



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Programación de la asignatura "Educación plástica, visual y audiovisual" en la E.S.O - LOMLOE.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Madueño Moraton, Amparo

Tutor/a: Pastor Aguilar, Marina

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## RESUMEN

Este proyecto es una propuesta de programación de la asignatura de “Educación plástica, visual y audiovisual” en el primer curso de E.S.O aplicando una pedagogía basada en la interdisciplinariedad y adaptada a la nueva Ley de Educación LOMLOE.

En los últimos años se le ha ido quitando peso a las asignaturas de arte en la E.S.O considerando esta asignatura como secundaria. Con este trabajo queremos posicionar el arte en la educación como herramienta crucial para el desarrollo crítico, la capacidad de expresión y la resolución de problemas del estudiante dándole así una nueva importancia a esta disciplina, no sólo en sí misma, sino también en comunicación con otros campos de conocimiento.

### **PALABRAS CLAVE:**

E.S.O- Pedagogía – Interdisciplinariedad - Programación.

## SUMMARY

This project is a programming proposal for the subject of Plastic, Visual and Audiovisual Education in the first year of E.S.O applying a pedagogy based on interdisciplinarity and adapted to the new Education Law LOMLOE.

In recent years, importance has been taken away from art subjects at the E.S.O, considering this subject as secondary. With this work we want to propose art in education as a crucial tool for critical development, the capacity for expression and problem solving of students, thus giving a new importance to this discipline not only in itself, but also in communication with other fields of knowledge.

### **KEY WORDS:**

Obligatory secondary education, Pedagogy, Interdisciplinary , Programming.



# 1. INTRODUCCIÓN.

*“La vida no está dividida en asignaturas”<sup>1</sup>*

En este trabajo fin de grado se abordará la realización de un proyecto docente para la asignatura de primer curso de Educación Secundaria Obligatoria(E.S.O.) Educación plástica, visual y audiovisual. Adaptándola a la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación(LOMLOE)<sup>2</sup> mediante la revisión de los nuevos objetivos planteados por esta y a su vez también ajustándola a los contenidos y objetivos establecidos en la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado<sup>3</sup>.

El interés en la realización de este trabajo está causado por la mutación de la cultura, transformada en cultura visual en la que la realidad se nos ofrece en imágenes y la necesidad de aprender a ser críticos. La asignatura de *Educación plástica, visual y audiovisual* es la única obligatoria, en la que se pueden abordar temas como la lectura y crítica de las imágenes, en toda la E.S.O.. En este trabajo además se plantean proyectos que tienden puentes a otras disciplinas para que el alumnado desarrolle la capacidad de interrelacionar conceptos desarrollando el pensamiento creativo/lateral.<sup>4</sup>

Este trabajo será una de las primeras programaciones adaptadas a la nueva ley y a la vigente de Andalucía, que es nuestra Comunidad Autónoma de origen y el destino en cuanto obtengamos nuestro título de grado. Por tanto, utilizaremos los espacios que esta abre para mejorar el currículo y proponer proyectos más realistas adaptados a objetivos y contenidos. Todo esto utilizando una metodología didáctica más actual y con herramientas que faciliten la interdisciplinariedad, o el uso proyectos que aúnen y mezclen contenidos para ayudar al crecimiento del alumnado y a la adquisición de competencias adecuadas a la asignatura como el pensamiento crítico y el pensamiento creativo. Además, nos servirá para familiarizarnos con el marco legal en el que estamos obligados a movernos si optamos por un futuro como docentes que es nuestra idea.

---

<sup>1</sup> ACASO, M, MEGÍAS, C. *Art Thinking Como el arte puede transformar la educación*. Barcelona. Paidós Educación. 2017. Página.145.

<sup>2</sup> BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO(BOE) núm.340, de 30 de mayo de 2020.

<sup>3</sup> BOLETÍN OFICIAL DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA,(BOJA) nº144. De 28 de julio de 2016.

<sup>4</sup> DE BONO, E. *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Paidós Mexicano.1992.

## 2. OBJETIVOS.

### 2.1. Objetivos generales.

- Reconocer la importancia de las asignaturas de artes plásticas en la E.S.O evidenciando su valor intrínseco y el añadido en relación con otras disciplinas.
- Establecer la asignatura de “Educación plástica, visual y audiovisual” como crucial para el desarrollo crítico del alumnado frente al contexto actual de sobreexposición a las imágenes y a los medios.
- Comparar los contenidos y tiempo con otras asignaturas para manifestar la necesidad de darle más peso a la asignatura de “Educación plástica, visual y audiovisual”
- Adaptar la programación de la asignatura a los objetivos educativos y competencias del marco normativo.

### 2.2. Objetivos específicos.

- Generar proyectos de media o larga duración en los que de forma orgánica quepan contenidos de diferentes bloques temáticos demostrando la importancia de integrar conocimientos, no separarlos.
- Integrar aspectos pertenecientes a otras asignaturas en relación con el contenido del currículo propio queriendo evidenciar de nuevo la necesidad de integrar conocimientos.
- Construir los proyectos de forma que se puedan realizar casi en su totalidad en las sesiones de clase .
- Proyectar propuestas abiertas para desarrollar en el alumnado la capacidad de resolver problemas de forma creativa usando como recurso el pensamiento creativo.
- Crear una metodología didáctica enfocada a que el alumnado pueda obtener fácilmente los objetivos y competencias .
- Reforzar la capacidad del alumnado de tomar decisiones y justificarlas. Construir mediante el contenido del currículo el uso del pensamiento lateral en el alumnado para el desarrollo de nuevas ideas y la resolución de problemas
- Adaptar la forma de dar el contenido en actividades y proyectos que aborden la mayoría de unidades temáticas del currículo.
- Idear una programación que pueda capturar la atención y el interés del alumnado y facilite su implicación con la asignatura.
- Desarrollar una programación que permita alcanzar los objetivos de una forma realista en la duración de la asignatura.
- Elaborar un método de evaluación adaptado a la programación simple y lo más objetivo posible.

### 3. METODOLOGÍA

Para poder elaborar este TFG hemos seguido los siguientes pasos:

Primero hicimos una recopilación y consulta de bibliografía. Adquirimos varios libros que tratasen el enfoque pedagógico que nos interesaba, como *Art Thinking*<sup>5</sup> o *Educación la visión artística*<sup>6</sup>, también nos hicimos con documentos que exploraban de forma más práctica el cómo aplicar estas ideas pedagógicas en la creación de un proyecto educativo como, *Una educación artística en diálogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística*<sup>7</sup> y por último los diferentes documentos legales en los que me baso.

Tras centrar las ideas con la lectura de los documentos realizamos un estudio de casos prácticos acerca de qué hacen en realidad los estudiantes en esas asignaturas. Para ello nos servimos de la experiencia propia y de conocidos en especial de un familiar que en este curso académico 2021/2022 ha estado cursando primero de ESO en Andalucía.

Después consultamos el marco legal en más profundidad para asegurarnos de cuáles eran las normas a las que nos tendríamos que adherir en la creación. Las más importantes para el proyecto eran, a nivel nacional, los objetivos generales de la educación secundaria obligatoria. Y de la legislación Andaluza las competencias y el contenido específicos de la asignatura.

Por último, una vez teníamos la información suficiente empezamos a desarrollar los proyectos concretos. A medida que avanzaba en esta fase tuvimos que seguir consultando la bibliografía periódicamente para confirmar que estaba siguiendo el marco legal.

Para desarrollar los proyectos hemos seguido una metodología deductiva, extrayendo la información general de los documentos consultados para sintetizarlos y aplicarlos en la programación. De esta manera al crearlos tratamos de ajustarnos a la legislación, intentando cubrir a su vez las carencias educativas que habíamos encontrado tras el estudio de casos prácticos y procurando incluir algunos de los conceptos pedagógicos extraídos de las diferentes fuentes bibliográficas.

Por otra parte, hemos querido seguir una metodología cualitativa, basándonos en la medida de lo posible en un estudio de campo más personalizado y centrado en lo que conocemos y hemos extraído de historias relatadas por personas cercanas. Consideramos que, para poder crear un mejor proyecto educativo para esta asignatura, la forma en la que los estudiantes y ex estudiantes han vivido la educación recibida es una fuente de

---

<sup>5</sup> ACASO, M. MEGÍAS C. *Op. Cit.*

<sup>6</sup> EISNER, E. *Educación la visión artística*. Barcelona. Paidós Educación. 1972.

<sup>7</sup> VV.AA. *Una educación artística diálogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística*. Chile. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. 2016.

información esencial y necesaria para avanzar positivamente y evitar errores ya cometidos.

## 4. PROYECTO DOCENTE.

### 4.1.INTRODUCCIÓN /CONTEXTUALIZACIÓN

En la LOMLOE<sup>8</sup> encontraremos como debe de ser la organización de los cursos primero y tercero de la ESO, aclarando que la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se cursará en uno de estos tres años. La materia es anual y consta de 2 horas semanales de clase presencial. Esto, dependiendo de la longitud del año académico, son entre 74 y 84 clases al año, sin contar posibles festivos. Por tanto, en los proyectos se tendrá en cuenta que la organización en el tiempo sea flexible para poder adaptarse a estos posibles cambios.

Según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje de las/os estudiantes, que establece las guías mínimas que hay que respetar en la asignatura, en el apartado Educación Plástica ,Visual y Audiovisual:

*“La Educación plástica y visual tiene como finalidad desarrollar en el alumnado capacidades perceptivas, expresivas y estéticas a partir del conocimiento teórico y práctico de los lenguajes visuales para comprender, interpretar y ser críticos con la realidad, cada vez más configurada como un mundo de imágenes y objetos. Al mismo tiempo, busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional a través del uso de recursos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural.”<sup>9</sup>.*

Dentro de estas finalidades no se les da especial peso a las capacidades artísticas y esto se tendrá en cuenta en la planificación de los proyectos. Por tanto, usaremos esto como justificación frente al temario que trata aspectos plásticos, ya que nosotros no pondremos el foco de la programación en que los/as estudiantes aprendan a dibujar o a pintar de una forma académica clásica. Nos centraremos en que comprendan el arte como un método de expresión válido y original, y les daremos las herramientas para que sepan y puedan usar interesa mucho más desarrollar en esta asignatura la parte perceptiva, crítica y creativa que el arte ofrece, no solo porque es lo más

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:15 - 9:15	Aleman	Aleman	Latín	E-F	Ingles
9:15 - 10:15	Mat	Mat	Ingles	Latín	Mat
10:15 - 11:15	Mat	Mat	Latín	Latín	E-F
11:15 - 11:45	P	A	U	S	A
11:45 - 12:45	Mat	Mat	Mat	Aleman	Mat
12:45 - 13:45	Mat	Mat	Latín	Latín	Mat
13:45 - 14:45	E-F	Latín	Latín	Mat	Aleman
14:40 - 15:15	C	A	T	T	A
OTRAS ACTIVIDADES					
15:15 - 15:50	C	O	M	E	R
15:50 - 18:00					
18:00 - 19:00	Voleibol				Voleibol
19:00 - 21:00	L	I D	Voleibol	D R	Voleibol E

fig.1.Horario estudiante 1º ESO. Curso 2021/22.I.E.S San Isidoro. Sevilla.

<sup>8</sup> BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO(BOE), nº 340,Artículo 24.

<sup>9</sup> BOLETÍN OFICIAL DE LA JUNTA DE ANDALUCÍA(BOJA),nº144, página 275.

realista dado el tiempo, sino también para que los/as estudiantes cuenten con estos recursos y para dotarlos de la capacidad crítica en la interrelación que van a desarrollar con la imagen independientemente de la trayectoria profesional que seleccionen en el futuro.

Por otra parte, la elección del trabajo por proyectos tiene que ver con: su capacidad de integración de contenidos vinculados a otras asignaturas, es decir, su interdisciplinariedad; la capacidad que nos brindan para agrupar los contenidos especificados por el programa de la asignatura aprobado por ley, es decir, su interdisciplinariedad. Por último, su carácter activo, participativo e integrador en relación a la propia experiencia vital de los estudiantes y a la interrelación con su entorno.

## 4.2.OBJETIVOS

Como pretendemos ser fieles a la leyes vigentes expondremos y comentaremos los objetivos y competencias que en estas aparecen. Estos serán referenciados en la evaluación con el fin de indicar cuales de estos objetivos y competencias se pretenden cumplir en cada uno de ellos y por tanto se evaluarán como parte de estos.

Los objetivos a los que nos adaptamos serán, primero, los generales para educación secundaria obligatoria que se exponen en el artículo 23 del CAPÍTULO III de la LOMLOE<sup>10</sup>, a los que me referiré en siguientes apartados usando la organización del propio documento (de la *a* a la *l*).

Los cuatro primeros objetivos (*a*, *b*, *c* y *d*) resultan básicos, tratan sobre la responsabilidad del estudiante, la necesidad de mostrar respeto a los compañeros con igualdad entre los sexos, favorecer la cooperación y el diálogo cuando se trabaja en grupo, el rechazo de la violencia y prejuicios y la resolución de conflictos de forma pacífica. Serán tenidos en cuenta de forma intrínseca en la forma de dar la clase, en todos los proyectos que se planteen. Además, se tratarán de forma explícita en los momentos en lo que se pueda introducir de forma orgánica; como cuando se requieran para la dinámica de clase como en los proyectos que tienen trabajo de grupal. Veremos la aplicación de estos objetivos en el apartado de evaluación dónde formarán parte de la rúbrica que evalúa la actitud de los estudiantes durante un trimestre.

Tras estos primeros objetivos tan genéricos encontramos el *e* en el que se recalca la importancia de la utilización de fuentes de información con sentido crítico. A este le sigue el *f* que dice lo siguiente:

*"f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para*



fig.2.Libro de texto ,Educación Plástica  
7º E.G.B. Ed Anaya .1985.

<sup>10</sup>BOE nº 340.

*identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.”<sup>11</sup>*

Nos gustaría destacar este porque, aun sabiendo que nos tendremos que adaptar a estos objetivos, queremos evidenciar como de alguna forma discriminan a la disciplina artística imponiendo que incluya contenidos poco naturales para esta como del que se habla en el objetivo citado. Pero no encontraremos objetivos homólogos que hagan que otros campos de conocimiento incluyan perspectivas artísticas o creativas. En su lugar y a pesar de la valoración en muchos estudios :

*“los aportes de las disciplinas artísticas son cada día más valorados desde otra disciplinas y especialmente desde la Educación, que acude a sus métodos y medios para enriquecer y aportar sentido a las experiencias de los/as estudiantes.”<sup>12</sup>*

Solo encontramos objetivos que piden un ligero reconocimiento del arte como algo que existe y se debiese valorar, como vemos en el objetivo *I* por ejemplo:

*“I) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.”<sup>13</sup>*

Obviamente en este último objetivo no se alude a la inclusión de este contenido en otras áreas como sí pasaba en el objetivo *f*, simplemente a la necesidad de que la creación artística sea revisada en la asignatura dedicada a esto. Y aunque queramos trabajar la interdisciplinariedad y quizás desde esta asignatura solo podamos tender puentes queremos hacer hincapié en que nosotras entendemos que:

*“el arte es una metadisciplina que sirve de sombrilla a todas las disciplinas”<sup>14</sup>*

En los demás objetivos de la *g* a la *k* se atienden; *g* a la necesidad de tener iniciativa personal con el fin de poder desarrollar un espíritu crítico, y la capacidad de asumir responsabilidades y tomar decisiones. En el *h* a expresarse correctamente de forma oral o escrita en la propia lengua, y el objetivo *i* tratará de lo mismo, pero en referencia a una lengua extranjera. El objetivo *j* se expresa la importancia de conocer y apreciar la cultura la historia

---

<sup>11</sup> BOE. nº 340.

<sup>12</sup> VV.AA. *Una educación artística en diálogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística.* Chile. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. 2016. Página 10.

<sup>13</sup> BOE nº 340.

<sup>14</sup> ACASO, M. MEGÍAS C. *Art Thinking.* Barcelona, Paidós Educación. 2017. Página 17.

y el patrimonio artístico propio y de los demás. Y por último en el **k** se tratan ámbitos que ponen en valor la salud como la necesidad de comprender el funcionamiento del cuerpo, respetando las diferencias, conocer y valorar la sexualidad, además de la importancia del respeto a los seres vivos y el medio ambiente. Aunque algunos de estos objetivos son más compatibles con la asignatura que otros por ser generales a toda la ESO, intentaremos incluirlos y evaluarlos para fomentar todos ya que son cruciales para el desarrollo del estudiantes en muchos aspectos

También nos adaptaremos a las competencias específicas para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual que se estipulan en el *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*<sup>15</sup> a los que me referiré en siguientes apartados usando la organización del propio documento *Competencias específicas (del 1 al 8)*.<sup>16</sup>

Comenzamos con el **1** , en el que se pide la comprensión de la importancia que las manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano para evidenciar la necesidad de conservación.

En el **2** se alude a la capacidad de explicar las producciones artísticas propias siendo capaz de justificar la opinión y decisiones propias en el proceso de creación. Como explicaremos más adelante en el apartado de contenidos, aunque no nos queremos centrar en la creación artística de los estudiantes, nos parece muy importante que cuando se haga producción artística como tal o en otros proyectos se justifiquen bien las decisiones tomadas. Como la forma en la que propondremos los proyectos de esta asignatura será más creativos y libres que en otras y los estudiantes tendrán que tomar gran cantidad de decisiones para direccionar sus propuestas, esta competencia es crucial. Es también importante para el desarrollo de la madurez del estudiante en cuanto a toma de decisiones y formación de opiniones.

En los siguientes cuatro objetivos se trata por este orden (**3**) el análisis de propuestas plásticas para el desarrollo de la capacidad de observación para enriquecer la cultura artística individual. (**4**)La exploración de técnicas y lenguajes además de sus intenciones en el proceso y en producto final de distintas producciones culturales y artísticas. (**5**) La realización de producciones artísticas desde la creatividad e imaginación ajustando las técnicas y soportes a la intencionalidad. Y (**6**) el apropiarse de referencias culturales y utilizarlas en las creaciones propias.

Nos parecen imprescindibles algunas partes de estas competencias como las que se centran en conocer diferentes lenguajes visuales, formas de expresión artística y cultural para poder tomar referencias y desarrollar el espíritu crítico, pero respecto a la parte de la producción artística y el uso de técnicas reiteramos

---

<sup>15</sup> BOE núm.. 76 .página 27.

<sup>16</sup> Ibid.

que en el apartado de contenidos justificamos y explicamos las razones por las cuales no queremos centrarnos en ellas. Si bien, nos parece importante que se exploren las técnicas y por tanto se les dará a las/os estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para que puedan usarlos; pero teniendo en cuenta el tiempo consideramos que es poco realista que consigan dominar ninguna técnica que se les pretenda enseñar. Por tanto, preferimos darles otras herramientas menos físicas, pero no menos importantes como son la lectura y análisis de imágenes, la capacidad del disfrute estético, o el pensamiento creativo, que no solo les servirá para el desarrollo intelectual sino para aplicarlo a otros ámbitos de sus vidas y campos de conocimiento.

El siguiente objetivo es el 7:

*“7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.”<sup>17</sup>*

Nos gustaría comentar este porque, aunque en el apartado de proyectos se verá cómo hay algunos de ellos con inclusión de la tecnología obligatoria, debemos de tener en cuenta que no todos los centros ni estudiantes tendrán las herramientas óptimas para incluir e implementar el uso de las nuevas tecnologías en el aula. Por tanto, esta competencia se tendrá que adaptar al contexto. Como este factor está fuera del control del profesorado consideramos que es importante asegurarse de que en los proyectos en los que se incluye el uso de las nuevas tecnologías, hay diferentes alternativas dependiendo de los recursos.

El último objetivo de este bloque (**8**) se centra en la adaptación de las producciones artísticas a la intención y características del público destinatario.

Por último, usaremos los Objetivos específicos de la asignatura Educación plástica, visual y audiovisual que se desarrollan en las páginas 276 y 277 en el BOJA núm. 144, a los que nos referiremos también por su organización en el documento (del **1** al **10**)

*“ 1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.”<sup>18</sup>*

Este es en nuestra opinión uno de los objetivos más importante, porque es una capacidad crucial en el momento actual y que solo podemos adquirir en esta asignatura durante la ESO, si no elegimos la continuación de esta en el cuarto curso como ya he mencionado anteriormente.

---

<sup>17</sup> BOE ,nº76.

<sup>18</sup> BOJA núm. 144,páginas 276 y 277.

En el segundo se expone la importancia de participar en la vida cultural valorando para contribuir al respeto y conservación del patrimonio. El siguiente objetivo que se propone es la utilización del lenguaje plástico para representar diferentes conceptos relacionados con los pensamientos y emociones.

Al cuarto objetivo se le prestará especial atención ya que refleja de forma muy similar la idea que tenemos de enseñar para facilitar la aplicación del arte a otras disciplinas a la misma vez que esta se pone en valor.

*“4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión, su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.”<sup>19</sup>*

Usando este objetivo queremos demostrar que hay procesos intrínsecos en la creación artística de los que otras disciplinas carecen y son igual de importantes para el desarrollo personal del adolescente, como por ejemplo el pensamiento divergente que se comenta.

En el siguiente **(5)** se aborda el conocimiento y aplicación del lenguaje técnico de la asignatura. Nos saltaremos uno e iremos al séptimo en el que se expresa la necesidad de superar estereotipos y convencionalismos sociales para adoptar criterios personales.

Encontramos problemas con los objetivos **6** y **8**. El **6** trata la utilización de diversas técnicas plásticas visuales y audiovisuales además de análisis de tecnología de comunicación y en el **8** la capacidad de representación de la realidad de forma objetiva. Los inconvenientes son primero el tiempo, y segundo el presupuesto de la asignatura. Opinamos que con tan poco tiempo de clase y sin saber con qué recursos contamos recursos estos objetivos son poco realistas, no podemos esperar enseñar a usar diferentes técnicas plásticas, visuales y audiovisuales ni esperar que puedan representar la realidad de forma objetiva, para adquirir estas habilidades hacen falta al menos algunos meses de práctica con cada técnica que no se tienen. Nos parece pretencioso e incluso contraproducente poner el peso de la asignatura en estos objetivos ya que no vamos a conseguir que adquieran la habilidad y quizás los adolescentes se frustren con resultados poco prometedores que puedan conseguir debido al tiempo. Es mucho más importante en nuestra opinión darles la explicación de cómo se usa y la posibilidad de usarlo si lo deciden y centrarnos en contenidos que sí puedan adquirir y le sean de utilidad decidan o no desarrollar una faceta artística.

Los dos últimos objetivos (**9** y **1**) tratan la capacidad de planificación y reflexión en la creación de obras de forma grupal o individual y la capacidad de cooperación de forma flexible y colaborativa en las actividades de creación

---

<sup>19</sup> BOJA núm. 144,páginas 276 y 277.

colectiva. Estos últimos objetivos se relacionan directamente con los objetivos **a, b, c y d** del BOE y se aplicarán de forma orgánica en los proyectos grupales y se evaluarán como parte de estos.

### 4.3. METODOLOGÍA DIDÁCTICA

*“La articulación secuencial de los contenidos de esta materia en el primer ciclo de la ESO permite gestionar los recursos metodológicos de manera que se adecuen a la edad y madurez del alumnado, proporcionando las pautas para un aprendizaje significativo, basado en la construcción de esquemas sobre conocimientos y prácticas previas. La consolidación de las estrategias, habilidades y conocimientos adquiridos en esta primera etapa garantiza el progreso adecuado de las competencias y logro de los objetivos de cara a los propios del segundo ciclo.”<sup>20</sup>*

La enseñanzas artísticas en los contextos de educación formal nos plantean un modelo metodológico falto de plasticidad, al estar constreñido por los niveles competenciales que ha de adquirir el alumnado en línea con las diferentes orientaciones de los organismos educativos. Si el arte es una cuestión de don o de talento, se puede entender porque su enseñanza este separada dentro del sistema porque no se le dedica tiempo en las etapas tempranas y porque arte, pedagogía y didáctica, estén formalmente separadas hasta en la formación universitaria.

Nosotras utilizaremos las reflexiones de las dificultades de su puesta en prácticas de varios autores y autoras, entre los que podemos destacar a Elliot W. Eisner, un prolífico autor que introdujo una nueva concepción de la educación artística con investigaciones y publicaciones durante más de 4 décadas del pasado siglo.

Otro de los problemas de la práctica de la enseñanza artística tiene un origen histórico, en la división de las materias que componían el Trivium y Las prácticas didácticas, de repetición de modelos clásicos o los “trabajos manuales”, no han generado el desarrollo del potencial de creatividad y en su caso más extremo han generado frustración en el alumnado que parecía no poseer talento y dote artísticas.

Al igual que Eisner nos mostró que se puede enseñar arte, otro de nuestros referentes, Edward de Bono nos facilitó la comprensión de que la creatividad se puede enseñar. La creatividad en su publicación *“El Pensamiento Creativo”*<sup>21</sup> no es un talento natural, hemos entendido creatividad como sinónimo de arte, pero no es así, sino que conlleva un cambio de conceptos y percepciones, es lo que

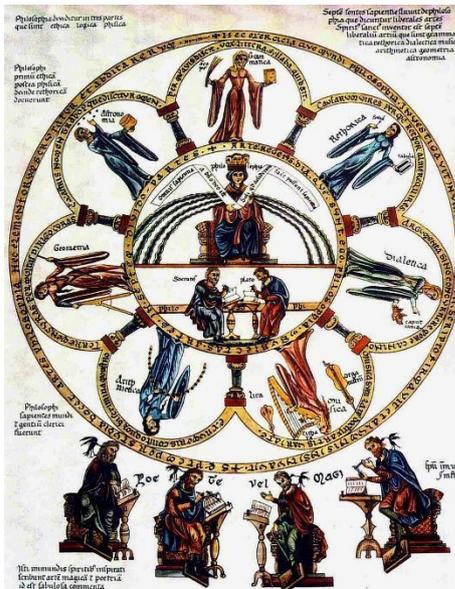


fig.3 .HERRADA DE LANDSBERG. “Las siete artes liberales” Hortus deliciarum (siglo XII).

<sup>20</sup> BOJA 144 página 277.

<sup>21</sup> DE BONO, E. *El pensamiento creativo*. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México. Paidós Mexicano. 1992.

el autor denomina “pensamiento lateral”, cuyas base son cuestionamiento, alternativas y provocación.

Debemos destacar en relación a nuestro autor de cabecera, Eisner, el “proyecto Kettering” desarrollado en la Universidad de Stanford, dicho proyecto citado en la *Tesis doctoral de M<sup>ª</sup> Jesus Agra Pardiñas, Planes de acción: para una alternativa artística*<sup>22</sup>Eisner simplifica la sistematización del currículo de dicho proyecto incluyendo dos tipos de objetivos: Objetivos instructivos, que describen y las capacidades y proporcionan feedback al profesorado y los Objetivos expresivos que se centran en las experiencias.

Nosotras hemos intentado introducir los conceptos derivados de este proyecto, por el carácter innovador que dan al mismo.

Nuestra didáctica se apoya asimismo en J.Dewey que es el creador de la pedagogía del aprendizaje activo, rompe el enfoque pasivo del estudiante y plantea el “learning by doing”, el aprendizaje haciendo, donde el/la estudiante participa con su propia experiencia y espontaneidad, fomentado el interés intrínseco en el aprendizaje.

Por otro lado, el valor de las imágenes en la actualidad y de introducir la crítica artística es otra de los pilares del trabajo, Maria Acaso y Clara Megias desarrollan en su libro *Art Thinking*.

#### 4.4. CONTENIDO.

*“En el terreno de la educación artística, el problema de la fragmentación de los saberes es aún peor que en otras disciplinas, porque en vez de proyectos, nos encontramos con secuencias de actividades sin conexión entre ellas”*<sup>23</sup>

Los contenidos obligatorios se encuentran desde la página 277 hasta la 280 en el BOJA núm. 144. Están divididos en 3 bloques; el primero es de Expresión Plástica , el segundo Comunicación Audiovisual y el tercero y último Dibujo Técnico. En cada uno de estos bloques hay diferentes temas, que en total suman 89 temas para dar durante el curso escolar. No los expondremos en este apartado ya que se citarán en el apartado proyectos.

Nos parece importante recalcar el número en comparación con el número de clases anuales, que como ya hemos expuesto en la introducción son entre 74 y 84 clases anuales sin contar posibles festivos y dependiendo de la longitud del curso. Podemos observar aquí una desproporción de contenidos respecto al tiempo otorgado a la asignatura, ya que ni siquiera en los cursos más largos se podría llegar a dar un tema diario. Esto bajo nuestro enfoque demuestra la

---

<sup>22</sup> AGRA PARDIÑAS, M<sup>ª</sup>.J *Planes de acción: Una alternativa para la educación artística*. Tesis doctoral. Facultad de Bellas Artes , Departamento de didáctica de la expresión plástica.Madrid .Universidad Complutense. 1994

<sup>23</sup> ACASO M.; MEGÍAS.C. *Art Thinking*..Barcelona. Paidós Educación. 2017.Pag 145.

hipocresía a la hora de elegir el número de horas que se le debe de dedicar a cada asignatura. Tachar a la asignatura de prescindible, pero a su vez cargarla con un temario desproporcionado, y que coinciden de forma directa con algunas de las asignaturas con mayor peso nos parece incoherente. Si generalmente se valora que la asignatura es poco importante será porque tiene poco que ofrecer y por tanto poco contenido; pero si se le pone esta carga teórica se debería de o aumentar las horas o los años para que se pudiese impartir de una forma en la que los estudiantes llegasen a obtener y retener al menos algo de conocimiento sobre algunos de los temas propuestos o reducir el contenido.

Para reforzar esta idea nos gustaría comparar el Bloque 3. Dibujo técnico de esta asignatura con el Bloque 3 Geometría de la asignatura de matemáticas de primero de ESO. Dentro de estos bloques hay algunas unidades temáticas idénticas como:

*“Bloque 3. Geometría. Elementos básicos de la geometría del plano. Relaciones y propiedades de figuras en el plano: paralelismo y perpendicularidad.”<sup>24</sup>..... “Bloque 3. Dibujo Técnico. Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad.”<sup>25</sup>*

Pero no solo hay unidades temáticas en las que se da el mismo contenido, sino que también hay en las que además se amplían los conocimientos que se dan en matemáticas como:

*“Bloque 3. Geometría. Ángulos y sus relaciones. Construcciones geométricas sencillas: mediatriz, bisectriz. Medida y cálculo de ángulos de figuras planas. Cálculo de áreas y perímetros de figuras planas.”<sup>26</sup>*

*“Bloque 3. Dibujo Técnico. Operaciones básicas. Operaciones con segmentos: suma, resta y mediatriz. Operaciones con ángulos: suma, resta y bisectriz. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado.”<sup>27</sup>*

Nos preguntamos por qué en ambas asignaturas nos enseñan por ejemplo a hallar la mediatriz y la bisectriz, pero solo en la asignatura con menos horas anuales nos enseñan a realizar operaciones matemáticas con ellas. Por qué en las dos está estipulado en la ley que el estudiante sea capaz de saber si el ángulo

---

<sup>24</sup>BOJA núm. 144 página 207.

<sup>25</sup>BOJA núm. 144 página 279.

<sup>26</sup>BOJA núm. 144 página 207 .

<sup>27</sup>BOJA núm. 144 página 279.

es agudo, recto u obtuso, pero solo en la dedicada al arte está en el temario que además se tiene que enseñar a hacer operaciones matemáticas con estos ángulos. Matemáticas no tiene el doble de horas semanales que Educación Plástica Visual y Audiovisual en el primer curso de la ESO, sino que además es obligatoria en todos los demás cursos de esta etapa.

Teniendo en cuenta los contenidos y los inconvenientes del tiempo para esta programación hemos creado proyectos de media-larga duración con la intención de que los estudiantes se puedan implicar más en ellos y aprender de forma más orgánica y aplicada los contenidos propuestos por la ley.

#### **4.5 PROYECTOS Y ACTIVIDADES.**

Hemos creado 4 proyectos de media-larga duración y tres actividades de una sesión.

##### **4.5.1 PROYECTOS.**

En el inicio de cada proyecto se aclara que unidades temáticas de cada bloque se trataran para que se vea una coherencia entre lo que se pretende enseñar y el cómo enseñarlo. Decidimos no plantear la asignatura dividida por los bloques de contenido que se proponen, sino mezclar las unidades temáticas para reforzar la idea de que los conocimientos no están delimitados de forma tan estricta y que un proyecto puede tener varias facetas.

Después de los objetivos, competencias y unidades temáticas encontraremos una descripción del proyecto y aspectos importantes a tener en cuenta de cada uno como la posibilidad de interdisciplinariedad, adaptación a los recursos, tiempo estimado de duración, y que se debe de entregar al finalizar.

Al inicio de cada proyecto habrá una clase de explicación, que no debe de confundirse con las explicaciones de contenido teórico. En esta se expondrá en qué consiste exactamente la actividad y cada una de sus partes, el tiempo que hay para cada una de ellas, que entregas hay que hacer durante el proceso y cuándo y por último cómo se evaluarán esas entregas.

Aclaremos que usamos el término teórico para marcar las clases en las que se dará contenido, a pesar de que siempre lo integraremos con la práctica y la participación activa de los estudiantes; en estas clases no se pretenderá darles “la verdad” sino herramientas para que exploren, descubran y aprendan durante el proceso práctico siempre con la asistencia del profesor si fuera necesaria.

##### **4.5.1.1. Análisis crítico de un anuncio.**

En él se tratarán los temas:

Del Bloque 1:

“Elementos configurativos y sintaxis de la imagen: Punto, línea, formas. El color y su naturaleza. Círculo cromático. Colores primarios y secundarios. Cualidades, valores expresivos y simbólicos del color. Composición. Equilibrio, proporción y ritmo. Esquemas compositivos.”<sup>28</sup>

#### Del Bloque 2

“Finalidades del lenguaje visual y audiovisual. Interpretación y comentarios de imágenes. La imagen publicitaria. Recursos. Medios de comunicación audiovisuales.”<sup>29</sup>



fig.4 .Publicidad de donuts.

Para realizar este proyecto pediremos a los estudiantes que elija un anuncio que le llame la atención de algún tipo de medio de masas y se envíe junto a unas líneas explicando por qué lo ha elegido.

Después el profesor los verá y los analizará detectando aspectos clave de marketing que se puedan relacionar con el temario, como el uso del color o la composición. Organizará sesiones de clase teóricas-prácticas para poder explicar las claves de los anuncios. Sin contar la primera sesión de explicación de la actividad consideramos que alrededor de 5 clases serían adecuadas para la realización de la actividad, esto se verá en el apartado de calendario.

El trabajo de los estudiantes en estas sesiones será seguir las explicaciones del profesor mientras van buscando qué claves de las que se van dando aparecen en sus anuncios. Lo ideal sería que en la clase fuesen dando las explicaciones breves y mientras ellos van analizando el contenido que se ha dado y lo busquen en su anuncio pudiendo colaborar con sus compañeros para hacerlo y preguntar dudas al profesor si fuese necesario. El objetivo principal con esto es mantener la atención del estudiante en la explicación mientras aplican el contenido que se da de forma activa, desarrollando así una visión más crítica frente a las estrategias de marketing. Aunque el trabajo sea personal se fomentará la comunicación entre los para que puedan ofrecerse ayuda entre sí.

Una vez acaben estas sesiones se pedirá al estudiante una pequeña explicación escrita sobre qué le parece el anuncio después de tener las claves para entenderlo de una forma más profunda y que claves ha encontrado.

4.5.1.2.Crear un producto con materiales reutilizados y producir una campaña publicitaria.

En este proyecto se tratarán los temas:

#### Del Bloque 1 .

<sup>28</sup> BOJA núm.144 página 277 y 278.

<sup>29</sup> BOJA núm.144 página 278.

“Niveles de iconicidad en las imágenes. Figuración. El proceso creativo desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. Bocetos, encaje, apuntes. Técnicas de expresión gráfico-plástica. Técnicas secas. Técnicas húmedas. Técnica mixta. El collage. La obra tridimensional. Reutilización y reciclado de materiales y objetos de desecho.”<sup>30</sup>

#### Del Bloque 2 :

“Significante y significado. Signo y símbolo (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Medios de comunicación audiovisuales. Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.”<sup>31</sup>

#### Del Bloque 3:

“Elementos, conceptos y relaciones entre elementos geométricos básicos. Uso de las herramientas. Concepto y trazado de paralelismo y perpendicularidad. Operaciones básicas. Romano. Dibujo proyectivo. Concepto de proyección. Principales sistemas de proyección y sistemas de representación: diédrico, axonométrico, planos acotados y perspectiva cónica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: planta, alzado y perfil.”<sup>32</sup>

Este proyecto consistiría en crear un *producto* a base de elementos reciclados y posteriormente crear una campaña publicitaria para este. Para explicarlo y para la realización lo dividiremos en 5 fases cada una con su propio resultado evaluable. Este producto puede estar planteado de una forma realista o artística. Para que esto se entienda se darán referentes como podrían ser , la campaña lanzada por multiópticas en el 2020 en la que crearon una falsa empresa llamada *SP future* que anunciaba tres productos que crearon gran controversia, luego usaron esta atención para redirigirlo a su empresa y concienciación social sobre el tiempo que pasamos delante de las pantallas. Cómo habrá que crear el *producto* el profesor tendrá que valorar con qué recursos puede contar por parte del centro y cuales podría aportar el mismo

---

<sup>30</sup> BOJA núm.144 página 277 y 278.

<sup>31</sup> BOJA núm.144 página 278.

<sup>32</sup> BOJA núm.144 página 279.

para la construcción y comunicárselo a los estudiantes desde un principio para que sus diseños se adapten.

Para comenzar habrá una clase en la que se explicará el proyecto completo. junto a una pequeña explicación previa del proceso de creación del objeto y su campaña publicitaria muy simplificada, junto a roles importantes en este, con el fin de que en esa misma sesión se creen los grupos de trabajo. Para esto sería ideal la colaboración con la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. Esta materia se presenta como optativa en cuarto de ESO, pero entendemos que algunos contenidos serían compatibles con este proyecto como:

“Bloque 2. Proyecto de empresa. La idea de proyecto de empresa. Evaluación de la idea. El entorno, el rol social de la empresa. Elementos y estructura de la empresa. (...) Las actividades en la empresa. La función de producción. La función comercial y de marketing (...)”.<sup>33</sup>

Aunque no se cursen en el mismo año y, algunos estudiantes no llegarán a cursarla, creemos que estos apartados pueden ser adaptables y útiles en la educación general del alumnado además de ayudarles a entender la importancia de la creatividad en un proceso de creación.

Una vez se hayan identificado la importancia de cada rol y las diferentes cualidades aconsejables para cada uno, se animará a los estudiantes a escribir qué dos papeles creen que podrían desarrollar. De esta manera el profesor podrá recomendar grupos de trabajo, aunque serán sólo una recomendación .compatibilidad y afinidad con los compañeros, aún así se animará a que se tengan en cuenta las aptitudes para la repartición de los roles. Una vez estén los grupos y los roles se comunicarán al profesor para poder comenzar en la siguiente sesión el trabajo.

#### Primera fase

Se ideará el *producto*; se tendrán en cuenta los materiales que harán falta, la utilidad que tiene y las necesidades que cubre en la sociedad actual. El profesor acompañará este proceso resolviendo dudas y haciendo las explicaciones de contenido pertinentes.

La primera sesión de esta fase será teórica-práctica si hubiese suficiente tiempo, además para completar la actividad consideramos que alrededor de 3 clases prácticas serían adecuadas y suficientes para obtener los resultados que pedimos, esto se verá en el apartado de calendario.

Como resultado de este proceso se entregarán mínimo 2 bocetos en los que se vea el desarrollo de la idea junto a las explicaciones pertinentes de los aspectos que se han debido tener en cuenta para su realización.



fig.6 Diseño de producto SP Future.

---

<sup>33</sup> BOJA núm.144, página,169.

### Segunda fase

En esta fase se realizará la representación del *producto* en planta, alzado y perfil.

Calculamos que será necesario que las dos primeras sesiones sean para dar y trabajar los contenidos de dibujo técnico, en la que se darán conceptos básicos de representación y perspectiva para que los estudiantes puedan los dibujos del producto en planta, alzado y perfil. Para su realización se darán aproximadamente tres sesiones más, estas serán enteramente prácticas supervisadas de cerca por el profesor en caso de que haya dudas ya que este apartado es complejo, esto se verá en el apartado de calendario.

Como resultado se entregará primero individualmente la representación diédrica pero también se seleccionará una de las que se ha hecho en el grupo para tenerla como referencia en la continuación del proyecto.

### Tercera fase

Perfilar la estética general de la *marca* y el *producto* y crear un logotipo. Para esto se dará una clase en las que se darán conceptos del diseño dando específicamente el bloque temático de las leyes de la Gestalt para que los estudiantes puedan crear un logotipo para la *empresa*.

Por tanto, habrá una clase teórico-práctica y estimamos que se podrían dar 3 sesiones prácticas para la creación del logotipo, en la que deberán participar todos los integrantes del grupo, esto se verá en el apartado de calendario. En estas sesiones el profesor debe de estar atento a las dinámicas de grupo para asegurar que se cumplan objetivos como la participación respetuosa, poder proponer ideas o hacer críticas constructivas y poder evaluarlas.

Como resultado se entregarán mínimo dos versiones del logotipo en las que se vea la evolución y el logotipo final. Cada grupo hará tras esta fase una exposición oral en la que se explicará cuál ha sido la evolución de la idea y las decisiones que se han ido tomando. Esperamos que esta exposición les sirva para hacer una recapitulación de cuál ha sido el recorrido y por qué se han tomado unas decisiones y no otras.

Nuestra idea con estas dos últimas fases es que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo desde diferentes puntos de vista, poniendo en valor el trabajo en común pero también el individual.

### Cuarta fase

La siguiente fase será la creación del *producto* a base de materiales reciclados. Como ya se ha comentado previamente, hay que tener en cuenta las posibilidades en este proceso ya que dependiendo de las instalaciones y los recursos se podrán elaborar productos más o menos complejos. Los estudiantes deben de estar informados desde el principio de que instrumentos disponen desde el principio para hacer el diseño adecuándose a las posibilidades. En el mejor de los casos las instalaciones del centro contarán con talleres que se

puedan usar, y en el peor se hará con herramientas más comunes como tijeras y pistolas de silicona. En el caso de que haya talleres y se puedan usar sería óptimo que se explicará un poco el uso en la sesión de organización que se tendrá antes de la construcción del *producto*.

La primera sesión de trabajo de este proyecto servirá por tanto para que los grupos organicen los pasos de construcción de cada *producto* y para explicar las herramientas de las que se dispongan si hay tiempo suficiente, sino en la primera de las 5 sesiones prácticas, que estimamos que deberían de darse para la construcción, se hará la explicación. Esto se verá en el apartado de calendario.

Como resultado de este proceso se entregará el objeto del *producto* y una memoria de no más de una página de extensión donde se explique cuáles han sido los pasos para la creación del producto, comentando que materiales o herramientas se han utilizado y cómo han resuelto los problemas que les hayan podido surgir.

#### Quinta fase

La última fase de este proyecto será la de la creación de la campaña publicitaria para el *producto*. Una vez creado el objeto los estudiantes tendrán que hacer una campaña publicitaria, la clase donde se dan los contenidos con las bases para hacer esto se habría dado al principio preferentemente con la colaboración del profesor o profesora de la asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial. Pero si hiciese falta se volvería a recordar la información usando además del contenido de la asignatura la unidad temática “La función comercial y de marketing” de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial.

Por tanto, en las 5 sesiones que consideramos que serían necesarias para completar el trabajo, la primera se marcará como teórica-práctica para poder repasar si es necesario la información sobre marketing y tratar de forma breve la creación de carteles.

Como resultado de este proceso se les pedirá que entreguen al menos tres carteles, uno realizado con técnica fotográfica, otro con técnica seca y otro con técnica húmeda. Al menos uno de los tres tendrá que haber pasado por un programa informático de edición.

Respecto a este último requisito, aunque es necesario para ajustarse al currículo el profesor tendrá de nuevo que adaptarse a los recursos disponibles, en el mejor de los casos el departamento contará con una cámara y ordenadores con programas informáticos de edición como photoshop, y en el peor estas partes del proceso habrá que hacerlas desde el desde los positivos móviles.

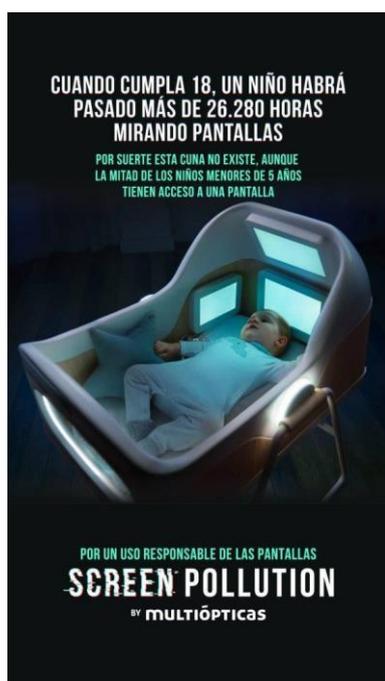


fig.7 Cartel campaña publicitaria Multiópticas.

4.5.1.3. Hacer un diseño geométrico basado en la tradición icónica Andaluza, intervenirlo y estamparlo en una prenda de ropa.

En este proyecto se tratarán los temas:

Del Bloque 1:

“El grabado. Grabado en hueco y en relieve. Técnicas de estampación.”<sup>34</sup>

Del Bloque 2 :

“Ilusiones ópticas. Estilos y tendencias: manifestaciones artísticas en Andalucía. Valoración crítica y disfrute de la obra de arte.”<sup>35</sup>

Y Del Bloque 3

“Circunferencia, círculo y arco, conceptos y trazados. Teorema de Thales y lugares geométricos. Formas poligonales: triángulos y cuadriláteros. Polígonos regulares: construcción a partir de la división de la circunferencia y construcción a partir del lado. modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.”<sup>36</sup>

Para este proyecto se propondrá una salida cultural en la que se visitará un espacio que tenga los clásicos azulejos andaluces con patrones geométricos, como podría ser desde la alhambra de granada y los alcázares de Sevilla hasta museos. Los/as estudiantes seleccionarán uno de estos diseños y lo recrearán e intervendrán para posteriormente trasladarlos preferiblemente mediante estampación a una prenda de ropa. Para explicarlo y para la realización lo dividiremos en 2 fases cada una con su propio resultado evaluable

Primero se explicará a los estudiantes el ejercicio completo y se propondrá una salida a algún sitio cerca del municipio que tenga el tipo de azulejos clásicos andaluces con diseños geométricos y redes modulares.

#### Primera fase

La primera fase comenzará en la salida del centro allí los estudiantes elegirán un diseño y lo fotografiarán o tomarán apuntes o fotografías para inspirarse. Para poder reproducir este patrón o crear uno inspirado en ellos tendrá que haber una clase en la que se explique la construcción y el dibujo de figuras geométricas. Consideramos que lo óptimo sería que se pudiese hacer una fusión de clases con la asignatura de matemáticas de primero para dedicar alguna

---

<sup>34</sup> BOJA núm.. 144 página 278.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Ibid.



fig.8 Foto Real Alcázar1 .Sevilla.

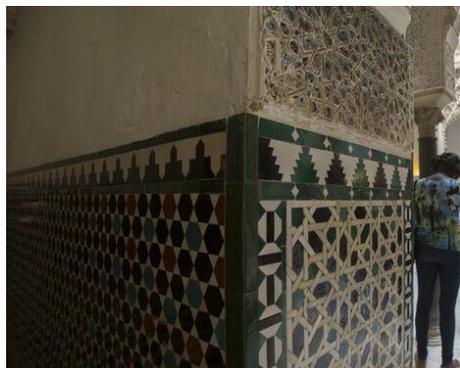


fig.9 Foto. Real Alcázar 2.Sevilla.

sesión a estas unidades temáticas, con ambos profesores explicándolo. Ya que, como hemos expuesto en apartados anteriores parte de los contenidos del Bloque 3 Dibujo Técnico de Educación Plástica, visual y audiovisual se solapan con los del bloque 3 Geometría. Pensamos que sería una forma de optimizar el tiempo para que los estudiantes no tuvieran que ver lo mismo dos veces y además les ayudaría a comprender que realmente las diferentes disciplinas, aunque se enseñan de forma separada no están delimitadas, todas se relacionan y se tocan de una forma u otra.

Una vez esta explicación sobre construcción geométrica finalice se pedirá a los estudiantes que se reproduzca dibujando el diseño que han elegido fotografiar en la salida del centro cambiándolo como se considere pertinente o que creen una basada en esta estética. Este dibujo se irá entregando al profesor para que se hagan las correcciones pertinentes hasta que se considere correcto y acabado.

Por tanto, primero habrá una clase teórica-práctica al principio y luego daremos un tiempo estimado de 4 sesiones prácticas, durante estas sesiones los estudiantes irán enseñando el progreso al profesor para poder señalar posibles errores sobre la marcha. La parte teórica por tanto será explicaciones individuales o en pequeños grupos sobre fallos en la construcción de algunas figuras.

Como resultado se entregará el resultado final con el diseño geométrico, pero se tendrá que tener en cuenta en la evaluación la evolución que se haya ido viendo y las correcciones que se les hayan hecho al diseño durante las sesiones

#### Segunda fase

Una vez se tenga correcto el diseño geométrico será el momento de intervenirlo. Aunque el diseño se pueda intervenir antes de pasarlo a la prenda de ropa o después habrá que hacer una prueba para tomar decisiones. Para estas pruebas se puede o bien fotocopiar el diseño o escanearlo dependiendo si se quiere editar/intervenir de forma analógica o digital.

Pensamos que se podría usar esta oportunidad para dar referentes de intervenciones artísticas para inspirar al alumnado como algunas de Duchamp expandiendo así los horizontes artísticos del alumnado.

Sobre las técnicas para transferir el diseño a las camisetas, aunque dependen de las instalaciones y el presupuesto, lo ideal para completar unidades temáticas sería poder hacer un grabado en algún material, aunque fuese con bajo presupuesto, como poliespán, para luego estamparlo en la prenda. Si por alguna circunstancia no se pudiese siempre se podría hacer mediante plantilla o proyectando para dibujar directamente sobre la prenda o de otras formas que los estudiantes puedan proponer. También se podrían combinar estas técnicas o utilizarlas para intervenir sobre la imagen estampada.

Para esta fase calculamos que podría hacer falta un total de 4 días. La primera sesión teórico-práctica servirá para proporcionar referentes, hacer las pruebas y decidir el diseño sobre papel. En la segunda sesión se harán las plantillas o relieves necesarios para estampar. Y en las dos últimas sesiones se trasladará el diseño intervenido o sin intervenir a la prenda de ropa y se podrán hacer intervenciones directamente en la prenda.

Como resultado se entregará el papel con diseño definitivo que se pretendía conseguir y la prenda estampada.

#### 4.5.1.4. Transformar una narración literaria en narración visual.

En este proyecto se tratarán los temas:

“Comunicación visual. Las texturas y su clasificación. Texturas gráficas. Técnicas para la creación de texturas. La luz. Sombras propias y sombras proyectadas. El claroscuro. Abstracción y figuración.”<sup>37</sup>

Del Bloque 1.

“Percepción visual. La obra artística. Vista. Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic. Imágenes en movimiento: El cine y la televisión. Orígenes del cine. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales. Animación. Relación cine y animación. Animación tradicional. Animación digital bidimensional o tridimensional.”<sup>38</sup>

Del Bloque 2 y:

“Perspectivas isométricas: representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Perspectiva caballera: representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Aplicación de coeficientes de reducción.”<sup>39</sup>

del Bloque 3

En este trabajo se le pedirá a los estudiantes que transformen un fragmento de una obra literaria de cualquier tipo, que ellos elijan, en una narración visual. Como muchas de las herramientas visuales tiene una figura literaria homóloga pensamos sería ideal la colaboración con el profesorado de la asignatura de lengua castellana y literatura en estas clases para entender la estrecha relación entre la literatura y las artes plásticas y el uso de recursos retóricos. Por ejemplo, la alegoría como figura literaria o visual .



fig.10 Las tres edades del hombre.  
Tiziano(1512)

37 BOJA núm.144 página 277 y 278.

38 BOJA núm.144 página 278.

39 BOJA núm.144 página 279.

Para este proyecto se darán todas las sesiones del último trimestre con el fin de que puedan comprometerse con el proceso y desarrollar una propuesta artística trabajada. Haciéndolo en el aula cuentan con las herramientas que las instalaciones les puedan ofrecer y con el profesor por si le surgen dudas durante el proceso de creación o necesita algún tipo de indicación para avanzar.

Los/as estudiantes tendrán que comunicar al profesor si el trabajo se va a hacer de forma individual, grupal, sobre qué texto o fragmento y mediante qué medio de representación visual. Se pedirá que el estudiante sea coherente en estas decisiones adecuándolas a la realidad del trabajo sabiendo el tiempo disponible, no sería razonable hacer un corto de 2 minutos individualmente ni hacer una ilustración entre 5 estudiantes.

Para introducir el proyecto se hará una clase en la que se les explicará a los estudiantes varias formas de narración visual y sus recursos expresivos básicos. Se hará un repaso por la historia del arte; desde los cuadros de la edad media en los que en un mismo lienzo se narra una historia en el tiempo mediante los tamaños, pasando en la imágenes que están situadas en el momento pregnante de una narración hasta el cómic y el cine.

Una vez los estudiantes hayan decidido qué quieren hacer y si es de forma individual o grupal el profesor tendrá tutorías con ellos. En estas tutorías el profesor podrá asistirles en cómo encaminar el preproyecto y les dará información con un más de profundidad los recursos expresivos que puedan necesitar dependiendo de cada medio de narración visual o audiovisual. Además, sería aconsejable que facilitarse apuntes sobre el tema a cada individuo o grupo para que los estudiantes puedan acceder a ellos para profundizar aún más si los necesitan. Cuando esto esté claro realizarán un pre proyecto y cuando este se entregue pasarán a la realización del trabajo final.

La división del tiempo en este proyecto es crucial primero para el aprovechamiento del trimestre y para que los estudiantes aprendan cómo darle tiempo a un proceso y los pasos necesarios para crear una obra. Al inicio del trimestre habrá una clase en la que se explicará el proyecto y otra teórica-práctica. Después se harán 4 sesiones prácticas, en las dos primeras se realizarán las tutorías antes mencionadas, mientras los otros estudiantes trabajan en sus preproyectos. Las dos clases siguientes serán para la revisión y puesta en común del trabajo realizado hasta ese punto. La puesta en común servirá para que revisen el propio trabajo hasta el momento y los compañeros puedan dar distintas opiniones y hacer críticas constructivas siempre con intención de mejorar el proyecto. Tras esto se podrá pasar al trabajo en sí para el que se darán 8 sesiones, aproximadamente en la mitad de esta etapa habría una revisión del progreso. Las dos últimas clases para este trabajo serían para la entrega y exposición oral de los productos finales.



fig11.Recursos del comic.

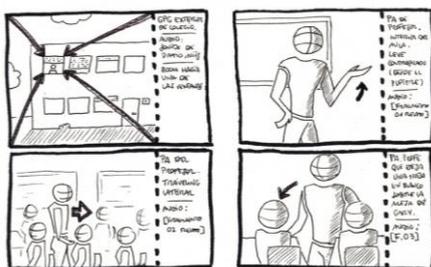


fig.12 Story Board.

Como resultado se entregarán el preproyecto y el resultado final. Se hará una exposición oral de los proyectos personales para mostrar a los compañeros qué se ha hecho, cómo y por qué.

#### 4.5.2.ACTIVIDADES.

Todas las actividades son teórico-prácticas y al finalizar la clase se recogerá el pequeño ejercicio que se va haciendo durante la sesión.

##### 4.5.2.1. Actividad: Los linóleos de Picasso.

El contenido teórico de este ejercicio será una explicación sobre cómo el cubismo era un intento de representar una misma cosa desde diferentes puntos de vista y Cézanne, el antecedente de esta idea. Además de un repaso de algunas de las obras más icónicas de Picasso.

La parte práctica que se entregará consistirá de uno o varios, autorretratos o retratos del compañero, que intenten representar la figura desde tres perspectivas diferentes.

##### 4.5.2.2. Actividad: Relación de la obra de arte con su entorno.

El contenido teórica de este ejercicio será una explicación sobre cuáles son los diferentes entornos que envuelven a una obra de arte. Primero contemplando los espacios; por ejemplo, un museo o una galería, después la época; por ejemplo, el momento actual, o en el siglo XIV, y por último el contexto cultural; por ejemplo en una tribu indígena o en Tokio. Con esta información se ejemplificará como muchos aspectos de la obra pueden cambiar según el entorno y el contexto. La parte práctica será un breve escrito en el que se planteará una obra plástica ya existente en un nuevo entorno real o imaginario y se explicará qué relación tiene con el entorno y nuevos significados puede adquirir esa obra en esa contextualización.

##### 4.5.2.3. Actividad: Abstracción y figuración.

El contenido teórico de este ejercicio será una. explicación sobre el concepto de abstracción y de figuración, intentando marcar una línea clara entre ambos. Se explorará la historia de la abstracción y se analizarán cuadros abstractos conocidos para favorecer la comprensión de este tipo de obras.

La parte práctica será crear una pintura abstracta basada en alguno de los movimientos vistos en la parte teórica, por ejemplo, usando la técnica del dripping, o utilizando una composición geométrica.

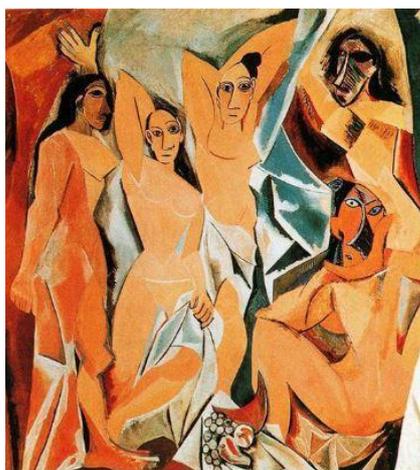


fig.12 Las señoritas de Avignon. Picasso., (1907).



fig.13-Pintura con tres manchas nº 196.Kandinsky.(1914)

#### 4.6. CALENDARIZACIÓN.

Con el fin de ejemplificar la organización del curso y los plazos de cada proyecto utilizaré tres tablas, una por cada trimestre, con las fechas del curso académico 2022/2023 en Andalucía (consultar Anexo I). Dentro de la celda del día se indicará que se hará, se especificará a qué proyecto pertenece y a que fase del mismo si es pertinente. En la columna derecha se dará información importante a tener en cuenta o aclaraciones que consideramos pertinentes.

En el proceso de distribución de los proyectos, aunque se dará bajo nuestro punto de vista tiempo de sobra para que la mayor parte de ellos se hagan en clase, tendremos en cuenta que desde que se acaba uno, hasta que se entregan los resultados, deberá de haber un fin de semana con el fin de que el estudiante pueda acabar o retocar lo que se tenga que entregar si así lo desea.

Nos parece importante que el estudiante pueda disponer de esta información desde principio del curso para que se pueda orientar y sepa que esperarse durante el año académico. En el caso de que se modificarán los tiempos también se les comunicaría y se les compartiría la información actualizada.

#### 4.7. EVALUACIÓN.

“Las discusiones sobre la puntuación llevan de forma inevitable a considerar los criterios que deben utilizarse para valorar el trabajo de los estudiantes. Existen tres contextos principales dentro de los cuales pueden hacerse estas valoraciones: el estudiante con respecto a sí mismo, el estudiante con respecto a la clase y el estudiante con respecto al criterio.”<sup>40</sup>

Entre ellos nosotros elegiremos el tercero:

“comparar la realización del estudiante con un criterio. Esta práctica se apoya en la concepción de que el curso o el programa tiene una serie de objetivos educativos y que las actividades del currículum están diseñadas para intentar que los estudiantes alcancen dichos objetivos. Se evalúa a los estudiantes comparando su realización con las expectativas que para esta realización se establecían en los objetivos del curso”<sup>41</sup>

Usaremos los criterios de evaluación que se encuentran desde la página 277 hasta la 280 en el BOJA núm. 144 detrás de cada bloque de contenido. También tendremos en cuenta las guías de evaluación de las competencias específicas de la asignatura que se especifican en el Núm.. 76 BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO miércoles 30 de marzo de 2022 Sec. I. Pág.. 41641 . Basándonos en ambos

---

<sup>40</sup> EISNER, E. *Educar la visión artística*. Barcelona. Paidós Educación. 1972. Página 194.

<sup>41</sup> EISNER, E. *Op. Cit.* Página 192.

criterios para la evaluación crearemos rúbricas ajustadas a las exigencias de cada proyecto y a los objetivos especificados que se pretendían conseguir con cada uno de ellos. Asimismo, la evaluación se realizará de manera continua durante todo el curso

Hemos dividido la puntuación sobre 10 durante el curso de esta manera: Las 3 actividades propuestas contarán un total de 0,5 puntos, los proyectos contarán un 8,5 y por último la actitud y observaciones de clase un total de 1 punto. Las tres actividades de una sesión propuesta serán las 3 de igual valor y el punto de actitud será un tercio de este cada trimestre.

Las rúbricas para las actividades de una clase serán las tres iguales y serán la siguiente:

El estudiante se ha mostrado receptivo a la información proporcionada.	Si	No
La actividad entregada cumple las directrices de realización dadas por el profesor.	Sí	No
Se puede contemplar reflejado el contenido teórico dado en la actividad práctica entregada.	Sí	No
<b>Resultado:</b>	/3: 3/3: 0,16	

La rúbrica para la valoración de la actitud y observaciones en clase será la siguiente:

El estudiante practica el respeto y la tolerancia en las interacciones con sus compañeros y el profesor.	Si	No
b BOE: El estudiante trabaja en las clases y las aprovecha de forma grupal o individual.	Si	No
El estudiante valora y respeta a todos los compañeros y profesor por igual sin diferenciación entre sexos.	Si	No
<b>Resultado</b>	/3: 3/3: 1	

A los proyectos le hemos otorgado la puntuación teniendo en cuenta el tiempo de los proyectos y su complejidad.

- Proyecto 1 Análisis crítico de un anuncio: 0,5 puntos.

- Proyecto 2 Crear un producto con materiales reutilizados y producir una campaña publicitaria: 4,5 puntos.  
-Fase 1: 0,5 puntos.  
-Fase 2, 3, 4 y 5: 1 punto cada una.
- Proyecto 3: Hacer un diseño geométrico basado en la tradición Andaluza, intervenirlo y estamparlo en una prenda de ropa: 1,5 puntos.  
-Fase 1: 1 punto.  
-Fase 2: 0,5 puntos.
- Proyecto 4 Transformar la narración literaria en narración visual: 2 puntos.

Teniendo esto en cuenta estas serían las rúbricas de cada ejercicio:

Proyecto 1 Análisis crítico de un anuncio:

Objetivos y competencias:		
El estudiante comprende y expresa con corrección mensaje complejos en castellano.	Sí	No
El estudiante es capaz de analizar e interpretar imágenes publicitarias de forma crítica.	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases.	Si	No
El estuante es capaz de identificar y superar convencionalismos sociales creando criterios personales.	Si	No
El estudiante comprende como diferentes manifestaciones culturales y artísticas afectan al desarrollo del ser humano.	Si	No
EL estudiante analiza las propuestas artísticas con capacidad de interiorización de la experiencia demostrando un enriquecimiento en su cultura e imaginario.	Si	No
El estudiante explora y reconoce los lenguajes, intenciones y técnicas, en su proceso y resultado, de diferentes producciones culturales .	Si	No
Contenidos:		
El estudiante identifica los elementos que configuran la imagen.	Si	No

El estudiante Identifica conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante diferencia las texturas naturales y artificiales y conoce su capacidad expresiva.	Si	No
El estudiante conoce métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante identifica elementos y factores que forman parte del proceso de percepción.	Si	No
El estudiante reconoce los diferentes grados de iconicidad de la imagen en el entorno comunicativo.	Si	No
El estudiante analiza e interpreta imágenes distinguiendo aspectos denotativos y connotativos.	Si	No
El estudiante conoce y diferencia los elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Si	No
El estudiante reconoce diferentes funciones de la comunicación.	Si	No
El estudiante identifica distintos lenguajes visuales y sus estilos.	Si	No
El estudiante identifica recursos visuales como figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha.	Si	No/ retraso
Resultado:	/19: 19/19 : 0,5	

Proyecto 2 Crear un producto con materiales reutilizados y producir una campaña publicitaria.

#### Fase 1

Objetivos y competencias:		
El estudiante trabaja respetuosamente en el grupo de trabajo resolviendo pacíficamente los conflictos.	Si	No

El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo.	Si	No
El estudiante conoce y valora los hábitos sociales relacionados con el consumo y el medio ambiente.	Si	No
El estudiante emplea el lenguaje plástico visual o audiovisual para comunicar ideas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza el carácter instrumental del lenguaje plástico visual y audiovisual.	Si	No
El estudiante relaciona el lenguaje plástico con otros lenguajes y materias.	Si	No
El estudiante es capaz de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades en el grupo de trabajo.	Si	No
Coopera con los compañeros en actividades de creación colectiva con respeto y favoreciendo la colaboración.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística desde la creatividad y la imaginación.	Si	No
El estudiante adapta la producción a la intención y características del público destinatario.	Si	No
<b>Contenidos:</b>		
El estudiante experimenta con el punto, el plano y la línea.	Si	No
El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante dibuja con diferentes niveles de iconicidad.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas.	Si	No
El estudiante conoce y diferencia los elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Si	No
El estudiante utiliza de manera adecuada el lenguaje visual.	Si	No

El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha.	Si	No/ retraso
Resultado:	/18: 18/18 : 0,5	

## Fase 2

Objetivos y competencias:		
El estudiante trabaja respetuosamente en el grupo de trabajo resolviendo pacíficamente los conflictos.	Si	No
El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo.	Si	No
El estudiante comprende y expresa con corrección mensajes complejos en castellano.	Sí	No
El estudiante emplea el lenguaje plástico visual o audiovisual para comunicar ideas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza el carácter instrumental del lenguaje plástico visual y audiovisual.	Si	No
El estudiante relaciona el lenguaje plástico con otros lenguajes y materias.	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases.	Si	No
El estudiante es capaz de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades en el grupo de trabajo.	Si	No
Coopera con los compañeros en actividades de creación colectiva con respeto y favoreciendo la colaboración.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad.	Si	No
Contenidos:		
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No

El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante utiliza de manera adecuada el lenguaje visual.	Si	No
El estudiante comprende y emplea conceptos espaciales: punto, línea y plano.	Si	No
El estudiante sabe como construir distintos tipos de rectas utilizando escuadra y cartabón.	Si	No
El estudiante conoce los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	Si	No
El estudiante maneja el compás pudiendo hacer ejercicios variados con esta herramienta.	Si	No
El estudiante conoce lugares geométricos.	Si	No
El estudiante sabe ejecutar construcciones básicas de paralelogramos.	Si	No
El estudiante conoce los conceptos de simetría, giros y translaciones pudiendo usarlo en las composiciones de sus diseños.	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha.	Si	No/ retraso
Resultado:	/21: 21/21 : 1	

## Fase 3

Objetivos y competencias:		
El estudiante trabaja respetuosamente en el grupo de trabajo resolviendo pacíficamente los conflictos.	Si	No
El estudiante demuestra haber adquirido destrezas básicas en la utilización de fuentes de información.	Si	No
El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo.	Si	No

El estudiante emplea el lenguaje plástico visual o audiovisual para comunicar ideas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza el carácter instrumental del lenguaje plástico visual y audiovisual.	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases.	Si	No
El estudiante utiliza diversas técnicas plásticas y de las tecnologías de creación.	Si	No
Coopera con los compañeros en actividades de creación colectiva con respeto y favoreciendo la colaboración.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística desde la creatividad y la imaginación.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad.	Si	No
El estudiante adapta la producción a la intención y características del público destinatario .	Si	No
<b>Contenidos:</b>		
El estudiante experimenta con el punto, el plano y la línea.	Si	No
El estudiante comunica emociones utilizando elementos configurativos y recursos gráficos.	Si	No
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante experimenta con colores primarios y secundarios.	Si	No
El estudiante diferencia las propiedades del color luz y pigmento.	Si	No
El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No

El estudiante reconoce las leyes de la Gestalt y aplica estas leyes en las obras propias.	Si	No
El estudiante identifica el significante y significado en signos visuales.	Si	No
El estudiante distingue y crea imágenes como símbolos e iconos según su relación significante-significado.	Si	No
El estudiante identifica y utiliza recursos visuales como figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha..	Si	No/ retraso
Resultado:	/23: 23/23 : 1	

## Fase 4

Objetivos y competencias:		
El estudiante trabaja respetuosamente en el grupo de trabajo resolviendo pacíficamente los conflictos.	Si	No
El estudiante demuestra haber adquirido destrezas básicas en la utilización de fuentes de información.	Si	No
El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo.	Si	No
El estudiante conoce y valora los hábitos sociales relacionados con el consumo y el medio ambiente.	Si	No
El estudiante relaciona el lenguaje plástico con otros lenguajes y materias.	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases.	Si	No
El estudiante utiliza diversas técnicas plásticas y de las tecnologías de creación.	Si	No
El estudiante es capaz de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades en el grupo de trabajo.	Si	No

Coopera con los compañeros en actividades de creación colectiva con respeto y favoreciendo la colaboración.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad.	Si	No
El estudiante adapta la producción a la intención y características del público destinatario.	Si	No
<b>Contenidos:</b>		
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante experimenta con colores primarios y secundarios.	Si	No
El estudiante diferencia las propiedades del color luz y pigmento.	Si	No
El estudiante diferencia las texturas naturales y artificiales y conoce su capacidad expresiva.	Si	No
El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas y húmedas.	Si	No
El estudiante identifica distintos lenguajes visuales y sus estilos.	Si	No
El estudiante identifica y utiliza recursos visuales como figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha.	Si	No/ retraso
<b>Resultado:</b>	/21: 21/21 : 1	

## Fase 5

Objetivos y competencias:		
El estudiante trabaja respetuosamente en el grupo de trabajo resolviendo pacíficamente los conflictos	Si	No
El estudiante demuestra haber adquirido destrezas básicas en la utilización de fuentes de información	Si	No
El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo	Si	No
El estudiante comprende y expresa con corrección mensajes complejos en castellano.	Sí	No
El estudiante conoce y valora los hábitos sociales relacionados con el consumo y el medio ambiente.	Si	No
El estudiante emplea el lenguaje plástico visual o audiovisual para comunicar ideas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza el carácter instrumental del lenguaje plástico visual y audiovisual.	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases.	Si	No
El estudiante utiliza diversas técnicas plásticas y de las tecnologías de creación.	Si	No
El estudiante es capaz de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades en el grupo de trabajo.	Si	No
Coopera con los compañeros en actividades de creación colectiva con respeto y favoreciendo la colaboración.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística desde la creatividad y la imaginación	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad	Si	No
El estudiante aplica las principales técnicas de los lenguajes artísticos incorporando las posibilidades que ofrecen las	Si	No

diversas tecnologías.		
El estudiante adapta la producción a la intención y características del público destinatario	Si	No
<b>Contenidos:</b>		
El estudiante identifica los elementos que configuran la imagen.	Si	No
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante diferencia las texturas naturales y artificiales y conoce su capacidad expresiva.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante identifica elementos y factores que forman parte del proceso de percepción.	Si	No
El estudiante puede analizar y realizar fotografías aplicando los fundamentos de la misma	Si	No
El estudiante utiliza de manera adecuada el lenguaje visual	Si	No
El estudiante identifica y utiliza recursos visuales como figuras retóricas en el lenguaje publicitario	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha	Si	No/ retraso
<b>Resultado:</b>	/26: 26/26 : 1	

Proyecto 3 Hacer un diseño geométrico basado en la tradición icónica y Andaluza, intervenirlo y estamparlo en una prenda de ropa.

Fase 1

Objetivos y competencias:		
El estudiante demuestra haber adquirido destrezas básicas en la utilización de fuentes de información	Si	No
El estudiante conoce y valora los hábitos sociales relacionados con el consumo y el medio ambiente.	Si	No
El estudiante ha aplicado el conocimiento científico y ha comprendido como este se encuentra en distintas disciplinas	Si	No
El estudiante conoce y valora el patrimonio artístico y cultural	Si	No
El estudiante es capaz de apreciar el lenguaje de distintas manifestaciones artísticas	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases	Si	No
El estudiante es capaz de identificar y superar convencionalismos sociales creando criterios personales	Si	No
El estudiante comprende como diferentes manifestaciones culturales y artísticas afectan al desarrollo del ser humano	Si	No
EL estudiante analiza las propuestas artísticas con capacidad de interiorización de la experiencia demostrando un enriquecimiento en su cultura e imaginario.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad	Si	No
El estudiante utiliza referencias culturales y artísticas del entorno para enriquecer creaciones propias	Si	No
Contenidos:		
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante experimenta con colores primarios y secundarios	Si	No

El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante identifica distintos lenguajes visuales y sus estilos y pone en valor el patrimonio histórico y cultural	Si	No
El estudiante comprende y emplea conceptos espaciales: punto, línea y plano	Si	No
El estudiante sabe cómo construir distintos tipos de rectas utilizando escuadra y cartabón	Si	No
El estudiante maneja el compás pudiendo hacer ejercicios variados con esta herramienta	Si	No
El estudiante sabe clasificar por apertura y comprende el concepto de ángulos y bisectriz.	Si	No
El estudiante conoce el proceso de construcción de una bisectriz	Si	No
El estudiante diferencia entre recta y segmento y puede tomar medidas de segmentos con regla o compás.	Si	No
El estudiante sabe trazar la mediatriz de un segmento con compás y regla o con escuadra y cartabón.	Si	No
El estudiante conoce la clasificación de los triángulos y puede construirlos a partir de datos como sus lados o ángulos.	Si	No
El estudiante sabe las propiedades geométricas de triángulos y rectángulo y las aplica en las construcciones de estos.	Si	No
El estudiante sabe ejecutar construcciones básicas de paralelogramos	Si	No

El estudiante conoce como construir polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	Si	No
El estudiante conoce como construir polígonos regulares conociendo el lado.	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha	Si	No retraso
Resultado:	/30: 30/30 : 1	

## Fase 2

Objetivos y competencias:		
El estudiante conoce y valora los hábitos sociales relacionados con el consumo y el medio ambiente.	Si	No
El estudiante conoce y valora el patrimonio artístico y cultural	Si	No
El estudiante conoce, comprende y aplica correctamente el lenguaje técnico proporcionado en las clases	Si	No
El estudiante es capaz de identificar y superar convencionalismos sociales creando criterios personales	Si	No
EL estudiante analiza las propuestas artísticas con capacidad de interiorización de la experiencia demostrando un enriquecimiento en su cultura e imaginario.	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad	Si	No
El estudiante utiliza referencias culturales y artísticas del entorno para enriquecer creaciones propias	Si	No
Contenidos:		
El estudiante comunica emociones utilizando elementos configurativos y recursos gráficos	Si	No
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No

El estudiante experimenta con colores primarios y secundarios	Si	No
El estudiante diferencia las propiedades del color luz y pigmento.	Si	No
El estudiante diferencia las texturas naturales y artificiales y conoce su capacidad expresiva.	Si	No
El estudiante conoce y aplica métodos creativos gráfico plásticos que se aplican a procesos de artes plásticas y diseño.	Si	No
El estudiante crea composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	Si	No
El estudiante conoce y utiliza posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas y húmedas.	Si	No
El estudiante distingue y crea imágenes como símbolos e iconos según su relación significante-significado	Si	No
El estudiante ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha	Si	No/ retraso
Resultado	/17: 17/ 17: 0,5	

## Proyecto 4 Transformar la narración literaria en narración visual.

Objetivos y competencias:		
El estudiante muestra iniciativa propia dentro del grupo de trabajo	Si	No
El estudiante comprende y expresa con corrección mensajes complejos en castellano.	Si	No
El estudiante conoce y valora el patrimonio artístico y cultural	Si	No
El estudiante emplea el lenguaje plástico visual o audiovisual para comunicar ideas	Si	No
El estudiante conoce y utiliza el carácter instrumental del	Si	No

lenguaje plástico visual y audiovisual		
El estudiante relaciona el lenguaje plástico con otros lenguajes y materias.	Si	No
El estudiante consigue representar la realidad de manera objetiva.	Si	No
El estudiante es capaz de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	Si	No
El estudiante es capaz de explicar las producciones plásticas visuales o audiovisuales propias.	Si	No
El estudiante es capaz de justificar las decisiones tomadas durante la creación de una obra plástica visual o audiovisuales teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización	Si	No
El estudiante explora y reconoce los lenguajes, intenciones y técnicas, en su proceso y resultado, de diferentes producciones culturales .	Si	No
El estudiante realiza la producción artística adecuando las técnicas y el soporte a la intencionalidad	Si	No
El estudiante adapta la producción a la intención y características del público destinatario	Si	No
Contenidos:		
El estudiante identifica los elementos que configuran la imagen.	Si	No
El estudiante comunica emociones utilizando elementos configurativos y recursos gráficos.	Si	No
El estudiante Identifica y utiliza conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	Si	No
El estudiante experimenta con colores primarios y secundarios.	Si	No
El estudiante diferencia las texturas naturales y artificiales y conoce su capacidad expresiva.	Si	No

El estudiante identifica elementos y factores que forman parte del proceso de percepción.	Si	No
El estudiante puede analizar y realizar fotografías aplicando los fundamentos de esta.	Si	No
El estudiante conoce como realizar cómic aplicando recursos de manera apropiada.	Si	No
El estudiante conoce los fundamentos de la imagen en movimiento para poder explorar sus posibilidades expresivas.	Si	No
El estudiante conoce y diferencia los elementos que intervienen en un acto de comunicación.	Si	No
El estudiante reconoce diferentes funciones de la comunicación.	Si	No
El estudiante utiliza de manera adecuada el lenguaje visual	Si	No
El estudiantes ha entregado lo especificado para la finalización del proyecto en fecha	Si	No/ retraso
<b>Resultado</b>	/26: 26/26: 2	

Según esta puntuación y la distribución de los proyectos propuesta en la calendarización :

- el primer trimestre será un 36% de la nota final,
- el segundo será un 40% y
- el tercero un 24%.

Para calcular la nota de cada trimestre se evaluará sobre la nota prevista; por ejemplo, en el primer trimestre, se harán dos actividades que sumarían un máximo de 0.33, los proyectos serían un máximo de 3, y la nota de actitud máxima sería 0.33. Estas tres notas se sumarán (3,6 puntos máximo de la nota final) y con el número que resulte se calculará la puntuación equivalente sobre 10 mediante una regla de tres. La nota final del curso sería la suma del resultado de cada trimestre sin calcularlo sobre 10, es decir:  $x$  de 3,6 +  $x$  de 40 +  $x$  de 24

Además de la evaluación del trabajo de los estudiantes, consideramos que para mejorar y saber si nuestras propuestas de proyectos son atractivas o no, la asignatura y el profesor o profesora deben ser evaluados también. Hemos querido basarnos en la tercera parte del modelo de Daniel Stufflebearn que

encontramos en el libro *Educación la visión artística* de W. Eisner <sup>42</sup>, este modelo identifica cuatro aspectos en la planificación del currículum desde el punto de vista educativo.

“El tercer aspecto del modelo, el proceso, se orienta hacia una evaluación de los efectos que produce el currículum mientras se está empleando.” <sup>43</sup>

Con esto se refiere a que es importante hacer la evaluación durante el curso y no solo en finalización para obtener resultados más válidos y por eso proponemos en el apartado de calendarización un día dedicado a la evaluación cada trimestre en su finalización. En el propio libro se nos da una posibilidad de ficha para recopilar estos datos que nos parece bastante adecuada.

NOMBRE	_____	
FECHA	_____	
NOMBRE DEL PROYECTO	_____	
FECHA DE CONCLUSIÓN	_____	
1. Pensé que este proyecto era:	Aburrido _____ Interesante	
2. El trabajo me resultó:	Fácil _____ Difícil	
3. Creo que de este proyecto he aprendido:	Mucho _____ Poco	
4. Este proyecto ha sido la:	Peor pieza en la que he trabajado _____ Mejor pieza en la que he trabajado	
5. Las cosas más importantes que he obtenido de este proyecto son:	_____ _____ _____ _____	

Fig.15 Ficha de evaluación.

Pero además de esto sería muy favorable si en esas sesiones se pudiese abrir un debate oral también entre los estudiantes que ayude al profesor a saber distintos aspectos que no aparecen en la ficha como: ¿Ha tenido la actividad el tiempo adecuado para poder hacerla? Qué explicaciones les han sobrado o cuáles han echado en falta. ¿Qué cambiarían los estudiantes de las clases? Todos estos datos nos servirían para adaptarlas clases siguientes y mejorar la experiencia del alumnado.

<sup>42</sup> EISNER, W. *Op. Cit.* Página 185.

<sup>43</sup> EISNER, W. *Op. Cit.* . Página 186.

## 5. CONCLUSIONES.

Pensamos que en este TFG hemos conseguido demostrar la importancia de esta asignatura en sí misma, en comparación y añadido a otras disciplinas y en contexto el contexto actual. A pesar de habernos tenido que adaptar a unos marcos legales que dejaban en nuestra opinión poco margen para la creatividad en los proyectos educativos, hemos conseguido hasta cierto punto crear proyectos que incluyen nuevas metodologías y que pueden facilitar la implicación del alumnado.

Hay un objetivo en concreto que no hemos podido cumplir, en el que manifestamos la intención de utilizar todas las unidades temáticas. No hemos podido integrar en los proyectos 6 unidades temáticas del bloque 3: dibujo técnico, estos seis temas tratan operaciones matemáticas y profundización de tangencias entre elementos. No nos preocupa especialmente no haberlas podido integrar ya que son temas complejos con poca aplicación y que además se tratarán en la asignatura de matemáticas en cursos superiores. Aun así nos hemos adherido a los objetivos y competencias y las hemos aplicado en los diferentes proyectos. Hemos incluido todas las unidades temáticas menos las 6 nombradas antes además consiguiendo relacionar los contenidos con los de otras asignatura abriendo vías para poder hacer clases interdisciplinares e integrar conocimientos.

Tenemos que aclarar que, aunque hemos conseguido completar la mayoría de objetivos, uno de los que nos propusimos nos es imposible de valorar ya que no hemos aplicado esta programación. Por tanto, no podemos saber si el alumnado se implicaría más en la asignatura y alcanzaría los objetivos más fácilmente o si realmente desarrollará capacidades como la toma de decisiones justificadas, o visión crítica a través de estos proyectos. Aunque no hayamos podido comprobarlo, hemos tratado de crear la propuesta didáctica de una forma que apele a la obtención de estos objetivos y capacidades y por tanto queremos pensar que si facilitaría la adquisición de estos aspectos.

Por último, en la realización de este TFG hemos encontrado algunos obstáculos en la aplicación de las diferentes metodologías didácticas que habíamos investigado, ya que al no tener estudios superiores de pedagogía no conocíamos términos, o no veíamos cómo relacionarlas con las unidades didácticas o objetivos que se proponían en el marco legal. La parte positiva es que el conocimiento adquirido a través de esta investigación y este intento de fusionar todos estos nuevos conceptos nos facilitará el paso a nuestra siguiente etapa formativa y nos ayudará a afrontarla desde un nuevo punto de vista.

## 6. BIBLIOGRAFÍA.

### BIBLIOGRAFIA.

ACASO,M ;MEJIAS, C. *Art Thinking, Como el arte puede transformar la educación*. Barcelona .Ed. Paidós educación. 2017.

ACTA EDUCATIVA. *Jhon Dewey y sus aportaciones a la educación*. Publicación nº5.México.Revista Universidad Abierta.2015  
<https://revista.universidadabierta.edu.mx/2015/10/15/jhon-dewey-y-sus-aportaciones-a-la-educacion/>.

AGRA PARDIÑAS, M.ªJ. *Planes de acción: Una alternativa para la educación artística*. Tesis doctoral, Facultad de Bellas Artes , departamento de didáctica de la expresión plástica. Madrid .Universidad Complutense. 1994

DE BONO ,E. *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México. Ed. Paidós Mexicana. 1992.

EISNER, E.W *Educación la visión artística*. Barcelona. Paidós educación. 1972.

ROJAS DURAN,P y otros. *Una educación artística en dialogo con otras disciplinas. Caja de herramientas de educación artística* .Chile. Consejo Nacional de la Cultura y las artes.2016 .

TERRADELLAS, J. y otros. *Aportaciones de E.W.Eisner a la Educación: Un profesor paradigmático como docente investigador y generador de políticas culturales*.(Universidad de Girona).Revista española de Pedagogía. Vol.72.Nº 259.2014

<https://doi.org/10.22550/REP79-2-2021-03>.

*Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*.I. Disposiciones Generales .Ref.: BOE-A-2020-17264 .España. (Boletín Oficial del Estado núm.340, de 30 de mayo de 2020 )

*Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. Ref:BOE-A-2022-4975.España.(Boletín Oficial del Estado nº76,miércoles 3º de marzo de 2022).

*Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado*.3.Otras Disposiciones. Consejería de Educación. Junta de Andalucía.(Boletín Oficial de la Junta de Andalucía nº144,jueves 28 de julio de 2016)

## WEBGRAFÍA

<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portaerverroes/>.

Consulta: 15 de marzo 2021.

<https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/nuevo-curriculo/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/materias/educacion-plastica-visu/criterios-evaluacion-primer-tercer-curso.html>.

Consulta: 4 de abril 2021.

<https://educacionplasticayvisual.com/>.

Consulta: 4 de abril 2021.

## MULTIMEDIA

Sir Ken Robinson, Do schools kills creativity?.

<https://www.youtube.com/watch?v=iG9CE55wbtY>

Perfil SP FUTURE INSTAGRAM.

[https://www.instagram.com/spfuture\\_es/](https://www.instagram.com/spfuture_es/)

SP Future.

<https://www.youtube.com/watch?v=fY5DQXsh33M>

SP FUTURE - MULTIÓPTICAS SCREEN POLLUTION.

<https://www.youtube.com/watch?v=mx3ros-x08>

## 7. INDICE DE IMÁGENES.

Fig.1. *Horario estudiante 1º ESO. Curso 2021/22.I.E.S San Isidoro. Sevilla*

Foto WhatsApp de mi hermano.

Fig.2 .*Libro de texto ,Educación Plástica 7º E.G.B. Ed Anaya .1985.*

<https://www.todocoleccion.net/libros-texto-segunda-mano/anaya-plastica-7-egb-color-forma-ediciones-anaya-1985-isbn-84-207-2397-5~x138019474>

Fig.3. *Herrada de Landsberg. “Las siete artes liberales” Hortus deliciarum”(siglo XII).*

<https://desprendida.com/2021/03/23/mujeres-ciencia-cientificas-mexicanas-perspectiva-de-genero/>

Fig.4 *Publicidad de donuts.*

<https://www.marketingdirecto.com/marketing-general/publicidad/donuts-50-anos-de-anuncios-redondos>

Fig.5.*Mixta anuncio.*

<https://www.youtube.com/watch?v=u5Bq-bdHCwQ> .

Fig.6.*Diseño de producto SP Future.*

[https://www.instagram.com/spfuture\\_es/?hl=es](https://www.instagram.com/spfuture_es/?hl=es)

Fig.7. *Cartel campaña publicitaria Multiópticas.*

[https://www.instagram.com/spfuture\\_es/?hl=es](https://www.instagram.com/spfuture_es/?hl=es)

Fig.8 y 9. *Foto Real Alcázar de Sevilla. 1 y 2.*

[https://www.diariodesevilla.es/sevilla/Azulejos-Alcazar-afectados-humedades-manodelhombre\\_0\\_1254475213.html](https://www.diariodesevilla.es/sevilla/Azulejos-Alcazar-afectados-humedades-manodelhombre_0_1254475213.html)

Fig.10.*Las tres edades del hombre*. Tiziano(1512).

<https://www.epdip.com/cuadro.php?id=883>

Fig.11.*Recursos del comic*.

<https://es.dreamstime.com/stock-de-ilustración-un-sistema-de-burbujas-y-de-elementos-cómicos-en-arte-pop-image54735575>

Fig.21. *Story board*.

<https://www.designthinking.services/herramientas-design-thinking/storyboard/>

Fig.13.*Las señoritas de Avignon*. Picasso, P.(1907).

<https://www.pablocicasso.online/las-senoritas-de-avignon-de-picasso/>

Fig.14 Pintura con tres manchas nº 196..Kandinsky.W(1914).

<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/kandinsky-wassily/pintura-tres-manchas-no-196>

Fig.15 *Ficha de evaluación*.

Eisner, E.W. Educar la visión artística .1972.pág. 187.

## ANEXO I.

P1: Análisis crítico de un anuncio.

P2: Crear un producto con materiales reutilizados y producir una campaña publicitaria.

P3: Hacer un diseño geométrico basado en la tradición icónica Andaluza, intervenirlo y estamparlo en una prenda de ropa.

P4: Transformar la narración literaria en narración visual.

### CALENDARIZACIÓN PRIMER TRIMESTRE

SEPTIEMBRE 2022					
L	M	X	J	V	OBSERVACIONES
19	20	21	22	23	
Presentación/ inicio		Presentación/ inicio			
26	27	28	29	30	
Explicación P1		Teórico-Práctica P1*			*Las clases teórico-prácticas: 30 minutos de la clase para cada aspecto divididos como el profesor decida.
OCTUBRE 2022					
3	4	5	6	7	
Teórico-Práctica P1		Teórico-Práctica P1			
10	11	12	13	14	
Teórico-Práctica P1		FESTIVO			
17	18	19	20	21	
Entrega P1* Explicación P** Formación de		Explicación P2.1 Práctica P2.1			*Las entregas siempre se realizarán al principio de la clase

grupos					para que no entorpezcan lo previsto para el día **Intentar contar con el profesor de iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial
24	25	26	27	28	
Práctica P2.1		Práctica P2.1			
31					
Práctica P2.1					
<b>NOVIEMBRE 2022</b>					
<b>L</b>	<b>M</b>	<b>X</b>	<b>J</b>	<b>V</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
	1	2	3	4	
	F E S T I V O	Teórica*-Práctica P2.2			*La teoría no debe de ser muy extensa para esta fase
7	8	9	10	11	
Entrega P2.1 Teórico -Práctica P2.2		Práctica P2.2			
14	15	16	17	18	
Práctica P2.2		Práctica P2.2			
21	22	23	24	25	
Entrega P2.2 Clase teórica		Práctica P2.3			

P2.3					
<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>			
Práctica P2.3		Actividad: Los linóleos de Picasso*			Los resultados de la actividad se entregarán al finalizar la clase
<b>DICIEMBRE 2022</b>					
			<b>1</b>	<b>2</b>	<b>OBSERVACIONES</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	
Entrega P2.3 Exposiciones orales P2.3		Exposiciones orales P2.3			
<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	
Exposiciones orales P2.3		Actividad: Relación de la obra de arte con su entorno*			*Los resultados de la actividad se entregarán al finalizar la clase
<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	
Valoración trabajo grupal Valoración del trimestre*		Organización para P2.4			*Tratar de crear un debate que sirva para mejorar la experiencia de los estudiantes en los trimestres que quedan

**CALENDARIZACIÓN SEGUNDO TRIMESTRE**

ENERO					
L	M	X	J	V	OBSERVACIONES
<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	
Explicación P2.4 Práctica P2.4		Práctica P2.4			
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	
Práctica P2.4		Práctica P2.4	19	20	
<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	
Práctica P2.4		Teórico -Práctica P2.5			
FEBRERO					
30	<b>31</b>	1	2	3	
Entrega P2.4 Práctica P2.5		Práctica P2.5	2	3	
6	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	
Práctica P2.5					
13	<b>14</b>	15	<b>16</b>	<b>17</b>	
Práctica P2.5		Explicación P3 Salida P3*			*Esta salida obviamente habrá que prepararla desde el inicio de trimestre para conseguir permisos.
20 Entrega P2.5 Teórica P3.1STIVO	<b>21</b>	22 Teórica-práctica P3.1	<b>23</b>	<b>24</b>	

27 FESTIVO	28 FESTIVO				
MARZO					
		1 Teórica-práctica P3.1	2	3	
6 Teórica-práctica P3.1	7	8 Teórica-práctica P3.1	9	10	
13 Entrega P3.1 Explicación P3.2 Práctica P3.2	14	15 Práctica P3.2	16	17	
20 Práctica P3.2	21	22 Práctica P3.2	23	24	
27 Entrega P.32 Valoración del trimestre	28	29 Actividad: abstracción y figuración*	30	31	*Los resultados de la actividad se entregarán al finalizar la clase

### CALENDARIZACIÓN TERCER TRIMESTRE

ABRIL					
L	M	X	J	V	OBSERVACIONES
10	11	12	13	14	
		Explicación P4			
17	18	19	20	12	
		Tutoría* y práctica P4			*Todos los estudiantes deben de tener una tutoría en

					estos días para orientar el preproyecto
<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	
Práctica P4		Práctica P4			
<b>MAYO</b>					
<b>1 FESTIVO</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	OBSERVACIONES
		Práctica P4			
<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	
Entrega preproyecto y revisión 1 P4		Puesta en común de entrega 1 P.4*			*Servirá para que los estudiantes hablen de sus proyectos entre ellos y se ofrezcan consejos y críticas constructivas
<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	
Práctica P4		Práctica P4			
<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	
Práctica P4		Práctica P4			
<b>JUNIO</b>					
<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Revisión Práctica P4		Revisión Práctica P4			
<b>5</b>		<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	
Práctica P4		Práctica P4			
<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	
Entrega P4 Exposiciones		Exposiciones orales P4			

orales P4					
<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	
Valoración del trimestre y curso		Despedida			