en todas las unidades didácticas, ofreciendo al discente la oportunidad de dialogar, comentar, preguntar o compartir cualquier tema que le parezca relevante. El docente ha de mostrarse como guía y moderador de los debates, más que como único monologuista, que conduce el discurso hacia los propios intereses. Es necesario que todo el grupo-clase se interese por los aspectos que se tratan y para ello hay que mostrarse atento, ágil y abierto, para así ser capaz de atender de forma efectiva y real a la diversidad de intereses que los protagonistas, los discentes, tienen.

Capacidades propias de la materia para este curso académico: Las capacidades que tienen más que ver con los objetivos didácticos propios de la materia y del curso, están ampliamente detallados en la secuenciación de las actividades.

3. Desarrollo de las competencias

“Las competencias básicas son las inteligencias múltiples desarrolladas y puestas en práctica” (del Pozo, 2014, contraportada). Sor Innovación, alumna de Gardner, trabaja en el Colegio Montserrat de Vallvidriera, en Barcelona, y defiende que existe una íntima relación entre las inteligencias múltiples descritas por H. Gardner en su teoría del desarrollo cognitivo (1998) y las competencias. En el colegio, se dieron cuenta de que había alumnos que destacaban en algo, en un deporte, por ejemplo, o en tocar un instrumento, y al llegar a los cursos superiores, debían dejar de hacer esas actividades porque necesitaban aprobar en la escuela. Esto es inadecuado, pues una persona competente ha de ser capaz de llegar a desarrollar todas sus capacidades de manera equilibrada. Es entonces cuando se empezó a investigar y llegaron a la

conclusión de que para alcanzar el equilibrio era una buena estrategia trabajar en grupos cooperativos, tratando al mismo tiempo aspectos racionales y emocionales.

Las Competencias Clave son uno de los puntos más importantes a tratar en el currículo de la vigente legislación, y junto con los conocimientos, han de ser evaluadas mediante unos criterios de evaluación establecidos. Se definen como las capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos. Éstas con 7 y se enuncian en el Artículo 2 del apartado 2 del Real Decreto 1105/2014. En concreto en la materia que estamos programando, se van a desarrollar todas ellas de la siguiente manera:

- a) **Comunicación lingüística:** Se trabaja en los debates, en las clases interrogativas magistrales, a través del PLEI... Adquirir esta competencia implica saber utilizar el lenguaje verbal como vehículo para expresar las ideas, emociones y sentimientos, así como favorecer la reflexión sobre las relaciones que se establecen entre diversos lenguajes en los actos de comunicación. Asimismo, también estará presente en la realización de trabajos de cómic, cine, etc., expresiones artísticas que requieren de la combinación del lenguaje verbal y el visual. Además, el desarrollo de esta capacidad ha de favorecer la comprensión y expresión oral y escrita al promover el conocimiento y la utilización del vocabulario específico referido a esta materia.
- b) **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** Es una de las competencias más importantes de esta asignatura, especialmente en el bloque de dibujo técnico, donde es crucial comprender los aspectos espaciales de la realidad a través de la geometría y la representación de las formas. Aprender a observar, experimentar, descubrir, reflexionar y valorar es fundamental para profundizar en la materia y ayudar al desarrollo del alumnado.
- c) **Competencia digital:** La búsqueda de información por internet y el uso de diferentes programas informáticos sencillos son herramientas potentes para el hallazgo y la producción de creaciones visuales y audiovisuales. El teléfono móvil es una potente herramienta hoy en día que casi todos los discentes manejan y disfrutan con cotidianidad. Es importante aprovechar los recursos de los que se dispone para sacarles el máximo partido y el uso de éste va a estar permitido en el horario lectivo de esta materia.

d) **Aprender a aprender:** Es la competencia clave más importante desde mi punto de vista porque es fundamental desarrollarla para desenvolverse con facilidad en un entorno constantemente cambiante. En la escuela se propician situaciones concretas en las que el alumnado ha de tomar conciencia de las propias capacidades y recursos así como aceptar los propios errores para poder mejorar progresivamente. En Educación Plástica, Visual y Audiovisual, esta capacidad se desarrolla siempre desde el punto de vista de la creatividad, teniendo el discente que escoger entre las múltiples posibilidades disponibles, aquello que le es útil, dentro del universo informativo en el que hoy en día estamos inmersos, de lo que es desechable, así como decidir qué propuestas del proceso creativo no le interesan a lo largo del desarrollo de cada una de las unidades didácticas.

e) **Competencias sociales y cívicas:** Uno de los cimientos sobre los que se construye esta programación es el desarrollo de las competencias sociales y cívicas. Se propone llegar a la creación artística trabajando en equipo desde el principio de curso, promoviendo actitudes de respeto, tolerancia, cooperación y flexibilidad. Tal y como se ha comentado en el apartado de los objetivos, la cohesión del grupo es uno de los propósitos propuestos para este curso, ya que es una de las habilidades básicas para saber mantener con cordialidad cualquier tipo de relación personal. Estas capacidades facilitan el trabajo y propician a un buen ambiente en el aula, ingredientes necesarios para que se produzca el aprendizaje.

f) **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** Esta es una de las capacidades intrínsecas de la materia, por su carácter creativo. Uno de los puntos que no se suele trabajar en el aula es el proceso creativo, es cual es imprescindible y necesario en toda creación. El resultado final no siempre es el mejor o el más adecuado. Este proceso es importante porque implica reflexión, autoconocimiento previo, recogida de información... Por ello, el alumnado va a estar constantemente sometido a situaciones donde deberá planificar estrategias para alcanzar sus objetivos. Se promueven valores como la innovación, la imaginación, el sentido crítico y la responsabilidad.

g) **Conciencia y expresiones culturales:** Ésta es la otra capacidad propia de toda actividad artística. Para crear es necesario conocer, comprender, apreciar y valorar con una actitud abierta y respetuosa, al tiempo que crítica, las diferentes manifestaciones artísticas, y utilizarlas como fuente de enriquecimiento.

4. Contenidos

Los contenidos que forman parte de esta materia están definidos en el Real Decreto 1105/2014, en el Anexo I, Apartado 10. Están divididos en tres bloques que son los siguientes:

Bloque 1. Expresión plástica

Bloque 2. Comunicación audiovisual

Bloque 3. Dibujo técnico

Tal y como se menciona en la introducción, la programación se plantea desde la complejidad de los procesos mentales y es por ello que, atendiendo a sabiduría popular de que “cuatro ojos ven mejor que dos”, hasta Navidades se propone un trabajo básico de desarrollo de la percepción. Durante el segundo trimestre, apenas se dan contenidos nuevos, pues el objetivo es asociarlos entre ellos, ver cómo se relacionan y cómo se pueden aplicar muchos en la resolución de problemas sencillos. En el último trimestre, en cambio, se trabaja un único proyecto donde va a tener el mayor peso el segundo bloque de contenidos por ser el que conglera mayor número de elementos a considerar, pues en el lenguaje audiovisual, se podrían aplicar todos los contenidos hasta el momento aprendidos más los propios de este bloque. Es en el último trimestre cuando, una vez se le ha facilitado al alumnado todas las herramientas básicas para desarrollar sus propios proyectos, tiene la oportunidad de involucrarse en un proyecto duradero en tiempo y envergadura, para expresarse con total libertad.

A continuación, se presentan los 3 bloques de contenidos:

Bloque 1. Expresión plástica

I. Reconocimiento y utilización de los elementos configuradores de la imagen (punto, línea y forma) en las obras gráfico-plásticas, como elementos de descripción y expresión.

II. Realización de composiciones modulares básicas atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

III. Formación de los colores. Color luz. Color pigmento. Colores primarios, secundarios y complementarios.

IV. La textura. Tipos de textura: texturas táctiles y visuales, texturas naturales y artificiales.

V. Ordenación y planificación del proceso de elaboración de cualquier producción plástica para conseguir los objetivos prefijados.

VI. Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones o en las colectivas y respeto por las obras ajenas.

VII. Creación de trabajos con distintos niveles de iconicidad (bocetos, esquemas, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos).

VIII. Experimentación y utilización de los materiales y medios de expresión gráfico-plásticos (lápices de grafito, de color, rotuladores, témpera, ceras, collage, tinta y arcilla) en función del contenido a trabajar.

IX. Determinación de las cualidades expresivas destacables en manifestaciones plásticas del patrimonio cultural de Asturias.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

I. La percepción visual: el mecanismo de la visión y las constantes perceptivas (forma, tamaño y color). Ilusiones ópticas.

II. Diferenciación entre imagen y realidad. Grados de iconicidad de las imágenes.

III. Identificación de los tipos de encuadres y de planos de una imagen fija.

IV. Estudio y experimentación, a través del cómic, de los aspectos más significativos que utilizan los lenguajes secuenciados para transmitir la información.

V. La imagen en movimiento: fundamentos.

VI. El lenguaje visual y los elementos que lo componen. Análisis de los diferentes tipos de lenguajes visuales. Identificación del lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión.

VII. Utilización de los recursos informáticos para la creación, obtención de imágenes y presentación de un trabajo multimedia.

VIII. Realización de mensajes visuales y audiovisuales siguiendo una planificación del trabajo.

IX. Demostración de una actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en nuestros hábitos y costumbres y ante determinada publicidad que incita al consumismo.

Bloque 3. Dibujo técnico

I. Introducción a la geometría. Conocimiento y manejo básico de los instrumentos para los trazados técnicos.

II. Distinción entre recta y segmento. Construcciones básicas. Mediatriz de un segmento.

III. Ángulos. Identificación de los ángulos de la escuadra y el cartabón. Clasificación de ángulos. Suma y resta de ángulos sencillos de forma gráfica. Bisectriz.

IV. Triángulos. Definición. Clasificación. Denominación de triángulos en función de sus lados y de sus ángulos. Construcción de triángulos sencillos.

V. Cuadriláteros. Definición. Clasificación. Denominación de los cuadriláteros. Construcción de paralelogramos sencillos.

VI. Polígonos regulares e irregulares. Distinción y clasificación según el número de lados.

VII. Construcción de polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados inscritos en la circunferencia.

VIII. Construcción de polígonos regulares de 3 y 6 lados dado el lado.

IX. Tangencias y enlaces. Casos básicos.

X. Identificación de las propiedades de las tangencias entre circunferencias para la realización de un óvalo y un ovoide.

XI. Realización de diseños de espirales de 2 centros.

XII. Comprensión del concepto básico de simetría, giro y traslación de una figura.

XIII. Diseño de composiciones modulares sencillas aplicando repeticiones.

XIV. Representación objetiva de sólidos sencillos mediante sus proyecciones o vistas diédricas.

XV. Introducción a la perspectiva caballera de prismas simples.

XVI. Introducción a la perspectiva isométrica de volúmenes sencillos sobre una plantilla isométrica.

5. Secuenciación de actividades

Las actividades propuestas se organizan en tres bloques, desarrollándose cada uno de ellos a lo largo de un trimestre.

1er Trimestre: **DESCUBRE**

Actividades fundamentalmente perceptivas por parejas rotativas. Primer contacto entre el alumnado, que se desconoce por ser nuevo en el centro.

2º Trimestre: **DIGIERE**

Proyectos cortos básicamente de asociación de conceptos en grupos cooperativos. El alumnado ya se conoce, pero aún no es autónomo para trabajar en equipo. Se asignan roles para organizarse u repartir el trabajo con un objetivo común.

3er Trimestre: **DISFRUTA**

Proyecto trimestral esencialmente de expresión libre en grupos colaborativos. Los componentes se autogestionan el trabajo, llegan a acuerdos y todos son responsables.

Esta programación se organiza en 11 unidades didácticas, entendiendo este concepto como unidad de programación. La duración de cada una de ellas nada tiene que ver con los contenidos, sino con cada uno de los temas de trabajo propuestos. A medida que avanza el curso, estas son más complejas y se asemejan más al concepto de proyecto que al de tema a desarrollar, tal y como suele hacerse en los libros de texto.

Las unidades que conforman la totalidad de la programación son las siguientes:

Descubre:

UD 1: Un punto en la inmensidad

UD 2: La expresividad espacial de los elementos compositivos

UD 3: El universo de la geometría plana

UD 4: Cómo crear sensación de profundidad

UD 5: Cómo dibujarlo si quieres construirlo

UD 6: Cómo dibujarlo en 3D

Digiere:

UD 7: El lenguaje universal de la publicidad

UD 8: La sencilla geometría del tangram

UD 9: Una forma de crear hasta el infinito

UD 10: Un viaje espacio-temporal

Disfruta:

UD 11: La magia de crear sensación de movimiento

A cada una de las unidades se le ha dedicado una tabla resumen específica donde se detalla por bloques:

1. El título de la unidad didáctica
2. Las competencias más importantes que se desarrollarán en cada unidad. Cada una tiene su color y las que están en gris es porque se desarrollan poco o nada.
3. La relación de contenidos que todavía no se han dado (en gris), los que se dan por primera vez en la unidad (color naranja o lila luminoso según el trimestre correspondiente) y color naranja o lila pastel según también el trimestre en el que imparta la unidad).
4. Criterios de evaluación e indicadores de logro (identificar colores en la leyenda).
5. Temporalización: 2 días a la semana, se excluyeron los festivos.
6. Desarrollo de todas las actividades propuestas.

-  Contenido o indicador todavía no tratado
-  1er Trimestre. Contenido o indicador trabajado en esta unidad.
-  1er Trimestre. Contenido o indicador ya trabajado con anterioridad en el 1er trimestre
-  2º Trimestre. Contenido o indicador trabajado en esta unidad.
-  2º Trimestre. Contenido o indicador ya trabajado con anterioridad en el 1er trimestre
-  3er Trimestre. Contenido o indicador trabajado en esta unidad.

A continuación se presentan las unidades didácticas desarrolladas.

DESCUBRE

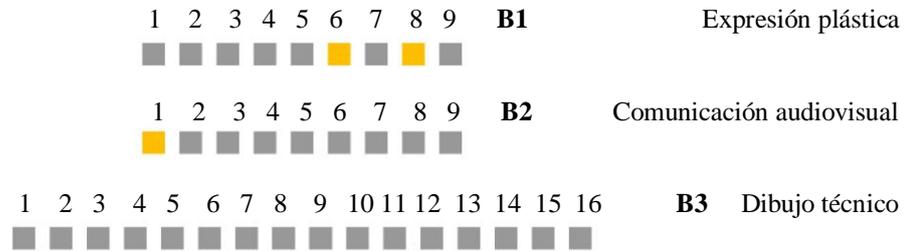
Un punto en la inmensidad. UD1

COMPETENCIAS CLAVE

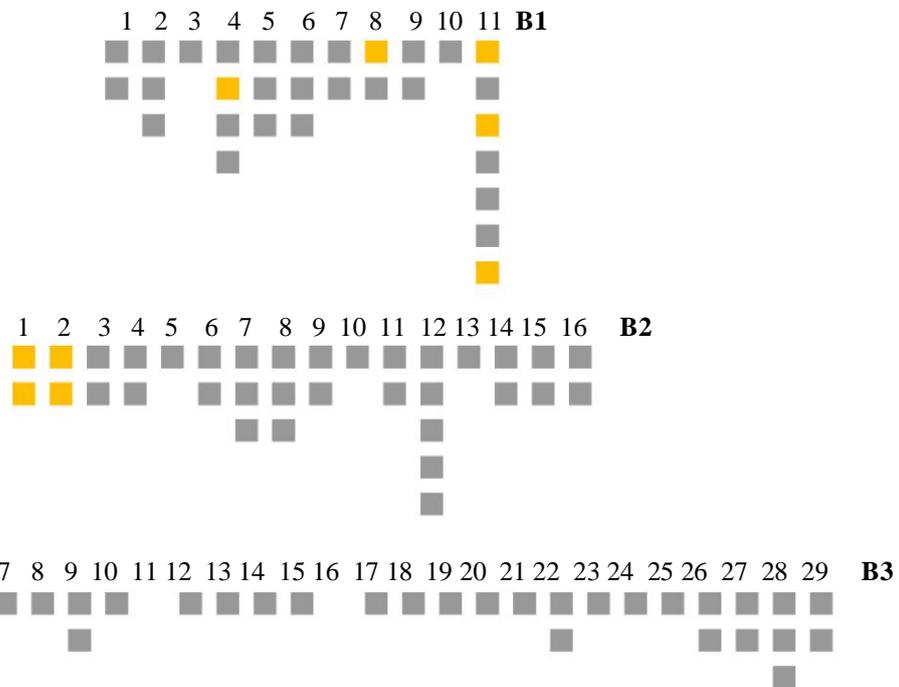


A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.
C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.
F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.

CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

¿Qué quieres ver? ¡Encuadra!

(Pareja) Se facilitará una imagen por pareja de alumnos y se deberá proponer 4 encuadres a los que se les pondrá un título descriptivo.

¿Qué ves?

(Pareja) Buscar 4 imágenes donde se identifique algún tipo de ilusión óptica.

¿Cuántas variaciones harías?

(Indiv.) Escoger una de las ilusiones ópticas buscadas y se harán 3 interpretaciones diferentes fruto del análisis de los elementos compositivos: punto, línea y plano con técnica libre.

DESCUBRE

La expresividad espacial de los elementos compositivos. UD2

COMPETENCIAS CLAVE

A B C D E F G


A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.
 C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.
 F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.

CONTENIDOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	B1	Expresión plástica							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	B2	Comunicación audiovisual							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B3	Dibujo técnico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	B1																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B2													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	B3

TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

¿Qué interpretas?

(Pareja) Buscar obras donde alguno de los siguientes recursos compositivos sea muy destacable (2 obras por recurso). Temas compositivos: 1. Punto, 2. Línea, 3. Plano, 4. Color, 5. Textura física del material.

¿Me lo cuentas?

(Pareja) Justificar por escrito brevemente las elecciones realizadas.

¿Se lo explicas a los demás?

(Pareja) Presentar a los compañeros las elecciones y debatir las justificaciones entre todos.

¡Representa la textura!

(Indiv.) Cada componente de la pareja debe escoger una textura (natural o artificial) para plasmarla en una lámina. Trabajar con una de las técnicas a escoger entre el lápiz de grafito o de color o la témpera.

DESCUBRE

El universo de la geometría plana. UD3

COMPETENCIAS CLAVE

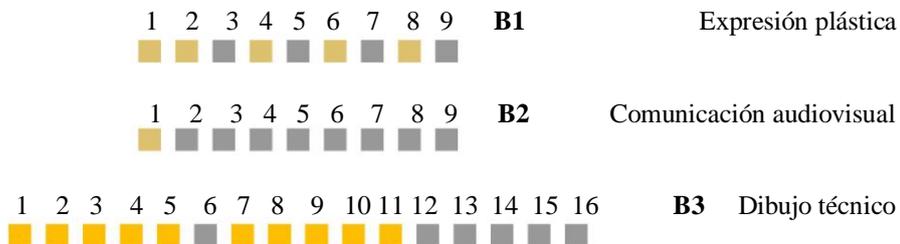
A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

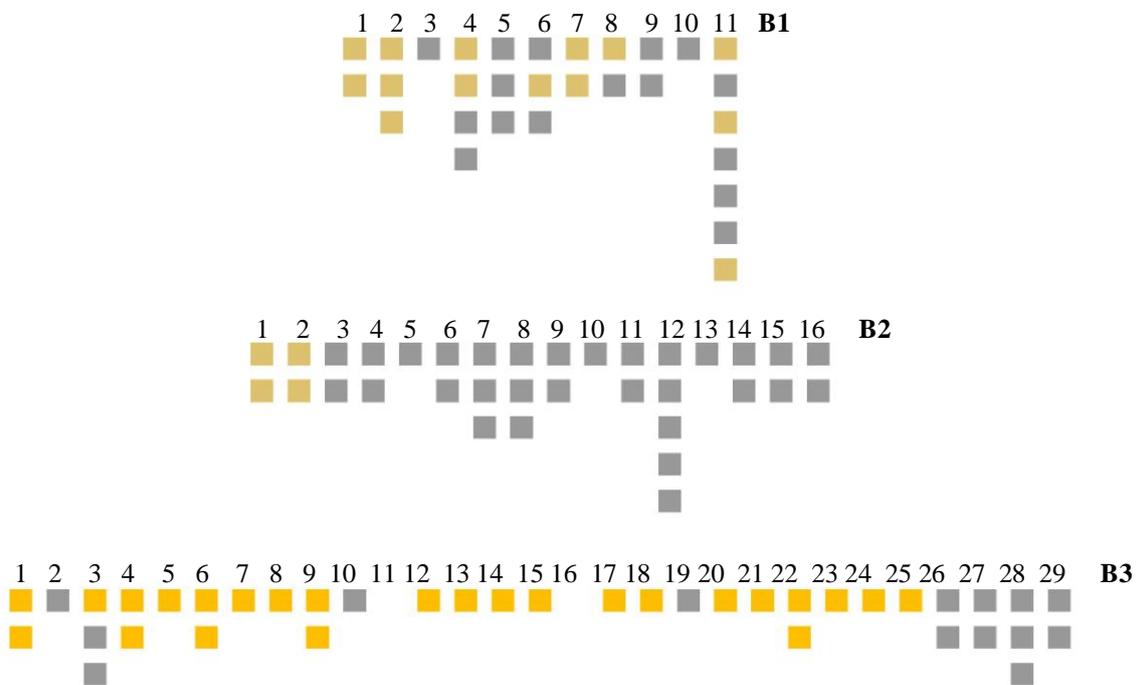
F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

¡Sigue los pasos!

A cada grupo se le asignará unas tareas que deberá realizar siguiendo una hoja de instrucciones facilitada por el docente, quien explicará la teoría para el grupo-clase al principio de las diferentes sesiones, junto con el grupo pertinente que haya realizado las tareas asignadas.

(Grupo 1) Construye los triángulos dados los lados (equilátero, isósceles y escaleno)

(Grupo 2) Construye los triángulos dados dos ángulos (acutángulo, rectángulo y obtusángulo)

(Grupo 3) Construye los 3 tipos de paralelogramos (rectángulo, rombo y romboide)

(Grupo 4) Construye polígonos regulares dado el lado, de 3, 4 y 6 lados

(Grupo 5) Construye polígonos regulares de 3, 4 y 6 lados inscritos en la circunferencia

(Grupo 6) Construye una espiral de 2 centros, un óvalo y un ovoide dados los ejes menores.

¡Crea tu composición escogiendo otras tres figuras!

Crear un personaje donde se identifiquen al menos tres de las figuras aprendidas, debiendo hacer coincidir lados, siendo necesaria la suma o resta de ángulos, donde se incorporen ovoides, óvalos, elipses, etc. A escoger por el docente.

DESCUBRE

Cómo crear sensación de profundidad. UD4

COMPETENCIAS CLAVE

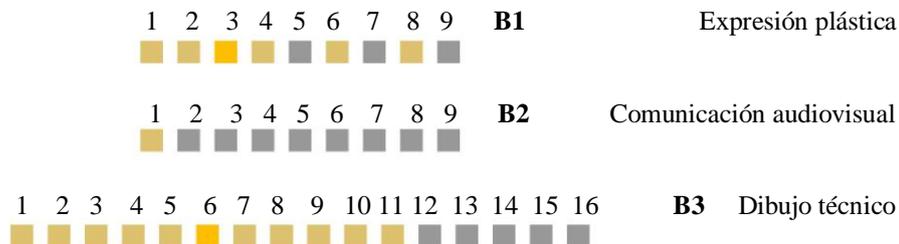
A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

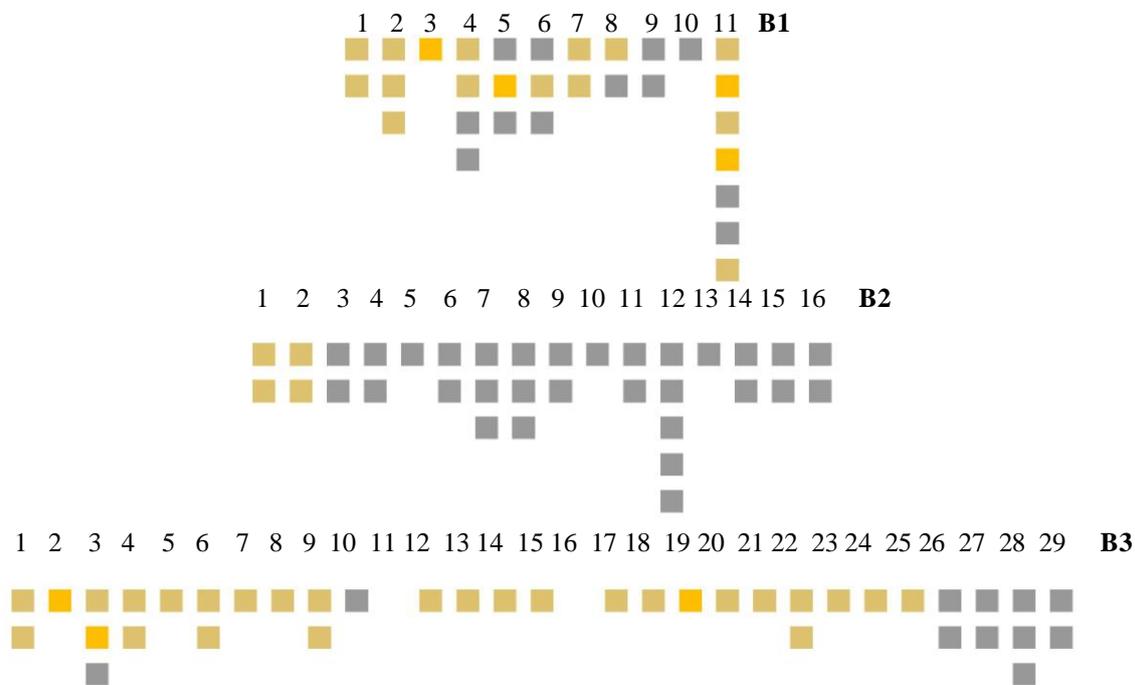
F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

Analízalo antes de trabajarlo

(Pareja) Se entregarán 2 modelos con motivos geométricos de enlaces, dibujados sobre bases triangulares, cuadradas y hexagonales. Un modelo será de línea (para identificar las bases sobre las que se trazan los motivos geométricos) y el otro será de doble línea (donde deberán identificar todas las intersecciones).

Desplaza el nudo

(Pareja) Sobre el modelo de línea, desplazar algunas intersecciones sobre la mediatriz del ángulo que formen los lados de los polígonos.

Fíjate en los polígonos irregulares que creaste

(Indiv.) Sobre el modelo de línea doble, pintar las “cuerdas” sin que en las intersecciones se crucen dos hebras del mismo color. Técnica a escoger entre las ceras o los rotuladores.

DESCUBRE

Cómo dibujarlo si quieres construirlo. UD5

COMPETENCIAS CLAVE

A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	B1	Expresión plástica							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	B2	Comunicación audiovisual							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B3	Dibujo técnico
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	B1																		
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B2													
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	B3
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

Fíjate en las infinitas proyecciones (introducción al concepto de vista y proyección)

(Grupo) Experimentar, con linterna en mano y un objeto sencillo, cómo cambian las sombras en la pared en función de la posición de la linterna.

Construye tu escalera en 3D (introducción al concepto de vista y proyección)

(Indiv.) Se le facilitará al alumnado una hoja con una líneas continuas (dobles) y otras discontinuas (cortes) y unas instrucciones para que corten y doblen por las aristas marcadas y vean, siguiendo los pasos, cómo construir en 3D una escalera.

Observa antes de dibujar

(Indiv.) Dibujar a mano alzada las 3 vistas más representativas de un objeto sencillo propuesto por el docente, del cual se facilitará una foto del objeto real donde éste se podrá apreciar en su totalidad.

¿Cuánto mide?

(Indiv.) Acotar el objeto a mano alzada e intuitivamente, atendiendo a las proporciones del mismo.

La escuadra y el cartabón entran en juego

(Indiv.) Dibujar las mismas vistas que previamente, esta vez a escala y con escuadra y cartabón.

DESCUBRE

Cómo dibujarlo en 3D. UD6

COMPETENCIAS CLAVE

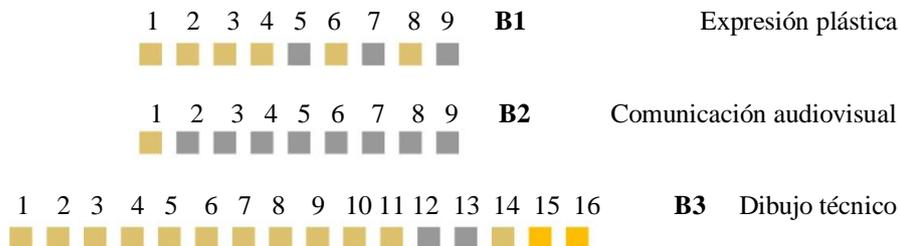


A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

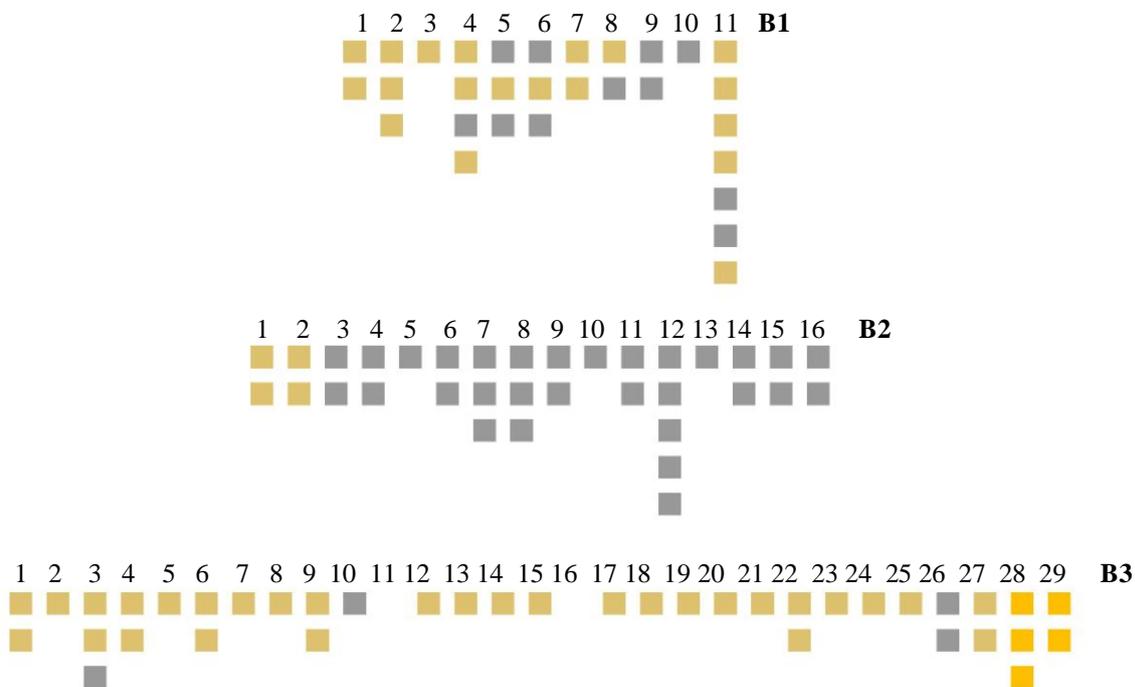
C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.

CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Septiembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Noviembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Diciembre

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

ACTIVIDADES

¿Cómo lo dibujarías si fueras a caballo?

(Pareja) Dibujar intuitivamente una perspectiva caballera del objeto facilitado en la unidad anterior .

¿Y en perspectiva isométrica?

(Pareja) Dibujar sobre una plantilla isométrica el objeto facilitado en la unidad anterior

DIGIERE

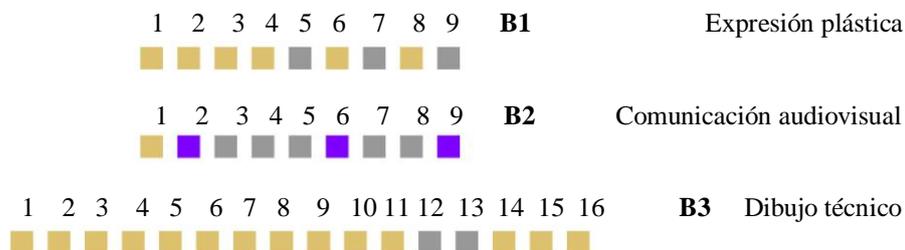
El lenguaje universal de la publicidad. UD7

COMPETENCIAS CLAVE

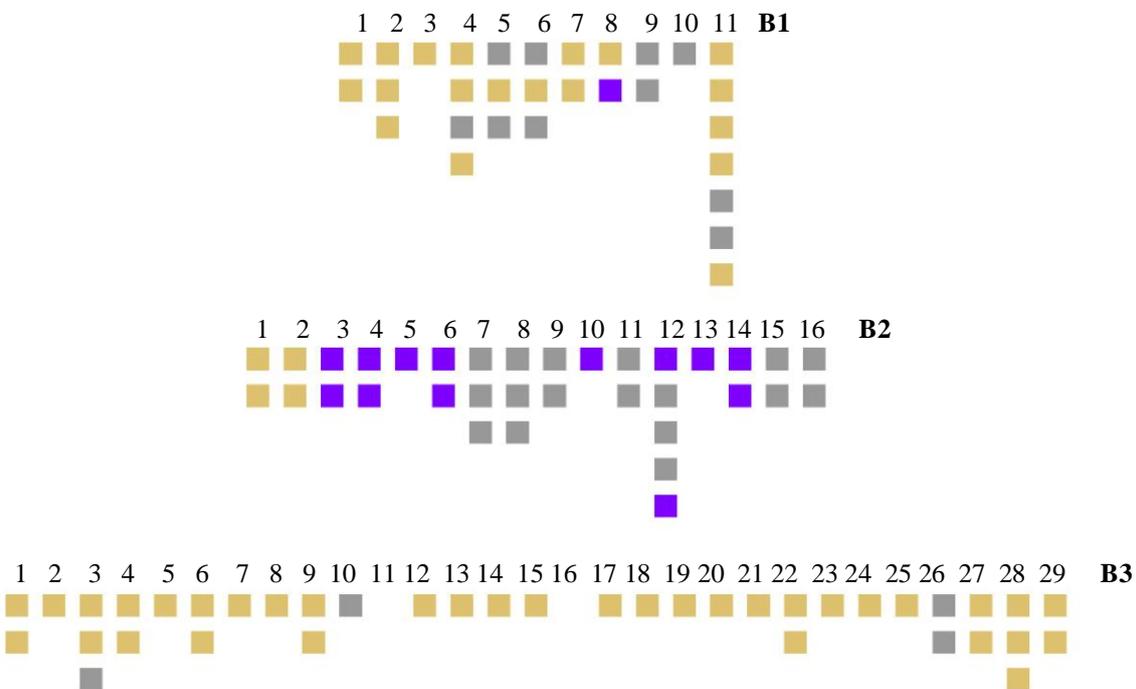


A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.
 C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.
 F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.

CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Enero
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Febrero
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Marzo
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Abril
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ACTIVIDADES

Descubre qué te atrae

(Grupo) Se le facilitará al alumnado un anuncio de revista o periódico con una fuerte carga icónica para que por grupo lo analicen, previas indicaciones valorativas del docente.

Expón tu anuncio

Cada grupo expondrá el anuncio analizado.

¿Cuál te gusta a ti?

(Indiv.) Escoger un anuncio, analizarlo y hacer una representación con técnica libre con mayor o menor grado de iconicidad, a elección del alumno.

DIGIERE

La sencilla geometría del tangram. UD8

COMPETENCIAS CLAVE

A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	B1	Expresión plástica							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	B2	Comunicación audiovisual							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B3	Dibujo técnico
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	B1																		
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B2													
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	B3
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

TEMPORALIZACIÓN

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Febrero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Marzo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Abril

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ACTIVIDADES

¡Sigue los pasos!

(Indiv.) Se le facilitará al alumnado una hoja de instrucciones que deberá seguir para construir el tangram.

¿Sabrías decir...?

(Parejas) Se le dará al alumnado una ficha para identificar qué figuras geométricas están representadas y responder a unas preguntas conceptuales.

DIGIERE

Una forma de crear hasta el infinito. UD9

COMPETENCIAS CLAVE

A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	B1	Expresión plástica							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	B2	Comunicación audiovisual							
■	■	■	■	■	■	■	■	■									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B3	Dibujo técnico
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	B1																		
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B2													
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	B3
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

TEMPORALIZACIÓN

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Febrero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Marzo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Abril

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ACTIVIDADES

¡Sigue los pasos!

(Indiv.) Construir el módulo dado en una hoja de instrucciones para hacerlo en cartulina.

¿Qué ves en el perfil?

(Parejas) Buscar fotografías de elementos naturales o artificiales que podrían ser representados dentro del perfil del módulo. Representarlos con diferentes niveles de iconicidad, desde la foto a color, hasta el collage abstracto.

¡Representalo!

(Indiv.) Realizar diferentes bocetos antes de llegar a hacer el collage definitivo, al nivel de iconicidad escogido.

DIGIERE

Un viaje espacio-temporal. UD10

COMPETENCIAS CLAVE

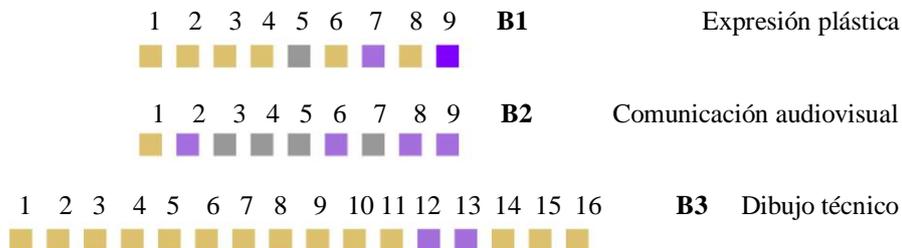
A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

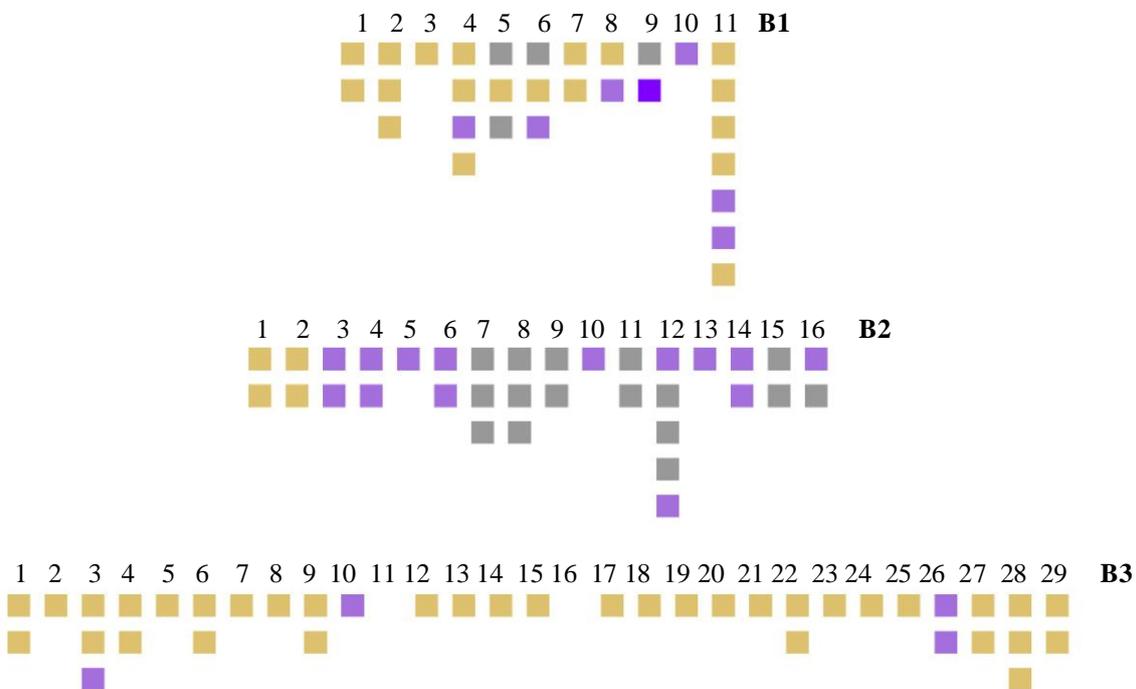
F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.



CONTENIDOS



CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO



TEMPORALIZACIÓN

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Febrero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

Marzo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Abril

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ACTIVIDADES

¿Quién conoce el BBAA?

(Grupo-clase) Primera aproximación en el aula para descubrir qué saben del museo y buscar por internet los datos básicos que necesitarían conocer si desearan visitarlo (horarios, ubicación, medios de transporte...).

¡Analicemos una obra!

(Grupo-clase) Análisis de una obra del museo en una clase magistral interrogativa.

Antes de entrar al museo...

(Indiv.) Fotografiar las dos entradas del museo, la antigua y la de la ampliación

¡Juguemos a las adivinanzas!

(Grupo) Facilitar a cada grupo un folleto del museo. Deberán buscar 20 obras siguiendo unas pistas. De cada obra, los alumnos dispondrán de una frase descriptiva y una pregunta y conocerán en qué edificio y planta del museo está situada. Las obras irán relacionadas de dos en dos, para tratar 10 temas diferentes: El color, la textura, la escultura, el paisaje... Entre todos, deberán escribir el título de la obra, el autor, la técnica empleada y de cuándo data la obra.

¡Expongamos todos los trabajos en clase!

(Grupo) Exponer los trabajos por grupo y comentarlos brevemente entre todos.

¡Manos a la obra!

(Indiv.) Escoger uno de los 10 temas propuestos y, en base a las obras dadas, hacer nuestra propia obra, siendo el tema escogido el motivo de la obra. Ejemplo: el paisaje, el color, la figura humana...

DISFRUTA

La magia de crear sensación movimiento. UD11

COMPETENCIAS CLAVE

A B C D E F G


A: Com. Ling. B: Mat. Cien. Tec.

C: Dig. D: Apr. E: Soc. Civ.

F: Inic. Empr. G: Conc. Expr. Cult.

CONTENIDOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	B1	Expresión plástica							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	B2	Comunicación audiovisual							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	B3	Dibujo técnico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	B1																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	B3	

TEMPORALIZACIÓN

Abril

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Mayo

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Junio

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

ACTIVIDADES

¡Crea tu cómic!

(Grupo) Crear una historia y representarla en 8 viñetas

¡Pásalo a Storyboard!

(Grupo) Tener en cuenta el tipo de plano, siendo necesario utilizar, como mínimo, 3 diferentes. Incluir trama (geométrica u orgánica), un fondo de color que varíe a lo largo de la historia, y unos personajes sencillos, contruidos a partir del tangram.

¡Dále velocidad!

(Grupo) Montar el vídeo con un programa sencillo de edición de vídeo.

6. Metodología

En cuanto a la metodología de trabajo, ésta ya ha quedado definida en apartados anteriores. Se propone trabajar en un proceso progresivo, incluyendo cada vez más variables que lo vayan haciendo complejo y dinámico.

La organización de los **trimestres** ya ha sido definida en el apartado anterior. Ahora quedar describir la secuenciación del tipo de actividades que se propone en cada una las unidades didácticas, así como la temporalización esquemática de cada una de las sesiones, ligeramente diferentes si se imparte teoría o no en cada una de ellas.

Respecto al tipo de actividades a desarrollar en cada una de las unidades didácticas:

1º Actividades de iniciación

2º Actividades de reestructuración y/o aplicación

3º Actividades de evaluación

En cuanto a la **organización temporal** de los **55'** que dura una **sesión**, se propone que todas las clases tengan una estructura parecida para que el alumnado interiorice los tiempos y sepa en cada momento qué es lo que se espera de él, en cuanto a tipo de actividad a realizar.

55' Sesión con teoría:

- 5' Llegar a clase y sacar el material
- 5'- 10' Repaso y resolución de dudas / problemas
- 15'- 20' Teoría
- 20' Realización de actividades propuestas en clase
- 5' Recoger el material y marchar

55' Sesión sin teoría:

- 5' Llegar a clase y sacar el material
- 5'- 10' Repaso y resolución de dudas / problemas
- 35'- 40' Realización de actividades propuestas en clase
- 5' Recoger el material y marchar

7. Recursos ambientales y materiales

Se cuenta con la disposición de las aulas de informática, así como la de dibujo, todas ellas convenientemente iluminadas y provistas de cañón de proyección, así como escáner y pizarras de tiza y de rotulador. El aula de dibujo cuenta, además, con un fregadero, un pequeño panel de corcho, caballetes, armarios y varias cajoneras de gran tamaño.

Un punto organizativo espacial es crucial para que el proyecto de innovación pueda llevarse a cabo y es que para que el trabajo en equipo se pueda realizar con comodidad, es necesaria una disposición de las mesas en forma de espiga, de manera que todos ellos se vean las caras y puedan trabajar tanto por parejas como por grupos de 4 con comodidad..

7. Medidas de atención a la diversidad

La atención a la diversidad se plantea desde las metodologías de trabajo, las cuales son activas e inclusivas: el trabajo por parejas en el primer trimestre, el cooperativo en el segundo trimestre y el colaborativo en el tercero. Asumiendo que en el momento de iniciar el curso cada uno de los discentes tiene diversas capacidades desarrolladas hasta cierto nivel, se estructuran y organizan los grupos, a raíz de los sociogramas realizados a principio de cada trimestre, de manera que la composición de estos sea heterogéneamente lo más equilibrada posible.

En el aula, como en la vida, van a surgir desavenencias que nacen de la necesidad de la competitividad para superarse y de la preocupación por la integración de cada uno con el fin de ofrecer a la totalidad la igualdad de oportunidades. A este respecto, Delors (1996) afirma que es necesaria la educación durante toda la vida: “para conciliar la competencia que estimula, la cooperación que fortalece y la solidaridad que une”. (p.11)

Y es que los alumnos más aventajados se desesperan perdiendo el tiempo en clase y tampoco tienden a ayudar al quien tienen al lado porque sienten que pierden el tiempo, lo cual es totalmente erróneo. Según la pirámide del aprendizaje de W. Glaser, aprendemos el 95% de lo que enseñamos a otros.



Pirámide del aprendizaje de W. Glaser

No perdemos el tiempo al explicar, resumir, clasificar, definir, ilustrar... a otros, sino que quien realiza ese esfuerzo aprende el 95% del contenido. Otras tareas que implican un elevado aprendizaje son las de escribir, expresar, descubrir (muy importante para nosotros en el planteamiento de esta programación), catalogar, participar, etc., pero ya bajamos al 80%. El trabajo cooperativo y colaborativo ayuda al alumnado a aprender activamente y a asimilar los conocimientos, además de desarrollar las capacidades sociales, entre otras.

9. Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje

La legislación marca unos criterios de evaluación y unos estándares de aprendizaje para el final de la etapa educativa. Estos están definidos en el Real Decreto 1105/2015. A nivel autonómico, cada comunidad determina cuáles son los indicadores para cada uno de los cursos en los que se imparten las diferentes materias. Educación

Plástica, Visual y Audiovisual se da en 1º y 3º de la E.S.O. y dispone de 2 horas semanales. En el apartado en el que se describe la secuenciación de las actividades se detalla cuándo se evalúan cada uno de ellos y su relación con los contenidos.

9.1. Principios, procedimientos e instrumentos de evaluación

Uno de los objetivos de esta programación es que el alumnado se conozca lo suficiente como para que sepa hacia dónde debería encaminar su aprendizaje, para no dejar lagunas importante de conocimiento y habilidades. Por ello, siguiendo el principio de secuenciación, se propone trabajar la metacognición.

En el primer trimestre, solamente el docente evaluará a los alumnos, pero a medida que se vaya avanzando, estos deberán también autoevaluarse en el segundo y en el tercero, se añadirá un grado más de complejidad, incluyendo la coevaluación. De esta manera, no solo el alumno conoce el porqué de la evaluación del docente como profesional, sino que reflexiona sobre sus capacidades (autoevaluación) y sobre las de los demás integrantes del grupo.

La evaluación continua de los aspectos sociales, emocionales y éticos, la realizará el docente durante las sesiones, por observación directa, e irá anotando en su diario de clase los aspectos más relevantes de las interacciones con el alumnado. La evaluación de las creaciones artísticas se evaluarán al final de cada unidad didáctica al ser entregadas.

La autoevaluación y la coevaluación, se realizarán mediante escalas de valoración que el docente facilitará al alumnado y que deberán realizar al finalizar cada unidad didáctica.

9.2. Criterios de calificación

Los criterios de calificación van a ser los mismos a lo largo de todo el curso, con una variación. El 50% de la calificación corresponderá a la asimilación de la materia y el otro 50% a aspectos relacionados con el compromiso en la calidad y la entrega del trabajo realizado así como las capacidades sociales, emocionales y éticas.

20% (1) Actitud en clase

Respeto por el grupo-clase, actitud participativa y aportación del material

15% (2) Comunicación lingüística

Capacidad de debatir, justificar y reflexionar sobre las obras propias y ajenas oralmente y por escrito

15% (3) Dominio de la geometría y sentido de la espacialidad

Capacidad para la resolución de problemas geométricos sencillos y la representación espacial de objetos, así como la capacidad de generar sensación de profundidad con intencionalidad expresiva.

15% (4) Búsqueda de información

Capacidad para buscar y seleccionar información que sea útil para el objetivo propuesto ya sea a través de internet o de medios tradicionales (libros, revistas, periódicos, catálogos...)

15% (5) Actividades de experimentación y de reflexión

Capacidad de reflexión y experimentación en el proceso creativo. Se calificarán los aspectos propios del dominio de la técnica, así como los resultados de las producciones, valorando el ajuste a los objetivos de contenido y expresión marcados por propio discente (adecuación intencionalidad y resultado).

10% (6) Entrega de los trabajos en la fecha acordada

10% (7) Libreta donde deberá estar recopilada toda la teoría dada en clase, ejercicios cortos, material de búsqueda, etc.

Los criterios de evaluación van a ser algo diferentes en cada uno de los trimestres en los apartados (2), (3), (4) y (5).

	Docente	Autoevaluación	Coevaluación
1er Trimestre	15%	0%	0%
2º Trimestre	10%	5%	0%
3er Trimestre	5%	5%	5%

Destacar, por último, que es condición indispensable la entrega de todas las actividades propuestas para que se pueda aprobar la asignatura.

9.3. Medidas de recuperación

Se proponen dos vías para la recuperación de cada una de las unidades didácticas:

1ª Opción: la entrega de los trabajos realizados, en caso de que faltasen, o la repetición de alguno de ellos, si se tratase de aspectos más mecánicos.

2ª Opción: La realización de una prueba.

Tres semanas antes del fin de cada uno de los trimestres, se advertirá al alumno en caso de estar en situación de suspenso, para que prepare las entregas necesarias antes de que finalice el trimestre y pueda optar a aprobar. En el caso de no aprobarse por esta primera vía, al discente se le dará la oportunidad de realizar una prueba con una parte gráfica, otra escrita y una tercera parte oral.

9.4. Programa de refuerzo si se promociona con la materia suspensa

Siguiendo la lógica de la programación, las actividades a realizar serán una síntesis de las actividades realizadas durante el curso completo. En cada trimestre se entregará una actividad donde se incluyan los contenidos más importantes de la materia, con posibilidad de una prueba objetiva al final de cada uno de ellos. Estos trabajos se compondrán de dos partes: una individual y otra que se trabajará por parejas o en grupo de tres si el número de discentes con materia suspensa fuera impar.

Estas actividades se calificarán de la siguiente manera:

- 40% Resultado y proceso creativo, trabajo individual (docente)
- 40% Resultado y proceso creativo, trabajo por parejas (docente)
- 20% Autoevaluación por una rúbrica que el discente deberá cumplimentar

10. Actividades complementarias y extraescolares

A lo largo del curso académico se van a realizar diversas actividades académicas. Una de ellas tiene que ver con el Plan de Lectura, Escritura e Investigación, de obligado

cumplimiento en Asturias, otra es una visita al Museo de Bellas Artes de Asturias, y una tercera, una visita a una exposición temporal.

1. Plan de Lectura, Escritura e Investigación

Uno de los puntos importantes y de obligado cumplimiento es el Plan de Lectura, Escritura e Investigación. En mi opinión, este plan no llega en muchas ocasiones a ser efectivo porque difícilmente todos los alumnos van a interesarse por un mismo libro, capítulo o artículo. Hay muchos libros muy interesantes y de cultura general, pero a los doce años, el material disponible no es siempre comprensible para ellos.

En esta programación se propone que el alumno sea quien escoja, como mínimo, un capítulo o artículo de un libro, periódico o revista, para que lo lea y haga una composición libre. Ésta puede ser desde un caligrama, un diagrama, una pequeña instalación, un collage... El formato y la técnica serán totalmente libres.

La intención es que la actividad sea una excusa para desarrollar una vez más la competencia lingüística trabajando la combinación de diversos lenguajes. Por ello, la única condición que se impone para que la elección sea aceptada por el docente es que el texto vaya acompañado de imágenes, para garantizar que se establezcan relaciones entre el lenguaje escrito y el visual. No es seguro que de esta forma entiendan al 100% el contenido de lo que leen, ni tan siquiera que comprendan la obra, diagrama, fotografía o cualquier tipo de imagen que acompañe al texto, pero deberá haber algo en ellas que les haya llamado la atención, lo cual es suficiente para empezar a crear o a recrear, porque el intento de copia también está permitido.

Copiar no es fácil, y menos aún es hacerlo bien. Se trata de reforzar la capacidad de percepción y de asociar ideas, formas y contenidos para finalmente, expresarlos con los medios de los que dispongan, según su propio nivel de interés y capacidad. Para ello, el aula deberá disponer de una pequeña pero variada biblioteca, donde los estudiantes puedan ojear los libros que allí el docente vaya depositando. Se propone que los temas sean variados y dispares. Me refiero a que no solo debe haber libros de arte, sino también de lógica (con diagramas), libros ilustrados, audiolibros ilustrados, revistas de ciencia con gráficos y esquemas, recetas de cocina con fotos de los platos, incluso las normativas ISO. Cuanta mayor variedad, mayor posibilidad de que se despierte algún

tipo de interés. En nuestra materia, contamos con la posibilidad de atraer a través de diferentes lenguajes y es importante aprovecharlo.

2. Visita al Museo de Bellas Artes de Asturias

Está programada para el final del segundo trimestre coincidente con el desarrollo de la décima unidad didáctica titulada un viaje espacio-temporal, ya que éste se desarrolla en torno a esta visita.

3. Visita temporal

Es sabido que todas las actividades complementarias y extraescolares deberían programarse con antelación, pero también es posible hacer algunos cambios durante el curso si la ocasión lo merece. Esta propuesta se ajustará a alguno de los focos de interés del alumnado. Deberán ser ellos quienes se informen de qué actividades y exposiciones temporales se hacen en la zona, valorando la fugacidad de la oportunidad y disfrutando de los eventos culturales del entorno próximo.

11. Evaluación de la propia programación

Al final de cada curso académico es necesario valorar los logros y carencias que pueda tener la programación. Por este motivo cada departamento la autoevalúa para poder mejorarla en los cursos siguientes. Se hará una escala de valoración donde se tengan los siguientes ítems: resultados académicos, adecuación de la temporalización de los contenidos y actividades, atención a la diversidad, nivel de interés por las actividades del PLEI, adquisición de competencias y adecuación espacial.

Conclusiones

El proceso de enseñanza-aprendizaje es complejo y han de darse muchas situaciones al tiempo para que se produzca. La labor destinada a los docentes es mayoritariamente la de enseñar, más que la de aprender, y la de los estudiantes, acostumbra a ser justo en proporciones inversas. No obstante, es posible y recomendable el diálogo guiado entre discentes para que unos aprendan de otros. Es conveniente crear un clima de participación donde cada cual aporte su granito de arena.

Está demostrado que la mejor forma de aprender algo es explicándolo. En el aula, los alumnos tienen su propia forma de contar los contenidos y los procesos de ejecución de las tareas a sus compañeros. Quienes lo narran, fijan y reorganizan sus conocimientos. En mi opinión, los docentes deberíamos incorporarnos en ese proceso, formar parte de él y aprender cómo los adolescentes se comunican, puesto que entre ellos, se entienden. Con esto quiero resaltar la importancia de la comunicación, que en las aulas es a menudo deficitaria. Se puede dar el caso de que un docente explique maravillosamente y de que el alumnado sea muy capaz de aprender, pero si no se produce la conexión entre ambos, el aprendizaje será nulo.

Con esta programación se pretende que el grupo-clase esté cohesionado y sea capaz de trabajar realmente en equipo, que se ofrezcan las condiciones para que cada alumno aprenda a su ritmo las herramientas y conocimientos básicos propios de la materia y que el Plan de Lectura, Escritura y de Investigación sea una de las claves que el docente posea para indagar en los intereses del alumnado con el propósito de que éste se desarrolle en los aspectos que más lo motive.

Lograr que el alumnado esté motivado requiere de una fórmula todavía no descubierta, pero sí está claro que el poder del placer es mucho más poderoso que el poder de la obligación (Santandreu, 2001), por eso necesitamos captar toda su atención. Hasta los 16 años, los adolescentes tienen la oportunidad y la obligación de permanecer en las aulas y nuestro trabajo consiste, en gran parte, en que esos años de vida sean fructíferos y, a poder ser, recordados con ilusión.

Referencias bibliográficas

- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF, 1*.
- Bruffee, K. A. (1995). Sharing our toys: Cooperative learning versus collaborative learning. *Change: The Magazine of Higher Learning, 27*(1), 12-18.
- 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, 150, de 30 de junio de 2015
- del Pozo Roselló, M., & Cortacáns, C. (2014). *Aprendizaje inteligente: educación secundaria en el Colegio Montserrat*. Tekman Books.
- Delors, J., Al Mufti, I., Amagi, I., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., & Nazhao, Z. (1996). Informe a la Unesco de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI: La educación encierra un tesoro. *Madrid: Santillana, Ediciones UNESCO*.
- Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1988). La escuela Decroly de Bruselas. *Cuadernos de Pedagogía, 163*, 13-18.
- El arte de la memoria. Umbral de declive de la concentración. Recuperado el 17 de junio del 2017, de <http://www.elartedelamemoria.org/2010/05/13/umbral-de-declive-de-la-concentracion-concepto/>
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples*. Paidós.
- Huber, G. L. (1997). Self-regulated learning by individual students. En D. Stern & G. L. Huber (comps.), *Active learning for students and teachers* (137-158). Frankfurt: Lang.
- Ibarra Tellez, M. A. (2013). Principales distractores y acciones que causan pérdida de tiempo en el aula de clases. Recuperado el 19 de junio del 2017, de <https://es.slideshare.net/MaitIbarra/causas-de-distraccin>
- Kruger, J., & Dunning, D. (1999). Unskilled and unaware of it: how difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments. *Journal of personality and social psychology, 77*, 1121-1134.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, de 4 de mayo de 2006

- Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación. Boletín Oficial del Estado, 159, de 4 de julio de 1985
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 295, de 10 de diciembre de 2013
- MacLelland, D. (1976). ¿Qué efectos tienen los cursos sobre la motivación de logro en el rendimiento escolar. *La Educación hoy*, 3(4).
- Moll, L. C. (1990). La zona de desarrollo próximo de Vygotski: una reconsideración de sus implicaciones para la enseñanza. *infancia y aprendizaje*, 13(51-52), 247-254.
- Panitz, T., & Panitz, P. (1998). Encouraging the use of collaborative learning in higher education. *University teaching: International perspectives*, 161-201.
- Pujolás Maset, P. (2012). Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, 3, de 3 de enero de 2015
- Rodríguez Palmero, M. L. (2004). Teoría del aprendizaje significativo.
- Rodríguez, I. P., Miramontes, Y. E. T., & Zapata, A. C. ASPECTOS BÁSICOS DE CONTABILIDAD.
- Santandreu, R. (2011). *El arte de no amargarse la vida*. Paidós.
- Tovar, Pablo (2017). Cómo medir y gestionar la confianza. Recuperado el 16 de junio del 2017, de <https://www.pablotovar.com/medir-gestionar-la-confianza/>
- Unicef, & Español, C. (Eds.). (1989). *Convención sobre los derechos del niño: 20 de Noviembre de 1989*. UNICEF-Comité Español.
- Universidad de Valencia. Causas de la falta de atención en clase. Recuperado el 19 de junio del 2017, de <http://www.viu.es/causas-de-la-falta-de-atencion-en-clase/>
- Ugartetxea, J. (2001). Motivación y metacognición, más que una relación. *Relieve*, 7(2-1).
- Vygotsky, L. S. (1980). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Anexo

Fotolibro, expresión reflexiva y plástica de las prácticas



Aula de dibujo tras las prácticas

“La educación es lo que sobrevive cuando todo lo aprendido se olvida”

B. F. Skinner



Primer descanso, de 10:45 a 11:00h

REFLEXIONES:

¿Qué será lo que recordaremos al salir?

¿Nos servirá para seguir caminando?

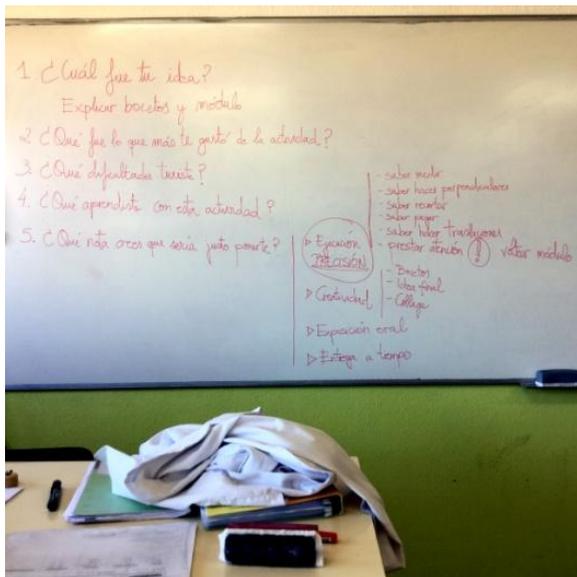
La mochila, ¿llena o vacía?

Todos vosotros, estudiantes de secundaria, trajináis todos los días con una mochila; unos llena de libros, libretas, bolígrafos y demás utensilios (algunos incluso os acordáis de incorporar el compás, la escuadra y un triste cartabón ya despuntado los días en los que tenéis dibujo), y otros, la llenáis con vuestras ilusiones.

Después nuestra gran batalla diaria es conseguir contaros algo que os sea útil en algún momento de la vida, ya sea para ayudaros a expresaros y así poder deshaceros de las tensiones cotidianas, para encontrar un trabajo que os guste y del cuál podáis vivir, para seducir a vuestra musa o al adonis que nunca creísteis que se os cruzaría por el camino en un momento totalmente inesperado... No importa, la cuestión es que disfrutéis aprendiendo para llenar esta mochila de recursos, recursos para el futuro incierto.

“La educación
no es la respuesta a la pregunta,
la educación es el medio para encontrar
la respuesta a todas las preguntas”

W. Allin



Autoevaluación

PALABRAS CLAVE:

Capacidad de análisis

Autocrítica

Libertad de pensamiento

En una ocasión, se preguntó en clase a los alumnos qué consideraban más importante, si la libertad, la justicia o la paz. Cada uno fue respondiendo destacando una de las tres opciones. Todos, menos uno, quien afirmó con seguridad que las tres eran igual de importantes, pues si faltaba alguna de ellas, las otras dos desaparecían. Tras haber dicho cada cual su opinión, el profesor de filosofía desveló la respuesta correcta: las tres por igual.

En realidad, no importa demasiado la respuesta, importa nuestra capacidad de análisis, de crítica y de toma de decisiones.

La educación es la herramienta que nos permitirá movernos por el mundo y comprenderlo, es lo que nos va a ayudar a resolver problemas, situaciones de la vida diaria, ya sean conflictivas y difíciles de resolver o sencillas y casi rutinarias.

“Nunca consideres el estudio
como una obligación,
sino como una oportunidad para penetrar
en el bello y maravilloso mundo del saber”

A. Einstein



Clase de dibujo

REFLEXIONES:

¿Es considerada la enseñanza una oportunidad?

¿Es útil para el alumnado la repetición de curso?

¿Oportunidad o castigo?

Es difícil saber con exactitud qué es mejor para un alumno, si el repetir curso o el pasarlo aunque no haya asimilado ideas importantes.

En nuestro país, repetir lleva implícito el sentimiento de fracaso e incluso el de castigo.

Los alumnos tienen la posibilidad de promocionar pudiendo repetir hasta dos cursos a lo largo de toda la enseñanza obligatoria, pero la mayoría lo sienten como un agravio. ¿Por qué?

¿Porque ello lleva implícito el hecho de que se les separa del grupo clase originario y de sus amistades? Es posible.

¿Y los profesores qué piensan? ¿Qué si no lo aprendieron en una año, es difícil que lo aprendan en dos?

La sociedad presiona con las estadísticas... Equidad e igualdad, evaluación y calificación son, probablemente, las claves para desentrañar el enigma.

“Si das pescado
a un hombre hambriento,
le nutres una jornada.
Si le enseñas a pescar
le nutrirás toda la vida”
Lao-Tsé



Motivo asaltante del interés del alumnado

REFLEXIONES:

Necesidad de conocer al alumnado

La enseñanza como vía hacia la felicidad

Consecuencias positivas del efecto Pigmalión

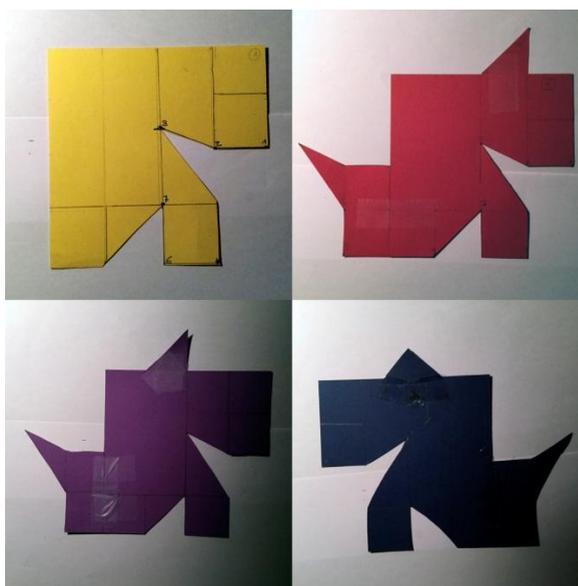
¿Cómo despertar
vuestro interés, alumnos
de secundaria?

Quizás pecamos a
veces de querer
mostraros ejemplos
complejos que no
aportan claridad a
aquello que queremos
enseñaros. Si, puede
ocurrir en ocasiones.

En ocasiones nos
sorpredéis a los
profesores con vuestras
sonrisas al ver imágenes
para nada especiales a
nuestro parecer.

Es curioso, si
pudiéramos comprender
el mundo a vuestra
manera, si nos contarais
más acerca de
vosotros... quizás
lograríamos conocer
vuestros más profundos
anhelos, vuestros
sueños reales, vuestras
ilusiones... Sólo así,
conociéndoos,
podremos enseñaros
cuanto necesitéis a lo
largo del camino, pues
nuestro objetivo no es
sólo que aprobéis, sino
que seáis personas
independientes,
honradas y felices.

“La innovación educativa
solo tiene sentido
si creemos en nosotros como maestros,
pero en especial si tenemos fe
en nuestros alumnos”
Jerónimo



Ejemplos de módulos resueltos incorrectamente

REFLEXIONES:

- ¿Creatividad o falta de atención y de reflexión?
- ¿Cómo guiar correctamente a un alumno errado?
- Consecuencias negativas del efecto Pigmalión

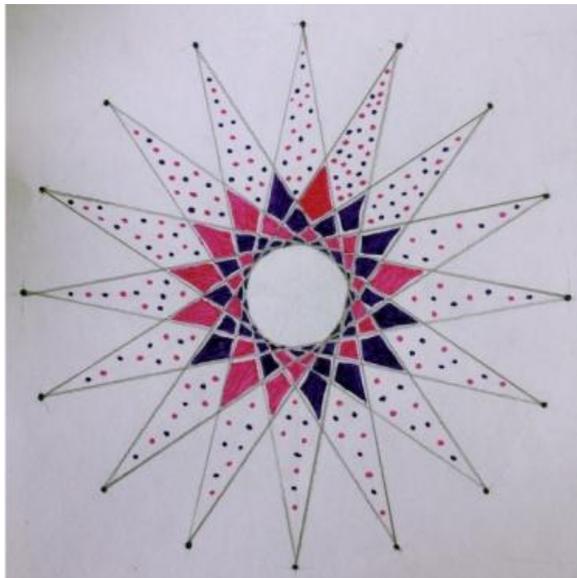
Un profesor es alguien que debería apostar por sus alumnos, pero no siempre es así. ¿Y cuáles son las razones? Pues son algunas de peso, en mi opinión. La más importante es que el proceso de enseñanza-aprendizaje es algo que se logra cuando a ambas partes aportan algo, por pequeño que sea. A veces, queridos alumnos, aportáis desgana, falta de entusiasmo e incluso mucho desorden y caos al aula.

No todos los docentes somos extraordinarios, así como no todos los alumnos sois de ensueño, pero entre todos, podemos hacer de la clase un espacio donde se pase bien aprendiendo lo que otros en tiempos lejanos y no tan lejanos descubrieron o inventaron.

Hablando de inventar... ¡No seáis tan creativos en dibujo técnico! Las rectas perpendiculares han de formar un ángulo de 90° y las traslaciones han de hacerse en el sentido correcto!

“La educación no cambia el mundo,
cambia a las personas
que van a cambiar el mundo”

P. Freire



Estrella de una alumna muy polémica y sensible

REFLEXIONES:

El arte como medio de expresión vital

La expresión del yo y del mundo exterior

El arte como fuga de escape de tensiones

Según el Diccionario de la Real Academia Española, “expresar” tiene tres acepciones:

1. Manifestar con palabras, miradas o gestos lo que se quiere dar a entender .

! Y lo que no también, añadiría yo (expresión corporal no consciente).

2. Dicho de un artista: Manifestar con viveza y exactitud los afectos propios del caso.

! ¿Ha de ser con exactitud? Pues no siempre en arte es necesario, ¡que esto no son matemáticas ni geometría descriptiva!

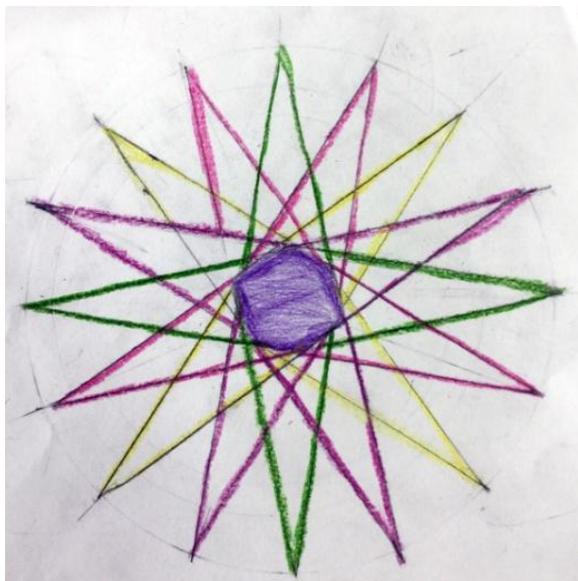
3. Darse a entender por medio de la palabra

! Esta acepción es algo más precisa, en mi opinión, pues habitualmente quien está al otro lado no entiende lo que nosotros quisimos decir.

En definitiva, lo que me parece importante es que, queridos alumnos, aprendáis a expresaros, a sacar lo que tenéis dentro y a representar de la forma que sea el mundo exterior, para comprenderlo mejor.

“No hay nada imposible
para aquel que lo intenta”

Desconocido



Estrella de una alumna perseverante

PALABRAS CLAVE:

Motivación

Psicomotricidad fina

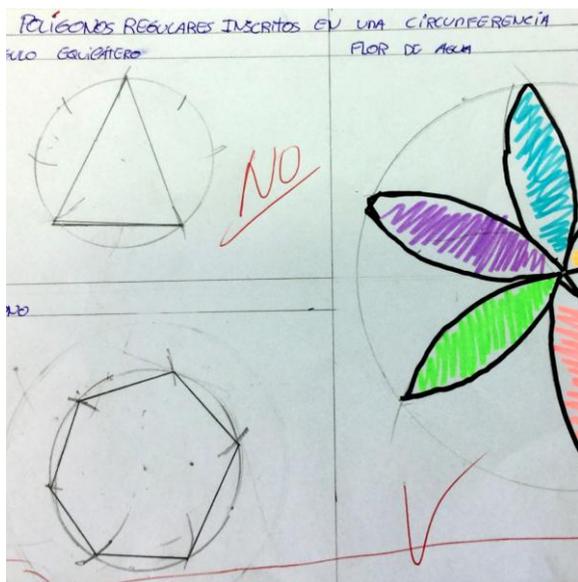
Perseverancia

La frase de hoy no me parece muy realista, pero es totalmente inspiradora. En cualquier caso, se trata de que para conseguir algo tenemos que batallar. Sí, el término “batallar” está puesto a propósito, pues a veces, en la vida cotidiana, hay que pelear honorablemente por nuestros ideales o metas (un puesto de trabajo, por ejemplo).

En otras ocasiones, tenemos simplemente que quedarnos quietos esperando a que la tormenta pase, pero constantemente hay que tomar decisiones.

En una ocasión, una alumna borró hasta tres veces un ejercicio de geometría plana porque veía que cuando intentaba unir los vértices con una regla, a ella no le quedaba igual que al docente y en su afán por conseguirlo fue tremendo. Su escasa psicomotricidad no le permitió lograr un buen resultado, pero la mejora fue considerable. ¡Se necesitan muchos años de experiencia! Décadas cuento ya...

“Todos somos genios.
Pero si juzgas a un pez
por su habilidad de trepar árboles,
vivirá toda su vida
pensando que es un inútil”
A. Einstein



Ejercicio de alumno poco habilidoso en dibujo

REFLEXIONES:

Valoración de las inteligencias múltiples

Evaluación vs calificación

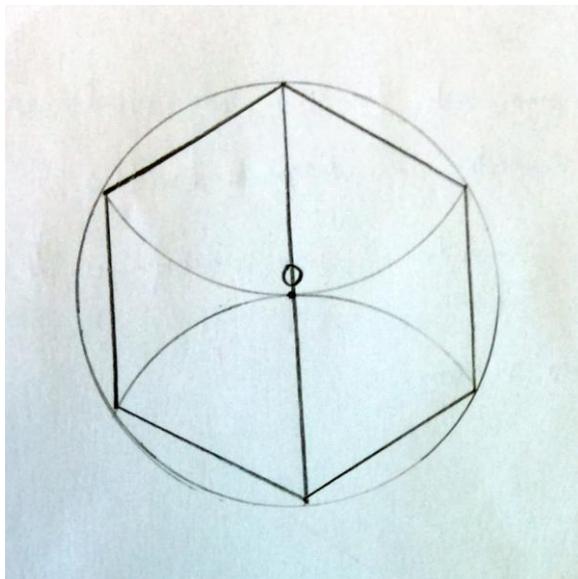
¿Cómo ayudar a desarrollar otras inteligencias?

El principio de atención a la diversidad es uno de los puntos fuertes de la normativa actual, la LOMCE. Pensemos... ¿tenemos, como docentes, realmente asumido el concepto y las consecuencias que conllevan?

En mi opinión, la respuesta es que no. En la junta de evaluación, en una ocasión se perdió la calma porque los profesores de un curso suspendieron a varios alumnos con unas capacidades, según defendía el orientador, que merecían ser evaluados positivamente.

La normativa actual obliga a unos mínimos: Evaluación: tres veces Calificación (notas): una, Los conceptos son diferentes, pero sólo se ha calificado y el objeto era siempre el contenido de la materia. Ahora ha cambiado mucho el modelo de vida y se valoran otros puntos, como el saber trabajar en grupo y el saber adaptarse con rapidez. ¡Pongámonos las pilas y cambiemos el chip!

“Si enseñamos a los estudiantes de hoy
como enseñamos ayer,
les estamos robando el mañana”
J. Dewey



Solución según método mostrado en el
campus virtual y no explicado en clase

REFLEXIONES:

Valoración de la utilidad de las TICs

Ventajas y desventajas de las TICs

Desarrollo de competencias (aprender a aprender)

Los grandes proyectos requieren imaginación, logística, adaptación y un sinfín de estrategias para que se puedan llevar a cabo.

Actualmente, las tecnologías de la información y de la comunicación han invadido, queramos o no, nuestras vidas.

Las TICs son recursos que en ocasiones pueden facilitar la vida al alumnado.

He aquí un ejemplo de la solución a un problema en dibujo técnico de un alumno que no vino a clase cuando se explicó cierta materia, pero que se espabiló mirando en el campus virtual los materiales. De esta forma, no sólo buscó la solución del ejercicio, sino que halló la solución al problema de no estar presente cuando se dio la clase. Es aconsejable que en la enseñanza se utilicen todos los recursos disponibles para que el mundo exterior sea para el alumnado un medio lo menos ajeno posible.

“No me sigan a mí, sigan al niño”
M. Montessori



Alumna resolviendo un ejercicio en la pizarra

REFLEXIONES:

¿Es instructivo sacar a la pizarra al alumnado?

¿Se aprende más explicando?

El maestro como guía

Algunos teóricos, como W. Glasser y C. Blair, defienden que como más se aprende es enseñando a otros.

Hoy en día no se suele, por ejemplo, sacar al alumnado a la pizarra para que explique o recuerde a sus semejantes algunos conocimientos ya expuestos en clase.

Algo más innovador parece que es la figura del alumno ayudante, que en metodologías de trabajo en grupo (ya sea colectivo o cooperativo), éste puede puntualmente colaborar para que todos los miembros del grupo alcancen el más alto nivel.

¿Cuál sería entonces la tarea del docente? Los más tradicionales piensan que el hecho de “sólo” guiar no es suficiente.

¿Qué pensáis? ¿Qué preferiríais ser: colaboradores o agentes pasivos? No olvidéis que, aunque el docente sea el responsable de la clase, la magia la ponemos entre todos.

“No hay nada más bonito
que la sonrisa de un aprendiz”

Desconocido



La sonrisa de Picachu

PALABRAS ENCADENADAS:

Motivación e ilusión

Ilusión y comprensión

Comprensión y satisfacción

Si hay algo que me ayuda a levantarme por las mañanas es la esperanza de ver a alguien sonreír, lo cual es gratis.

Los alumnos de 1º de la ESO lo llevan de serie, pero por alguna extraña razón que desconozco, en 3º de la ESO suelen haber perdido esa sana costumbre.

Chicos y chicas, ¡explicadnos, por favor, qué ocurrió por el camino! Vuestra sonrisa cuando comprendéis algo es la motivación para el profesorado.

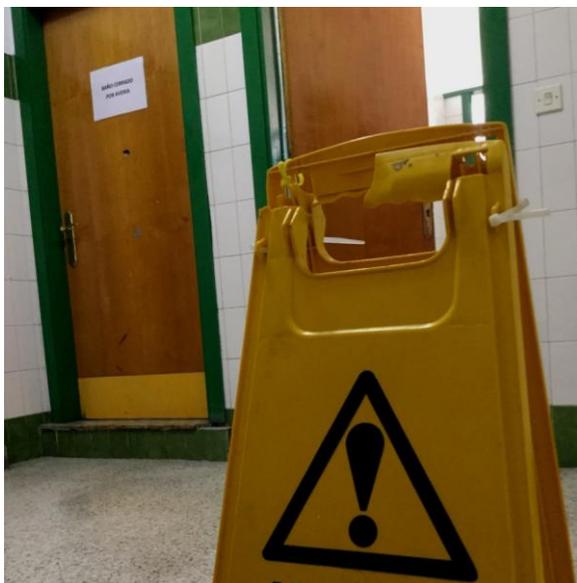
Vuestros gestos son la expresión de vuestro pensamiento y nosotros trabajamos con eso.

Planificamos y adaptamos nuestras programaciones y unidades didácticas en función de vuestras reacciones, con el objetivo de ajustarnos al máximo a vuestras necesidades.

Aprovechemos todos el tiempo que tenemos que compartir para disfrutar y comprender cuanto nos rodea y así poder alcanzar un estado de satisfacción colectiva.

“Un niño que no se siente querido
difícilmente puede ser educado”

J. H. Pestalozzi



Baño de chicos cerrado por embozo

PALABRAS CLAVE:

Redencillas entre alumnos

Falta de respeto por las instalaciones

Venganza

Saber leer y escribir; sumar, restar, multiplicar y dividir es fundamental para la vida cotidiana. Saber estar, también lo es porque vivimos en sociedad.

Por favor... El personal de limpieza y de mantenimiento no tienen la culpa de que aún no hayáis aprendido, querido alumnado, a ser personas. Dejad de tirar los estuches de los compañeros más odiados a la cisterna, así como plásticos y restos por cualquier desagüe que encontréis en los baños. Ellos no están ahí para jugar a los detectives cada dos por tres. ¡Comportaos ya!

Y el profesorado... No deberíamos ocuparnos un poco más de la parte emocional de los chicos y chicas? No los saquemos al pasillo a la primera de cambio, hagámosles saber que queremos que estén en clase, que no sólo no nos molestan, sino que deseamos que participen. Quizás esos detalles harían que se sintiesen un poco más apreciados, quizás...

“Los analfabetos del siglo XXI
no serán aquellos
que no sepan leer ni escribir,
sino aquellos que no puedan
aprender, desaprender y reaprender”

A. Toffler



Demolición de puente para la reconstrucción
(a pocos metros del instituto)

PALABRAS CLAVE:

Aprender

Desaprender

Reaprender

¿Qué es un buzón?

Quienes deseen vivir en Centroeuropa deberán olvidar que un buzón es únicamente una caja adonde llega la correspondencia.

¡Desaprendedlo! Un buzón allí es la conexión con el mundo exterior, la puerta directa a tu banco, a través de la cual tu cuenta corriente hace dieta para perder ceros si no lo miras todos los días de lunes a viernes si al estar desempleado recibes una citación para acudir a una entrevista de trabajo a la cual no asistes por desconocimiento o... en el peor de los casos... ninguna carta recibiste pero detectaste que te cobraron por conceptos desconocidos.

Puede ocurrir... Una empresa decidió hacerte un contrato que jamás firmaste porque del cual no sabías nada. ¡Cierto! Pero ellos te lo mandaron y no lo devolviste en un plazo de 2 semanas. ¿Veis ahora la importancia de la reconstrucción de los conceptos?