



**Máster Univ. en Formación del Profesorado en
E.S.O., Bachillerato, F.P. y E.II.
ESCUELA DOCTORADO Y EST. DE POSGRADO**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

TFM

Modalidad práctica educativa

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Título:

LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DE EXPRESIÓN

ASIGNATURA 3º E.S.O.
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

Tutor: José Luis Dólera Martínez
Alumno: Marco Antonio Toledo Oval

RESUMEN

Los avances tecnológicos provocados por la evolución incesante de las nuevas tecnologías y la conectividad mediante internet contrastan con el anacrónico progreso del Sistema Educativo. Dicho sistema está atascado en el pasado, no existiendo ningún tipo de sincronía con la prosperidad actual que presenta la sociedad y las TIC. Además, el propio profesorado y las entidades que controlan y gestionan dicho sistema están sumidos en métodos de enseñanza desfasados y sin interés para el alumnado, dificultando la motivación y el propio desarrollo formativo.

La enseñanza de las artes plásticas, audiovisuales y el dibujo técnico no ha progresado en las aulas como en el ámbito profesional y en el exterior de los Centros Educativos, cuya tendencia va paralela a las TIC. El sistema actual que se basa en metodologías anticuadas, en herramientas analógicas y la poca implicación del profesorado e instituciones, es un lastre que no permite su adaptación al entorno tecnológico, obstaculizando su mejora y plasmar un escenario más favorable para el aprendizaje.

La evolución de las tecnologías y las metodologías didácticas de las asignaturas en la educación formal no van de la mano. De ahí que se plantea una **propuesta para mejorar el desarrollo de la programación y unidad didáctica** a plantear a través de metodologías basadas en las nuevas tecnologías, aunque sin olvidar la necesidad de las herramientas y contenidos analógicos. Así, mediante esta programación didáctica, diseñada para mejorar y reforzar los conocimientos del alumnado, se realiza un planteamiento integral e innovador basado en recursos y medios didácticos mediante el uso de nuevas tecnologías para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º curso de la ESO.

Se trata de una programación didáctica que busca incentivar el aprendizaje del alumnado, apoyándose en dispositivos y herramientas tecnológicas actuales. Para ello se emplean *software* avanzados para **desarrollar habilidades y destrezas en el ámbito del diseño, dibujo técnico, impresión y animación 3D, usando la técnica de *chromakey* u otras con aplicaciones tecnológicas innovadoras**, permitiendo al alumnado un aprendizaje global y formarse mediante el uso de instrumentos profesionales y modernos para su preparación en el mundo laboral presente y futuro.

PALABRAS CLAVE: dibujo técnico, nuevas tecnologías, *software* avanzado, diseño 3D, impresión 3D, animación 3D, innovación tecnológica.

ABSTRACT

The technological advances caused by the incessant evolution of new technologies and connectivity through the Internet contrast with the anachronistic progress of the Educational System. Said system is stuck in the past, not existing any type of synchrony with the current prosperity that society and ICT present. In addition, the teachers themselves and the entities that control and manage said system are immersed in outdated teaching methods and without interest for the students, hindering motivation and their own training development.

The teaching of plastic and audiovisual arts and technical drawing has not progressed in the classroom as it has in the professional field and outside of Educational Centers, whose trend is parallel to ICT. The current system, which is based on outdated methodologies, modern tools and the little involvement of teachers and institutions, is one that does not allow its adaptation to the technological environment, hindering its improvement and creating a more favorable scenario for learning.

The evolution of technologies and teaching methodologies of subjects in formal education do not go hand in hand. Hence, a proposal is made to improve the development of the programming and didactic unit to be proposed through methodologies based on new technologies, although without forgetting the need for analog tools and content. Thus, through this didactic programming, designed to improve and reinforce the students' knowledge, an integral and innovative approach is carried out based on resources and didactic means through the use of new technologies for the Plastic, Visual and Audiovisual Education subject of the 3rd year of ESO.

It is a didactic program that seeks to encourage student learning, relying on current technological devices and tools. For this, advanced software was used to develop skills and abilities in the field of design, technical drawing, printing and 3D animation, using the chromakey technique or others with innovative technological applications, allowing students to learn globally and train through the use of instruments. professional and modern for their preparation in the present and future world of work.

KEY WORDS: technical drawing, new technologies, advanced software, 3D design, 3D printing, 3D animation, technological innovation.

1. INTRODUCCIÓN	6
2. ANÁLISIS REFLEXIVO Y VALORACIÓN CRÍTICA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS	7
3. DISEÑO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL	
3.1. Introducción y justificación	11
3.2. Referencia legislativa	11
3.3. Contextualización	
3.3.1 Contexto socio-económico y cultural	13
3.3.2 Realidad interna del Centro	
3.3.2.1 Infraestructuras y espacios	14
3.3.2.2 Oferta educativa del Centro	15
3.3.2.3 Calendario escolar	16
3.3.2.4 Horario del Centro	16
3.3.2.5 Planes y proyectos	16
3.3.2.6 Distribución de personal y alumnado	17
3.3.3 Perfil del alumnado	19
3.4. Propuestas de mejora	19
3.5. Objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria	20
3.6. Concreción Curricular	23
3.7. Atención a la diversidad	24
3.8. Contribución del área a las competencias clave	25
3.9. Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables	26
3.10. Contenidos	28
3.11. Programación y Temporización	29
4. DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	31
4.1. Datos técnicos	31
4.2. Identificación	32
4.3. Fundamentación curricular	34
4.4. Metodológica	36
4.4.1 Concreción	36
4.4.2 Atención a la diversidad.	39
4.5. Evaluación.	40
4.6. Desarrollo de la Unidad Didáctica	60
5. CONCLUSIONES	73
6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	75
7. ABREVIACIONES	77
8. ANEXOS	
6.1 ANEXO I: Calendario del Centro Educativo	78

6.2 ANEXO II: Criterios de evaluación y Estándares Evaluables	79
6.3 ANEXO III: Contenidos	88
6.4 ANEXO IV: Plantilla de guion literario	91
6.5 ANEXO V: Diapositivas de la situación de aprendizaje	92
6.6 ANEXO VI: Vocabulario Técnico	108

1. INTRODUCCIÓN

Las artes plásticas, medios audiovisuales y el dibujo son parte del arte que permite al ser humano expresar y comunicar determinados contenidos o información, lo cual, además, depende de la interpretación del receptor de dicho gráfico y la técnica empleada. El dibujo y las artes plásticas, de forma general, se basa en determinados elementos que, en su combinación, permiten la creación artística, ya sea a través del dibujo artístico o el dibujo técnico. El elemento básico es el punto, la sucesión de estos permite la formación de la línea, la combinación regular o irregular de estas forman el espacio y, como consecuencia, el volumen y la formación de áreas, permitiendo dar forma al dibujo a representar, generando el conjunto del dibujo, técnico o artístico. Estos elementos, además, permiten la inclusión de motivos como la textura y el color, formando el encuadre que, a su vez, conforma el dibujo en su conjunto, permitiendo transmitir ideas, emociones, sentimientos y conceptos.

La combinación de todos estos elementos, punto, línea, volumen, espacio, formas, textura, color y encuadre, son fundamentales para llevar a cabo la representación de la realidad, sea de una forma abstracta o figurativa. Las formas o figuras básicas para llevar a cabo cualquier dibujo, sea técnico o artístico, son los polígonos, elementos formados por estos elementos fundamentales mencionados anteriormente y que permiten generar multitud de significados. Los polígonos permiten, además, generar la sensación de bidimensionalidad y tridimensionalidad en la representación gráfica, sea mediante herramientas analógicas o digitales a través de las nuevas tecnologías.

Los contenidos y herramientas analógicas permiten la representación de la realidad con un determinado punto de vista para el desarrollo artístico y técnico de la sociedad. Es fundamental en el sistema de educación formal el correcto uso de la asignatura de dibujo técnico ya que permite generar destrezas físicas, matemáticas, científicas y tecnológicas en el alumnado, siendo fundamental en el conocimiento de la arquitectura, ingenierías, diseño y las bellas artes y para su aplicación en otras disciplinas. A los recursos analógicos se le suma, con mucha fuerza, el uso de contenidos y herramientas digitales a través de las nuevas tecnologías y la informatización del ámbito profesional, sea artístico o técnico, y Educativo.

El uso de las nuevas tecnologías mediante herramientas digitales que se plantea en este trabajo permite mayor dinamismo en la metodología de enseñanza-aprendizaje, generando distintos avances para la solución de problemas Educativos y profesionales vigentes en la actualidad. Las disciplinas laborales dependen de la formación de los futuros profesionales y es en los centros formativos donde, desde temprana edad, el alumnado tiene que estar expuesto a las herramientas digitales y a las nuevas tecnologías, permitiendo un progreso en “sintonía” con el presente y el futuro.

Los avances tecnológicos, la democratización del arte y la información en la red abre un amplio e incesante abanico de oportunidad en la formación donde el profesorado y las propias instituciones, no actualizando los programas formativos, son los únicos posibles impedimentos para el desarrollo y progreso social, basado en la educación y una acertada inclusión del alumnado en el ámbito profesional.

Por tanto, para solucionar este problema social e institucional se busca encontrar soluciones a través de las herramientas digitales para fomentar otras formas de representación e interpretación de las disciplinas artísticas y técnicas a través del dibujo técnico y su aplicación a otras ramas educativas y profesionales. Este avance para la implantación de una nueva metodología digital o informatizada nos permite ofrecer

elementos, recursos, medios y herramientas más prácticas y dinámicas para incentivar al alumnado, consintiendo que estos, mediante actualizadas herramientas, ideas y conceptos, sean asimilados y ejecutados de forma justificada, eficaz e íntegra.

Considerando el caso ideal encontrado en el Instituto en qué realicé las prácticas y donde cada alumno/a contaba con un dispositivo tecnológico actual, se va a plantear una programación didáctica anual y el desarrollo de una situación de aprendizaje de forma contextualizada para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, diseñado e implementado para el curso académico de 3º ESO del IES Luther King Sur donde el alumnado tendría que realizar diversos productos basados en medios plásticos, visuales, audiovisuales, figuras geométricas y poligonales mediante herramientas digitales para su posterior aplicación en diseño en 2D y 3D y su implementación como objeto para la impresión 3D y la animación de los mismos mediante *software* informático.

La primera parte del proyecto se centra en el análisis, contextualización y características tanto del Centro mencionado, como de su alumnado. También se realiza una valoración de la programación didáctica anual de la asignatura en cuestión para el curso 3º de la ESO.

En la segunda parte del trabajo se plantea la asignatura desde el currículo oficial y en la **tercera parte se realiza el diseño de la programación didáctica anual y el planteamiento de una Unidad Didáctica con sus situaciones de aprendizaje correspondientes, orientadas a través de las TIC como metodología educativa enfocada en la educación artística.**

Esto permitirá el diseño y realización de las diferentes unidades que conforman la programación con el empleo de recursos didácticos innovadores, como el uso de herramientas informáticas y app móviles enfocadas a la comunicación audiovisual, la expresión plástica, el dibujo técnico y diseño que hacen que las dinámicas sean más, atractivas, activas y participativas para el alumnado permitiendo una consecuente motivación e interés con asignaturas posteriores en 4º ESO, ya que, al ser optativa, es menos elegida por la falta de interés y desmotivación.

Para finalizar el proyecto y como conclusión de la propuesta de mejora de la Unidad Didáctica, se justifica la eficacia y se fomenta el valor que presentan las TIC y las nuevas tecnologías en los Centros Educativos con Educación Secundaria. Además de lo expuesto anteriormente, este proyecto tiene como valor añadido su utilidad tanto para otras asignaturas de Educación Secundaria como para otras etapas educativas (Bachillerato y Ciclos Formativos).

2. ANÁLISIS REFLEXIVO Y VALORACIÓN CRÍTICA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DEL DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS.

La Programación Didáctica (PD) de la **asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la ESO** del IES Luther King Sur, ubicado en San Miguel de Abona, está subdividida según el nivel a tratar y donde cada profesor le aplica su propio criterio, siendo una propuesta subjetiva basada en las bases del currículo formal a nivel nacional. Esta opción le aporta a cada asignatura una determinada heterogeneidad, que aporta mejores herramientas y mayor diversidad de contenidos, pero se pierde parte de la homogeneidad o compartición de criterios en la misma asignatura impartida por distintos docentes dentro del mismo Centro, coexistiendo independientes las distintas formas de dar una misma materia, sin realzar los puntos fuertes de cada docente para mejorar la formación y el interés y

motivación del alumnado. Esto, además, se produce ya que existe una superficial comunicación entre los distintos niveles y las distintas disciplinas para que exista la necesaria multidisciplinariedad integrada. **Esto provoca que la programación planteada por el Centro no está contextualizada ni cohesionada, presentando problemas en la estructura, metodología, planteamiento y estilo didáctico.**

Esta asignatura está dividida en 3 niveles: 1º, 3º y 4º de la ESO. **Esta propuesta se centra en 3º de la ESO y requiere coordinación y vínculo con el resto de docentes de la misma asignatura y el resto de áreas y/o disciplinas como el Dibujo Técnico, Dibujo Artístico, Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Tecnología, etc.** Por otro lado, es importante tener en cuenta con espacios flexibles para adecuar las diversas mejoras en la Atención a la Diversidad, existiendo un Plan de Atención a la Diversidad en el propio Centro; además, cuenta con un Plan de Acción Tutorial personalizado, donde se permite reforzar la formación, atesoran **Certificación de Excelencia Educativa**, y donde el Centro colabora con la *Save the Children* como Centro Embajador y otros. Estas características permiten participar de una convivencia ideal donde la diversidad cultural y racial, por ejemplo, están ampliamente asumidas debido a la gran cantidad de nacionalidades presentes en sus aulas, fomentan los días como el Día de la mujer, organizan actividades lúdicas, temáticas, musicales, deportivas, etc., existiendo un amplísimo compromiso social y dinamizador.

Los distintos apartados con los que se divide la PD son los siguientes:

1. Introducción.
2. Datos identificativos del Centro.
 - 2.1 Centro.
 - 2.2 Estudios (Nivel Educativo).
 - 2.3 Docentes responsables.
3. Punto de partida de la asignatura.
4. Justificación de la programación didáctica.
 - 4.1 Orientaciones metodológica general. Atención a la diversidad.
 - 4.2 Estrategias para el refuerzo y planes de recuperación
 - 4.3 Evaluación
5. Concreción de los objetos al curso.
 - 5.1 Objetivos generales de etapa (ESO)
 - 5.2 Objetivos del área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.
6. Contenidos de 3º ESO

DESARROLLO DEL TRABAJO

<p>1. INTRODUCCIÓN: Descripción del contenido didáctico a plantear durante el curso a partir de la continuación de las disciplinas relacionadas en 1º y 2º de la ESO en el área de Educación Artística. Es de vital importancia en la materia la gestión y desarrollo emocional e intelectual del alumnado y su preparación para afrontar las competencias básicas necesarias para desenvolverse como personas y ciudadanos, forjando la capacidad de raciocinio, independencia crítica, capacidad de tolerancia y libres ante distintas situaciones de la vida cotidiana.</p>
<p>2. DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CENTRO: Aporta la identidad del Centro y al nivel al que está referido el documento. Este Centro es de línea 1 y la asignatura se imparte en 2 sesiones semanales de 50 minutos.</p>
<p>3. PUNTO DE PARTIDA DE LA ASIGNATURA: Análisis y reflexión sobre la novedosa asignatura a inicializar partiendo de los contenidos y conceptos de 1º ESO, planteando una compleja continuidad al ser una asignatura específica.</p>
<p>4. JUSTIFICACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA: Descripción y explicación del desarrollo y procedimiento del curso. Las propias características de la asignatura y al alumnado que la elige de forma voluntaria, serán clases que se plantean desde la práctica a través de proyectos, teniendo en cuenta los distintos intereses, motivaciones y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Se plantea metodologías inclusivas y motivadoras, enseñanza competencial, permitiendo que el alumnado tenga una implicación dinámica y activa durante el proceso.</p>
<p>5. CONCRECIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL CURSO: Se plantean objetivos generales de la ESO donde se especifican responsabilidades del alumnado, respeto y compañerismo, gestión de las emociones, desarrollar las capacidades afectivas, etc. Y, además, se programan objetivos específicos de la propia asignatura como apreciar valores culturales y estéticos de la cultura en general y de la cultura canaria, conocer y respetar el medio ambiente, comprender y usar el lenguaje artístico como recurso o herramienta para la representación, simbolizar sentimientos y emociones o interrelacionarse con otras personas en grupo y compartiendo, analizando y dando criterio sobre distintos puntos de vista del mismo problema.</p>
<p>6. CONTENIDOS DE 3º ESO: Desarrollo de la estructura de la asignatura donde intervienen los tres bloques de aprendizaje en que se basa la asignatura y a desarrollar: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico.</p>

Tabla 1. Desarrollo del trabajo.

Las Unidades de Didácticas siguen un mismo patrón en toda la asignatura y vienen determinadas por el currículo de la misma. Planteamiento general:

PROGRAMACIÓN 3º TRIMESTRE - 3º ESO	
UNIDADES DIDÁCTICAS DEL TERCER TRIMESTRE	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS	COMPETENCIAS
	TEMPORALIZACIÓN
	BLOQUE DE APRENDIZAJE

Tabla 2. Planteamiento general de las Unidades Didácticas.

En la tabla general de programación se agrupa todo lo exigido por la consejería de educación a través del currículo formal como son los criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, contenidos y competencias. Su desarrollo está basado según la normativa, pero a la hora de interpretarlo cada docente genera su propia propuesta, generando una programación desigual y confusa con el resto de docentes. Esta forma de organizar la materia a impartir no es del todo completa para la organización total del mismo. Además, presenta información en otras partes del documento y en otros archivos o recursos de la propia consejería. La temporalización y la distribución de los contenidos de las competencias es siempre desigual, basado en la subjetividad de cada docente.

Para concluir, se realiza aportación con análisis reflexivo y valoración crítica de la programación didáctica del departamento, donde, a pesar de que el documento cumple con los mínimos exigidos por las Instituciones, genera, por lo general, bastante confusión inicial.

Los puntos a mejorar serían los siguientes:

1. Mejorar la estructura para que sea más clara y común entre los distintos niveles. De esta manera, en caso de nuevo docente en sustitución, el criterio y la forma de dar las clases en los distintos niveles no genere tanta confusión.
2. En la programación no existe ningún tipo de ejemplo o actividades a realizar para tener una interpretación homogénea. Tampoco se aporta una temporalización clara.
3. La redacción del texto es mejorable y adaptable al resto de contenidos y disciplinas. Se aprecia gran diversidad de ideas de otras programaciones, pero no existe homogeneidad ni contextualización al Centro.
4. En la programación no se menciona absolutamente nada sobre formas de agrupamientos y/o consejos al respecto, pudiendo caer en desigualdades.

Y, de forma positiva, destacar:

1. El Centro posee un espacio bastante amplio, grandes instalaciones deportivas y de juego, buena separación de alumnados según niveles

2. Importante implementación de las TIC con dispositivos de última generación y *tablets* para cada alumno/a, aulas informáticas y proyecciones adecuadas, permitiendo un correcto desarrollo del alumnado en competencias digitales, permitiendo un aprendizaje global y democrático.
3. Gran integración cultural del alumnado a pesar de la gran cantidad de nacionalidades existentes y gran diversidad cultural y de idiomas.
4. Le dan mucha importancia a la programación de festividades diversas a nivel regional e internacional, mejorando la integración del alumnado y su inclusividad.

Por tanto, el Centro IES Luther King Sur tiene unas magníficas instalaciones, sin restricciones en el espacio planteado para cada nivel. Además, están muy actualizados y son conocedores de la importancia de la inclusión de las TIC en la formación de su alumnado. Diversidad en la planificación de actividades inclusivas e integradoras, fomentando valores de igualdad, respeto interpersonal, conocimientos de otras culturas e idiomas desde temprana edad, etc., aportando una formación y enseñanza de calidad, existiendo un correcto conocimiento de los valores humanos fundamentales por parte del alumnado, los docentes y las madres y padres. Además, concienciación y respeto por el medio ambiente habiendo amplias zonas ajardinadas y actividades para la concienciación el cuidado del entorno natural.

3. DISEÑO DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA ANUAL

3. 1. Introducción y justificación

Según las competencias genéricas del máster, este proyecto será aplicado a través de la modalidad de la Práctica Educativa. **Esta programación va dirigida a estudiantes de 3º de la Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O.) de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual que se imparte en el Colegio Luther King Sur, municipio de San Miguel de Abona.**

3. 2. Referencia legislativa

Esta programación es de 3º de la E.S.O. según normativa:

AUTONÓMICAS:
<ul style="list-style-type: none">• Resolución conjunta de 9 de septiembre de 2020, de la Dirección General de Ordenación, Innovación y Calidad, y de la Dirección General de Formación Profesional y Educación de Adultos, por la que se dictan instrucciones a los Centros Educativos de la Comunidad Autónoma de Canarias para la organización y el desarrollo de la actividad lectiva, durante el curso escolar 2020-2021.
<ul style="list-style-type: none">• Resolución de 26 de mayo de 2017, por la que se establece el calendario escolar y se dictan instrucciones para la organización y desarrollo de las actividades de comienzo y finalización del curso 2017/2018, para los Centros de enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC nº107, 6 de junio de 2017.
<ul style="list-style-type: none">• 3256 ORDEN de 3 de septiembre de 2016, por la que se regulan la evaluación y la promoción del alumnado que cursa las etapas de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato, y se establecen los requisitos para la obtención de los títulos 3 correspondientes, en la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC nº177, 13 de sept. 2016.
<ul style="list-style-type: none">• Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC nº136, 15 de julio de 2016.
<ul style="list-style-type: none">• Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC nº169, 31 de agosto de 2015.
<ul style="list-style-type: none">• Orden de 9 de octubre de 2013, por la que se desarrolla el Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias, en lo referente a su organización y funcionamiento.
<ul style="list-style-type: none">• Decreto 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC n.º 143, de 22 de julio.
<ul style="list-style-type: none">• Orden de 7 de junio de 2007, por la que se regulan las medidas de atención a la diversidad en la enseñanza básica en la Comunidad Autónoma de Canarias• Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. BOC n.º 46, de 6 de marzo.
ESTATALES
<ul style="list-style-type: none">• Real Decreto-ley 31/2020, de 29 de septiembre, por el que se adoptan medidas urgentes en el ámbito de la educación no universitaria.
<ul style="list-style-type: none">• Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. BOE n.º 25, de 29 de enero.
<ul style="list-style-type: none">• Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE nº 295, 10 de diciembre de 2013 (LOMCE).

Tabla 3. Normativa autonómica y nacional de la programación didáctica.

3. 3. Contextualización

3.3.1 Contexto socio-económico y cultural

El Colegio Luther King Sur se encuentra en el barrio de Aldea Blanca, perteneciente al municipio de San Miguel de Abona, en el sur de la isla de Tenerife. Dicho colegio se encuentra ubicado en la calle Hermano Pedro, 11, Aldea Blanca, 38628, San Miguel de Abona, Santa Cruz de Tenerife. Sus datos de contacto son:

Teléfono: 922 167 141

Fax: 922 167 354

Web: <https://www.lutherking.com/inicio/luther-king-san-miguel/>

E-mail: secretarialks@lutherking.com

Centro mixto, privado-concertado, fue fundado en el año 1993. Este Centro abarca una amplia oferta académica desde guardería, Educación Infantil hasta 2º curso de Bachillerato. Apuestan por una enseñanza bilingüe en inglés desde los más pequeños, una pronta inmersión en una segunda lengua extranjera, francés o alemán, y la posibilidad de estudiar chino y ruso en la oferta extraescolar.

Este Centro ha sido un revulsivo en la docencia en la isla de Tenerife. Actualmente presenta una gran reputación en el ámbito regional y nacional, siendo un referente como Centro Educativo. Su organización, actividad educativa y servicios están avalados con el Certificado de Calidad ISO 9001/2008. Se trata de un Centro privado, siendo concertado en Educación Infantil, en Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Colegio laico y bilingüe (inglés), donde se fomenta el respeto a la pluralidad cultural y religiosa. Actualmente conviven unos 2.340 alumnas y alumnos integrados desde preescolar, infantil, primaria, secundaria obligatoria hasta bachillerato. Cuenta con 120 profesores y más 8 docentes para el apoyo pedagógico debido a la pandemia.

El barrio de Alda Blanca es un núcleo urbano que históricamente vivía de la agricultura y la ganadería en el municipio de San Miguel de Abona y que, en la actualidad, tiene unos 1.100 habitantes hasta el año 2020. Este barrio tiene como motor económico al propio colegio, que atrae familias de otros municipios para que sus hijos e hijas estudien en un Centro de referencia nacional, y el Castillo de San Miguel, siendo un atractivo turístico. El alumnado procede de todos los municipios del sur de Tenerife, pero según el porcentaje que representan, Arona, Adeje, Granadilla, San Miguel destacan.

El Centro se ha visto afectado en los últimos años por el acusado descenso del índice de natalidad de la población española. Este proceso ha sido compensado por el aumento de población que ha experimentado la zona sur de la isla por la llegada de alumnado extranjero o nacional. Esto ha provocado gran demanda de plazas debido al desarrollo económico de la zona basado en las actividades turísticas, aumento de número de viviendas construidas en los diferentes municipios y el incremento de la población en toda la zona sur de la isla.

En el entorno en que está ubicado el Colegio se han construido y se siguen construyendo gran número de viviendas. Aunque son los municipios de Arona y Adeje donde más incremento se ha producido de la población residente. La media de edad de los matrimonios es joven. Sin embargo, hay que destacar un índice importante de familias formado por un solo cónyuge, lo que podría incrementar los problemas familiares de algunas niñas y niños. El Centro tiene un 20% de alumnado extranjero de más de 35 nacionalidades, suponiendo un reto, no sólo en el trabajo diario con las dificultades con el idioma, sino en la conjunción de diferentes tipos de culturas y valores. Sin embargo, se ha conseguido de esta diversidad

cultural uno de los pilares de la comunidad educativa que respeta e integra al alumnado en un centro basado en los valores que representa la figura de Martin Luther King.

3.3.2 Realidad interna del Centro

3.3.2.1 Infraestructuras y espacios

El Centro presenta unas cuidadas instalaciones más allá de las aulas: patios con zonas de juegos acotados según niveles, comedor con cocina propia, cantina escolar, servicio de librería, papelería y venta de uniformes, piscina climatizada, pabellón de usos múltiples, biblioteca, sala de primeros auxilios, salas de estudio, salones de actos, canchas de baloncesto, minibasket, fútbol, pista de atletismo, salas de psicomotricidad, tatami, aulas de pintura, teatro, baile, laboratorios, talleres, zona de exposiciones, etc. Dichos espacios están segmentados y distribuidos de una forma armónica y accesible en un perímetro de 3 hectáreas (<https://www.lutherking.com/inicio/luther-king-san-miguel/instalaciones-luther-king-san-miguel/>).

El Centro se organiza en seis espacios básicos:

- a) Aparcamiento y acceso (entrada).
- b) Entrada Hall, siendo el edificio donde se encuentran las oficinas, dirección, Salón de Actos Antonio García Delgado, salas de profesores para tutorías, comedor despachos de dirección y administración, aulas específicas, departamentos didácticos y cafetería, con una organización en tres pisos y cinco niveles.
- c) Edificio del aulario donde se encuentran las aulas de primaria, en un edificio independiente, y la ESO y Bachiller en otro edificio independiente. También la biblioteca, la tienda de material didáctico, el laboratorio, el aula de informática, sala de primeros auxilios, la sala general de profesores y la sala de descanso y de comida del profesorado con cafetera común y otras comodidades.
- d) Edificio del aulario de guardería y educación infantil.
- e) Jardines y patios laterales con vegetación y acceso al alumnado de educación primaria para actividades de recreo, deportivas y otras.
- f) Instalaciones deportivas cubiertas: Pista de atletismo, canchas de fútbol sala (4 de las cuales 1 cubierta), canchas de minibasket (9), canchas de baloncesto (4 de las cuales 2 son cubiertas), salas de psicomotricidad (2), tatami de Karate, aula de sevillanas y baile, tapiz gimnasia rí, pabellón multiusos (2 canchas baloncesto y 1 fútbol sala), pista de voleibol y piscina climatizada cubierta.

Según información del Centro, el estado de conservación y uso de estos espacios no es uniforme. Aunque el edificio presenta, en general, un buen estado estructural, sí presenta algunas filtraciones de agua debido al tiempo y la erosión, aunque en el sur de la isla apenas llueve. El cierre exterior está en buen estado (altura, muros, conservación de rejas, puertas, ...), todo con cancelas y rejas. Cuenta con una llave maestra para todos los accesos, llaves disponibles para el profesorado para garantizar el fácil y rápido acceso a los distintos espacios del Centro. En general, las estructuras no presentan problemas graves, aunque el colegio tiene un equipo de mantenimiento para su conservación que trabaja diariamente en su mejora. El gimnasio, las canchas y la piscina cuenta con una cubierta bien conservada.

En el ámbito del equipamiento, es destacable el esfuerzo que se ha hecho para ampliar la dotación TIC de las aulas ya que el alumnado de 2º, 3º de ESO, 1º y 2º de Bachiller, el alumnado dispone de iPad's de última generación. Dichos dispositivos son adquiridos por el Centro mediante *renting*, lo cual permiten asegurar que cada año el colegio siempre dispondrá de los dispositivos más actualizados (Proyecto 1:1). Dicha dotación está disponible para cada estudiante para afrontar las necesidades de aprendizaje a desarrollar en cada asignatura. Además, el profesorado en plantilla también dispone de un dispositivo de última generación de Apple, otro iPad que les permite también estar interconectados con el alumnado mediante comunicación wifi y el protocolo de comunicación propio de *Mac*, el *AirDrop*. Dicho protocolo de comunicación, similar al Bluetooth, les permite tener conectividad a la web y comunicación directa y sincrónica con el alumnado. También tienen la posibilidad de conectarse al proyector de cada aula sin necesidad de cable, facilitando las tareas diarias en el aula (*AirPlay*). La sincronización con el alumnado se realiza a través de la suite educativa Alexia (<https://web2.alexiaedu.com/ACWeb/LogOn.aspx?key=rWb04G6OUf0%3d>), donde los y las docentes se deben registrar, al igual que el alumnado. Aquí hay comunicación directa sobre las notas y comunicación incluso con las madres y padres del alumnado. Luego, a través de la web www.sharepoint.com, de Microsoft 365, y con URL a través de *esditra-my*, relacionada con los contenidos vía *iCloud* de *OneDrive*, se establece la comunicación sobre los contenidos de cada curso y con cada alumno/a, a modo de repositorio. Esta plataforma permite al alumnado almacenar y compartir todas las tareas y contenidos con el o la docente.

Además, el colegio tiene un aula informática y tecnológica, bien equipadas y preparadas para el desarrollo de actividades más complejas, donde se imparten clases ordinarias y extraordinarias relacionadas con las nuevas tecnologías como *AutoCad*, *Blender* y otros. Además, el Centro dispone de un sistema de préstamo de dispositivos informáticos y otros dispositivos. También cuenta con biblioteca, no siendo de gran tamaño, pero que cubre sobradamente las necesidades del Centro y del alumnado.

3.3.2.2 Oferta educativa del Centro

El Centro imparte sus clases en horario de mañana a través de la enseñanza reglada con la Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. El horario de apertura del Centro es de 7:30 am., comenzando las clases a las 8:15 y finalizando la última clase a las 14:15 pm. Existen seis sesiones de clases diarias haciendo un descanso de media hora de 11:00 am. a las 11:30 am. Además, posee un servicio adicional de comedor escolar con comida desde las 13:30 a 15:00 horas y una papelería abierta en horario escolar.

Además de la oferta educativa básica, también se ofrecen actividades extraescolares concertadas y no concertadas en horario de tarde organizadas por el propio colegio, siendo actividades de pago. Estas actividades extraescolares, ofrecidas de lunes a viernes en horario de 15:00 a 18:30, son de refuerzo educativo, deportivas, conocimientos de nuevas tecnologías y culturales tales como: Juegos y bailes tradicionales, la aventura de las letras, coordinación deportiva, expresión corporal, juegos cooperativos, *robotic kids*, *learn with an iPad*, pintura, música y teatro, danza fusión/ritmo, gimnasia rítmica, kárate, *Smart tic's*, *speaking*, baloncesto, voleibol, fútbol sala, tenis, natación, lego *robotic*, robótica y ajedrez. Asimismo, el Centro cuenta con otras actividades extra que abordan:

- Excursiones y visitas: culturales, museos, Centros de trabajo, jornadas medioambientales, etc.

- Celebraciones de días especiales y representaciones: exposiciones, actuaciones, festivales y representaciones teatrales, títeres, guiñol, cuentacuentos, etc. Todo ello en español/inglés.
- Participación en concursos y semanas culturales.
- Elaboración de periódicos y revistas.
- Promoción y participación en obras sociales para fomentar valores de convivencia, solidaridad, tolerancia, etc.
- Programa bilingüe: 50% de la jornada diaria de inglés como lengua vehicular.

Aplicación de las TIC al proceso enseñanza-aprendizaje: las programaciones de las diferentes materias se imparten usando metodologías basadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (Campus Virtual con contenidos de la Programación digitalizados, sistema de audio HD con catálogo digital interactivo propio en todas las aulas, biblioteca virtual de más de 200 puestos, sala iMac para llevar a cabo las clases de *Autocad* y tratamiento de imágenes y prensa, proyectores con calidad HD, etc.).

3.3.2.3 Calendario escolar

La asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de la E.S.O. se imparte dos horas por semana. El total de sesiones (50 minutos) durante el año académico son 70 sesiones totales durante todo el curso. El calendario escolar del curso de 3º de la ESO se refleja en la siguiente tabla del anexo I. [Ver ANEXO I](#)

3.3.2.4 Horario del Centro

El horario del Centro es de 8:30 de la mañana hasta las 17:30 de la tarde de lunes a jueves, y los viernes, de 8:30 a 16:30. Sábado, domingo y festivos se mantiene cerrado.

3.3.2.5 Planes y proyectos

- Centro embajador *Save the Children*: Los Centros Luther King, en todas sus etapas educativas, participan en diversas actividades que promueven el compromiso social y medioambiental, fomentando el contacto directo con el mundo que les rodea: campañas solidarias para recogida de alimentos y juguetes, carreras solidarias, asistencia a comedores sociales, talleres de reciclaje, agricultura ecológica, talleres del Día de la Paz, etc. Desde el año 2015 uno de nuestros Centros ha sido reconocido “**Centro embajador en la defensa y promoción de los Derechos del Niño**” por la organización *Save the Children*.
- **Plan de acción tutorial**: La acción tutorial es uno de los pilares básicos de nuestro Proyecto Educativo. Está encaminada a conocer, orientar y dirigir; a facilitar la convivencia entre alumnos/as; entre éstos y sus profesores; entre alumnos/as, profesores y padres. En nuestro Plan de Acción Tutorial, recogido en el NOF, hacemos hincapié en la importancia de hacer partícipes a los padres e involucrarnos en el apasionante proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos. Por ello, cada comienzo de curso, todos los tutores mantienen una **entrevista personalizada** con las familias de cada uno de nuestros/as alumnos/as con el fin de establecer nuevos lazos de comunicación. De esta forma, los tutores indican los objetivos a alcanzar en el nuevo curso y los padres tienen la oportunidad de transmitir sus inquietudes frente a los nuevos retos que deben alcanzar sus hijos.

Durante el curso, todos los profesores disponen de al menos **dos horas semanales** para atender a los padres de nuestro alumnado que así lo soliciten, o bien por sugerencia del propio profesor. Por otra parte, cada docente dispone de un equipo informático en el aula conectado de forma permanente a la central de datos, con lo que la comunicación de cualquier incidencia a las familias es inmediata.

Sin embargo, para nosotros, es primordial la **acción tutorial entendida, desde el punto de vista del alumnado**, realizando una atención individualizada por parte de los profesores-tutores, en todas las dimensiones de la persona: emocional, actitudinal, volitiva, social e intelectual. Pretendemos ayudar a tomar conciencia de las emociones, a comprender los sentimientos de los demás, a aumentar la capacidad de trabajar en equipo y a adoptar una actitud empática y social.

- **BILINGÜISMO:** Los Centros Luther King apuestan por el bilingüismo desde los 2 años, utilizando el inglés como **lengua vehicular** de enseñanzas según niveles educativos. Nuestros alumnos o alumnas se sumergen en la lengua inglesa la mitad de la jornada con ayuda de docentes cualificados. Actividades formativas y lúdicas fomentan la conversación a través del juego. Nuestro estudiantado de Educación Infantil descubre, aprenden y crean también en inglés.

En Primaria, la mitad de la jornada se imparte íntegramente en inglés, bien siguiendo la misma programación que en español, o bien en asignaturas como *Science, Social, Drawing* o *Music*. El alumnado de 6º de Primaria, 2º y 4º de ESO y Bachillerato pueden realizar las pruebas para obtener los **certificados de la Universidad de Cambridge** (MOVERS, KET, PET, FIRST o ADVANCED), obteniendo cada año excelentes resultados. Además, desde el año 2000 somos **Centro examinador de la Universidad de Cambridge en Tenerife**.

Sin embargo, no todo es inglés en los Centros Luther King. Nuestros/as alumnos/as reciben en Primaria formación curricular en una **segunda lengua extranjera a elegir entre francés o alemán**, formación que podrán continuar hasta Bachillerato y así optar por la preparación de los exámenes **FIT del Goethe Institut** en alemán.

Fomentamos de igual forma el contacto con otras culturas, como la francesa y la alemana a través de programas de **intercambio con Centros extranjeros**.

Somos conscientes de la importancia de los idiomas en la sociedad global en la que convivimos. Es por ello que en nuestros Centros seguimos apostando por la formación en idiomas incorporando una nueva lengua que crece en importancia mundial: **el chino**. Impartida en forma de actividad extraescolar, se forman cada año alumnos/as desde 1º de Primaria, con experiencias muy satisfactorias.

3.3.2.6 Distribución de personal y alumnado

Como asevera la propia institución, el Centro dispone de instalaciones que permiten hacer realidad el Proyecto Luther King, con aulas inteligentes en las que las nuevas tecnologías sirven de herramienta para llevar a nuestro alumnado hacia un propósito común: una educación moderna y de calidad, garantizando siempre los resultados académicos a los que viene acostumbrando la historia del Centro y la experiencia posterior del alumnado.

Todo ello no sería posible sin un gran equipo humano, compuesto por más de 200 personas, entre profesionales de la educación, personal de apoyo, administración y servicios, que convierte cada día al Centro en el mejor entorno para garantizar una enseñanza de calidad en todos los rincones del Colegio. Consta de un Equipo Directivo, actualmente 120 docentes comprometidos con el Proyecto LK, cuya excelencia garantiza una educación personalizada, cercana, respetuosa, actual y motivadora. Las y los docentes, el principal activo del Centro, se encuentran permanentemente actualizados gracias a un Plan de Formación diseñado anualmente según las necesidades e inquietudes que ellos mismos presentan y la evolución de la docencia y las nuevas tecnologías. Se trata de profesionales capaces de crear material didáctico con sello propio y característico del Centro, en formato tanto físico como digital, tanto *offline* como *online*, consiguiendo alcanzar así los objetivos planteados y marcando una identidad y particularidades específicas destacadas.

- **Claustro de Profesorado:** formado por 120 docentes: 68 profesoras y 52 profesores. Debido a la situación de crisis sanitaria, el colegio ha contratado 8 docentes extra de apoyo para salvaguardar las posibles infecciones y permitir auxiliar de forma urgente y eficaz las posibles dificultades sanitarias. Cada día se realizan 6 horas lectivas integrados en los siguientes departamentos didácticos: Guardería (12), Educación infantil (18), Orientación Educativa (8), Matemáticas (10), Lengua Española y Literatura (10), Geografía e Historia (6), Biología y Geología (5), Física y Química (3), Tecnología (5), Latín y Griego (3), Música (5), Inglés (7), Francés (3), Educación Física (7), Filosofía (5), Educación Plástica y Artística (4), Dibujo técnico (1), Economía (2) y Religión Católica (4).
- **El Equipo Directivo** está formado por:
 - Sra. Patricia Cambreleng Olmo (Directora, especialidad de Geografía e Historia)
 - Sr. Juan Pablo Melián Vera (Vicedirector, de Lengua Castellana y Literatura).
 - Sr. Álvaro Tortu Díaz (Jefe de Estudios, especialidad de Filosofía).
- **Alumnado:** Enseñanzas, niveles y alumnado: 23 grupos y 2.340 estudiantes distribuidos en los siguientes grupos:
 - Guardería. 355
 - Educación infantil. 285 estudiantes
 - Educación primaria. 390 estudiantes
 - 1º de ESO: 4 grupos. 211 estudiantes.
 - 2º de ESO: 5 grupos ordinarios y alumnos y alumnas PMAR. 212 estudiantes.
 - 3º de ESO: 5 grupos ordinarios. 188 estudiantes.
 - 4º de ESO: 5 grupos. 195 estudiantes.
 - 1º de bachillerato: 5 grupos. 268 estudiantes.
 - Modalidad de Ciencias Sociales y Humanidades (141).
 - Modalidad de Ciencias y Tecnología (127).
 - 2º de bachillerato: 5 grupos. 236 estudiantes.
 - Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (127).
 - Modalidad de Ciencias, con itinerario científico-tecnológico y ciencias de la salud (109).

El horario escolar desde el 01/10/2021 hasta el 12/06/2022, será según etapas:

- **Guardería (de 1 a 3 años):** de 08:30 a 13:00 horas y de 15:00 a 17:00 horas de lunes a jueves. Los viernes será de 08:30 a 13:00 horas y de 14:00 a 15:00 horas
- **Educación Infantil (primer ciclo no concertado y segundo ciclo concertado) y Primaria (todos los ciclos concertados):** de 08:30 a 13:00 horas y de 15:00 a 17:00 h. de lunes a jueves. Los viernes será de 08:30 a 13:00 horas y de 14:00 a 15:00 h.
- **Educación Secundaria (1º y 2º, ambos concertados):** de 08:30 a 13:35 h. y de 15:00 a 17:00 h. de lunes a jueves. Los viernes será de 08:30 a 13:00 h. y de 14:00 a 15:00 h. Dentro de horario, al comenzar o finalizar la jornada, se imparte Taller de inglés.
- **Educación Secundaria (3º y 4º, ambos concertados):** de 08:30 a 14:30 h. de lunes a viernes y dos tardes a la semana de 15:00 a 17:00 h. Dentro de este horario incluyendo las actividades extraescolares y refuerzos educativos.

Bachillerato: de 08:30 a 14:30 horas de lunes a viernes. En la franja de 15:00 a 17:00 h. se llevarán a cabo las actividades extraescolares y refuerzos educativos.

3.3.3 Perfil del alumnado

Las características del alumnado del Centro y, específicamente de 3º de la ESO para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son residentes generalmente en la comarca de Abona, San Miguel de Abona y municipios colindante como Granadilla y Arona, pero, además, existen alumnas/os de otros municipios como Adeje, donde hay predominio de vecinos extranjeros y, como el Centro apuesta por el bilingüismo, con servicio de idiomas incluido, plantea la integración y la diversidad racial entre sus ideales principales. Se trata de un Centro perfecto para familias extranjeras que buscan dicha integración y facilidad en la comunicación idiomática. A lo largo de los últimos años el alumnado inmigrante ha ido en aumento un 9%, aumentando la comunidad china y rusa, sobre todo, aunque también pueden provenir de Latinoamérica y otros países de Europa. La conflictividad disciplinaria es baja. Además, como se puede observar en su web, el Centro dispone de **espacios flexibles** para las adaptaciones curriculares con el fin de **favorecer el ritmo y autonomía personal del aprendizaje** y ha sido reconocido, desde el año 2015, como **“Centro embajador en la defensa y promoción de los Derechos del Niño”** por la organización *Save the Children*.

3. 4. Propuestas de mejora

Las propuestas de mejora **que plantean en el Centro mediante la PGA** para la realización de la PDA actualizada y contextualizada requieren las siguientes actuaciones:

OBJETIVOS	ACTUACIONES DE MEJORA
Implantar reuniones para la actualización de los documentos institucionales (NOF)	Plantear comisiones desde inicios de curso para el mejor planteamiento de la PGA
Establecer juntas para el planteamiento y ejecución de planes, acciones y proyectos mediante el coordinador de cada departamento y su conjunto global.	Planificación de las reuniones anuales y trimestrales del curso según los distintos departamento y actuaciones con el alumnado con necesidades especiales.
Implantar reuniones para la pre-planificación de los órganos y departamentos del Centro.	Planificación global en tiempo y forma de las reuniones por departamento y generales al inicio del curso mejorando los horarios.
Mejorar la oferta y calidad de los cursos y formación complementaria del Centro y su planificación temporal de acuerdo con madres y padres y la demanda.	Planificación más concisa, contextual y lógica de cursos y formación complementaria para obtener demanda real y más participación.
Fomentar la participación en las actividades extraescolares y facilitar su acceso modificando precios según situación y/o necesidades familiares.	Mejorar la oferta de cursos y actividades extraescolares según la demanda de años anteriores y modificar precios adaptados según la situación familiar.
Adaptar el comedor del colegio e instituto en otro espacio del Centro Educativo.	Mejorar las características y condiciones del espacio reservado al comedor y su oferta según horarios de clases.
Fomentar el uso adecuado y respetuoso de las TIC en el aula y fuera de las mismas.	Evitar casos de discriminación y maltrato mediante formación general sobre el uso abusivo de las TIC y con tolerancia y respeto.
Adaptar las aulas a las nuevas tecnologías y las TIC.	Implantación de dispositivos educativos como pizarra digital, conexión a red local, plataforma educativa propia del Centro, etc.
Fomentar la formación del profesorado en el uso de las TIC, aplicaciones, software específicos y demás posibles usos mediante dispositivos electrónicos.	Mejorar la formación sobre las TIC a nivel teórica y práctico del profesorado mediante cursos específicos a través de profesionales del sector.
Fomentar las culturas y lenguas de otros países contribuyendo a un entorno social adecuado y respetuoso.	Mejorar las interrelaciones y tolerancia entre el alumnado y el profesorado al conocer la diversidad cultural del Centro.

Tabla 4. Propuestas de mejora.

4. 5. Objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria

Los objetivos de esta etapa educativa son, según la LOMCE, los logros de aprendizaje que debe conseguir el alumnado al finalizar el periodo, como resultado del proceso educativo planificado. En primer lugar, a nivel Estatal, según la Ley Orgánica de 03/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 02/2006, de 03 de mayo, de Educación, se

podrá conocer la ubicación de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual dentro del bloque de materias específicas que quedan recogidas dentro de su artículo 25 que trata sobre la organización del cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Según estipula el Decreto 315/2015, de 28 de agosto, por el que se establece la ordenación de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias, se establece que los objetivos de etapa los encontraremos dentro del “Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato”, en su artículo 20.- Objetivos y fines de la Educación Secundaria Obligatoria.

Dichos objetivos nos dicen que la Educación Secundaria Obligatoria deberá contribuir a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

<p>1. Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p>
<p>2. Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p>
<p>3. Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p>
<p>4. Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p>
<p>5. Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p>
<p>6. Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p>
<p>7. Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>
<p>8. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.</p>

9. Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
10. Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
11. Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
12. Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Tabla 5. Capacidades a desarrollar.

En el mismo Artículo, nos dice que el currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias contribuirá, además, a que el alumnado de esta etapa conozca, aprecie y respete los aspectos culturales, históricos, geográficos, naturales, sociales y lingüísticos más relevantes de nuestra Comunidad Autónoma, así como los de su entorno más cercano, según lo requieran las diferentes materias, valorando las posibilidades de acción para su conservación.

A la hora de implementar el currículo en la Comunidad Autónoma de Canarias se orientará además a la obtención de los siguientes fines:

1. La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, en todos los aspectos, y el respeto a la diversidad afectivo sexual, eliminando los prejuicios, los estereotipos y los roles en función de su identidad de género u orientación sexual; la integración del saber de las mujeres y su contribución social e histórica al desarrollo de la humanidad; y la prevención de la violencia de género y el fomento de la coeducación.
2. El desarrollo en el alumnado de hábitos y valores solidarios para ejercer una ciudadanía crítica que contribuya a la equidad y la eliminación de cualquier tipo de discriminación o desigualdad por razón de sexo, identidad de género, orientación afectiva y sexual, edad, religión, cultura, capacidad, etnia u origen, entre otras.
3. El afianzamiento de la autoestima, el autoconocimiento, la gestión de las emociones y los hábitos de cuidado y salud corporales propios de un estilo de vida saludable en pro del desarrollo personal y social.
4. El fomento de actitudes responsables de acción y cuidado del medio natural, social y cultural.

Tabla 6. Otros fines a obtener en la enseñanza mediante el currículo.

Igualmente, del DECRETO 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Canarias y en concreto en el Currículo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, se

desprenden también algunos objetivos puesto que dicha asignatura desarrolla en el alumnado unas capacidades que contribuyen a alcanzar los objetivos de Secundaria:

<p>1. Favorecer que el alumnado aprecie los valores culturales y estéticos y los entienda como parte de la diversidad del patrimonio cultural, favoreciendo así a su conservación y mejora (respetando la diversidad cultural del Centro).</p>
<p>2. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el consumo y el impacto del ser humano en el medio ambiente y adoptar actitudes responsables hacia el cuidado del mismo.</p>
<p>3. Fomentar en el alumnado, actitudes de tolerancia y respeto por la igualdad de derechos, y de rechazo a los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.</p>
<p>4. Uso del lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, así como vivencias e ideas, contribuyendo a la mejora de la comunicación, a la reflexión crítica y al respeto entre personas.</p>
<p>5. Comprender las relaciones del lenguaje plástico, visual y audiovisual con otros lenguajes, y a elegir el modo de expresión más adecuado según las necesidades de comunicación, fomentando de esta manera el desarrollo de la creatividad.</p>

Tabla 7. Otros objetivos concretos del currículo.

3. 6. Concreción Curricular

Planificar es prever con precisión unas metas y los medios congruentes para alcanzarlas y es por ello que, a la hora de programar, es necesario contextualizar el currículo existente elaborado por el Ministerio y las Consejerías, en un currículo que sea real para el Centro y para nuestro alumnado, obteniendo una programación y contenidos actual y contextualizado.

Existen tres niveles de concreción curricular:

Un **primer nivel de concreción**: Nuestro marco general está establecido por las prescripciones oficiales que rigen la actividad educativa. Fijando las líneas básicas, es el diseño curricular base y nos lo da los organismos competentes en la materia. Nos plantea a grandes rasgos los elementos curriculares necesarios. Es un marco común para todos los Centros y de carácter obligatorio.

Como dice la LOE: *Con el fin de asegurar una formación común y garantizar la homologación de los títulos, se encomienda al Gobierno la fijación de los objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación de los aspectos básicos del currículo, que constituyen las enseñanzas mínimas, y a las Administraciones educativas el establecimiento del currículo de las distintas enseñanzas.*

Un **segundo nivel de concreción** sería el proyecto del Centro Educativo. Aquí los equipos docentes deberán adaptar el diseño curricular base a las características de cada Centro. De

este modo, se da a los Centros una cierta autonomía, para dar coherencia con el contexto y las necesidades específicas que se puedan encontrar.

El **tercer nivel de concreción** será la programación de aula. Para su realización nos basamos en los acuerdos registrados en el proyecto del Centro y en las propuestas de mejoras establecidas a final del curso anterior. Se harán las programaciones específicas y teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza-aprendizaje, esté orientado a un grupo concreto de alumnos y/o alumnas. En estas programaciones de aula se detallan cada una de las unidades de programación, con su correspondiente orden, secuenciación y desarrollo concreto.

Para nuestra programación, tendremos que concretar el currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, adaptándola a las necesidades reales de nuestro grupo clase e introduciendo la *Metodología de Implementación del Uso de las TIC* en dicha materia.

3. 7. Atención a la diversidad

La diversidad constituye una realidad en los centros educativos que ha de ser atendida por todo el profesorado. La atención a la diversidad pretende, mediante la aplicación de diferentes medidas en el centro y en el aula, eliminar las barreras al aprendizaje, armonizando la respuesta a las necesidades educativas del alumnado, con la consecución de los objetivos de cada una de las etapas educativas. La adecuada respuesta educativa a todo el alumnado se concibe a partir del principio de inclusión, entendiendo que únicamente de ese modo se garantiza su desarrollo, se favorece la equidad y se contribuye a una mayor cohesión social. La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todo el alumnado. Es decir, se trata de contemplar la diversidad de los escolares como principio y no como una disposición que corresponde a las necesidades de un grupo reducido de alumnado. De este modo, las medidas y acciones para la atención a las **Necesidades Específicas de Apoyo Educativo** deben ajustarse, entre otros, a los principios de normalización de servicios, de flexibilidad en la respuesta educativa, de prevención en las actuaciones desde edades más tempranas y de atención personalizada. En el ámbito autonómico los desarrollos normativos que regulan la ordenación y el currículo de las distintas etapas educativas, reconocen la atención a la diversidad como uno de los principios fundamentales en la intervención educativa.

El plan de atención a la diversidad.

1. El plan de atención a la diversidad es el documento que contiene las medidas de intervención desarrolladas por los centros educativos, incluidas las previstas en la Orden de 7 de junio de 2007, y siendo parte del proyecto educativo del centro.
2. Este documento se actualizará anualmente para incorporar nuevas medidas de atención a la diversidad o modificar las existentes. En todo caso, la actualización deberá incluir las programaciones de todas las medidas que se planteen, así como

la documentación relacionada en la resolución que dicte al efecto la Dirección General de Ordenación e Innovación Educativa.

La orden que regula las medidas de atención a la diversidad es la Orden de 7 de junio de 2007, por la que se regulan las medidas de atención a la diversidad en la enseñanza básica en la Comunidad Autónoma de Canarias, (BOC n.º 124, de 21 de junio de 2007). Anualmente se publican las instrucciones para la solicitud de las medidas de atención a la diversidad a desarrollar en los centros escolares.

3. 8. Contribución del área a las competencias clave

En la *“Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato”* se recoge que: dado que el aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral, el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y, por parte, de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales. Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas. Además, en la misma Orden, se establece que las competencias clave del currículo serán las siguientes:

- CEC: Conciencia y Expresiones Culturales.
- CD: Competencia Digital.
- SIIE: Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.
- CL: Comunicación Lingüística.
- AA: Aprender a Aprender.
- CSC: Competencias Sociales y Cívicas.
- CMCT: Competencias Matemáticas y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología.

La asignatura de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** facilita la incorporación de nuevas formas de comunicación y lenguajes plásticos que permitirán al alumnado expresarse y enriquecer su comunicación. Por ello la materia contribuye a la competencia en **Comunicación lingüística (CL)**. Es una forma diferente de comunicarse puesto que no se utiliza el lenguaje verbal. Nos permite llegar a cualquier público sea cual sea su idioma. Podemos usar por ejemplo logotipos, anagramas, marcas y pictogramas.

En cuanto a la **Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)**, se podrá apoyar de muchas maneras como a través de la geometría, la perspectiva, el conocimiento espacial, las proporciones o las dimensiones.

La **Competencia Digital (CD)** también se desarrolla en la Educación Plástica, Visual y Audiovisual con utilización de recursos digitales concretos para el diseño, las representaciones gráficas y la difusión de imágenes. Por supuesto, también se contribuye a esta competencia cuando los adolescentes tienen que buscar seleccionar información siempre desde una visión crítica y segura del uso de las tecnologías.

En relación con la competencia **Aprender a Aprender (AA)**, los/as alumnos/as van siendo consciente de sus propias capacidades y de cómo favorecer el desarrollo de las mismas. Además, planifican el proceso de creación debiendo además realizarlo para conseguir unos objetivos finales concretos y hacer un seguimiento del proceso y su evaluación.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual refuerza las **Competencias Sociales y Cívicas (CSC)**. Puesto que cuando el alumnado debe elaborar proyectos artísticos, muchas veces lo harán en grupo, con lo que deben esforzarse por practicar sus habilidades sociales y mantener actitudes de respeto, de cooperación y de comprensión de puntos de vista diferentes. Deben ser empáticos, aceptar las diferencias.

Cualquier proceso de creación artística supone transformar una idea en una obra por ello esta materia también ayuda a la adquisición de la competencia **Sentido de Iniciativa y Espíritu Emprendedor (SIEE)**. Se potencia una actitud de predisposición al trabajo actuando de una forma creativa, independiente, con interés y esfuerzo.

Con el uso de distintos lenguajes visuales y audiovisuales, así como de múltiples técnicas, recursos, herramientas y soportes para expresar emociones e ideas a partir de imágenes, la Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a adquirir la competencia en **Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)**. Implica desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad, conociendo, comprendiendo y apreciando respetuosamente, las diferentes expresiones culturales y artísticas, como parte de la riqueza de los pueblos y ayudando a su conservación.

3. 9. Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables

Los criterios de evaluación específicos y longitudinales de esta asignatura son el elemento referencial en la estructura del currículo de esta asignatura y cumplen una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que componen dichos criterios, desde los objetivos de cada etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y su metodología. Este carácter sintético, basándose en su redacción, facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado, con la finalidad de que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación, enriqueciendo la situación de aprendizaje competencial a plantear. Esto permite hacer evidentes los procesos cognitivos y afectivos, dar sentido a los contenidos asociados y a los recursos de aprendizaje sugerido; aporta metodologías favorecedoras del desarrollo de las competencias; y contextualiza el escenario y la finalidad del aprendizaje dan sentido a los productos realizados por el alumnado para evidenciar su aprendizaje. Además, permite al profesorado facilitar la percepción de las

acciones a planificar para favorecer el desarrollo de las competencias, y los aprendizajes descritos se presentan como un catálogo abierto e inclusivo, como base fundamental de desarrollo de enseñanza-aprendizaje, siendo los referentes más adecuados para la planificación de la concreción curricular establecida y en la programación didáctica a plantear en este proyecto. Además, el carácter transversal de algunos criterios permite contener aprendizajes comunes a otras materias, como los referidos a la comunicación y el uso de los lenguajes, la geometría, y el uso de herramientas digitales, por ejemplo.

En este curso hay tres criterios de evaluación que se plantean mediante tres bloques: Expresión Plástica, Comunicación Audiovisual y Dibujo Técnico.

Los criterios de evaluación del **bloque: *Expresión Plástica*** abordan los aprendizajes relacionados con el conocimiento de los elementos configurativos de la imagen, el uso de distintos materiales, soportes y técnicas gráfico-plásticas y la utilización del lenguaje plástico y visual en la expresión de emociones e ideas, que enriquecen las posibilidades de comunicación. Además, se fomenta la experimentación con materiales, soportes y técnicas diversas; en el aprendizaje del proceso de creación artística. Se complementa así lo ya estudiado en etapas anteriores, intentando dar al alumnado una mayor autonomía en la creación de imágenes personales y ayudándolo a planificar mejor los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, tanto propios como colectivos.

El **bloque: *Comunicación Audiovisual*** incluye los criterios que tratan sobre el proceso de comunicación visual y audiovisual, la observación y el proceso de percepción visual y la lectura de imágenes. Además, se aborda el conocimiento y características de los lenguajes visuales y audiovisuales y la utilización de los mismos, que permite la creación y la interpretación de mensajes visuales. Además, se tratan las características del diseño publicitario, intentando hacer un análisis crítico de las necesidades de consumo creadas por la publicidad. También la creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales, permitiendo valorar las opciones comunicativas expresivas y de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales.

Y en el **bloque: *Dibujo Técnico*** se recogen los criterios relacionados con los elementos de la geometría plana, los trazados fundamentales en el plano, los sistemas de representación y las perspectivas. El uso de herramientas tradicionales y digitales permite que el alumnado identifique formas geométricas en el entorno, cree composiciones y diseños personales, resuelva problemas de geometría y represente volúmenes sobre un soporte bidimensional. Se fomenta que el alumnado aprecie la importancia del dibujo técnico y reconozca su influencia en las artes. Sus criterios están íntimamente relacionados con la materia de Matemáticas.

[Ver Criterios de Evaluación y Estándares Evaluables en ANEXO II.](#)

3. 10. Contenidos

Los aprendizajes en esta **asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual** se encuentran distribuidos en tres bloques en los que se recogen los aprendizajes básicos, ampliándose a un bloque más en cuarto año de la ESO, Fundamentos del Diseño. Los bloques están estrechamente vinculados entre sí y permiten estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma abierta, ampliando y consolidando los conocimientos ya adquiridos en etapas anteriores y estableciendo una continuidad a lo largo de toda la etapa de secundaria, de ahí que se basa en criterios longitudinales y transversales en algunas materias.

[Ver Contenidos en ANEXO III.](#)

Temas transversales:

- La autoestima: la propia temática narrativa planteada, el desarrollo de la personalidad y su construcción a través de la visualización de diversos proyectos y proyecciones basados en el respeto al prójimo y la tolerancia, permitirán una evolución positiva.
- La paz, la tolerancia y la convivencia: estos elementos claves en la socialización de las personas, serán ejes básicos de la situación de aprendizaje.
- Educar al alumnado en la diversidad, en la libertad, en la empatía y en el amor propio y hacia los y las demás.
- Pandemia Covid-19: se pretende que el alumnado analice e integre la situación peculiar que estamos viviendo actualmente a través de la reflexión de la repercusión que ha tenido tanto a nivel personal, familiar como social esta enfermedad. Se realizará un análisis de las nuevas formas de relacionarse con sus amigos/as y compañeros/as que pueden suponer un cambio importante en su desarrollo personal y social, siendo los lenguajes audiovisuales lo más utilizados actualmente en la comunicación entre los y las jóvenes.
- La concienciación y conocimientos de los valores morales y éticos fundamentados en una sociedad que tiene que contribuir en la consecución del respeto y la tolerancia.

Metodología

Dentro de la PGA del Centro, vienen establecidos ciertos criterios específicos para la ESO:

1. Generar un ambiente propicio en el aula.
2. El objetivo de los procesos de enseñanza consiste en que el alumnado reconstruya sus modelos mentales, sus esquemas de pensamiento.
3. Provocar aprendizaje relevante requiere implicar activamente al estudiante en procesos de búsqueda, estudio, experimentación, reflexión, aplicación y comunicación del conocimiento.
4. El desarrollo de las competencias requiere focalizar en las situaciones reales y proponer actividades auténticas. Vincular el conocimiento a los problemas importantes de la vida cotidiana. La organización espacial y temporal de los contextos

escolares debe contemplar la flexibilidad y creatividad requerida por la naturaleza de las tareas auténticas y por las exigencias de vinculación con el entorno social.

5. Aprender en situaciones de incertidumbre y en procesos permanentes de cambio es una condición para el desarrollo de competencias básicas y para aprender a aprender.

6. La estrategia didáctica más relevante se concreta en la preparación de entornos de aprendizaje caracterizados por el intercambio y vivencia de la cultura más viva y elaborada.

7. El aprendizaje relevante requiere estimular la metacognición de cada alumno y alumna, su capacidad para comprender y gobernar su propio y singular proceso de aprender y de aprender a aprender.

8. La cooperación entre iguales es una estrategia didáctica de primer orden. La cooperación incluye el diálogo, el debate y la discrepancia, el respeto a las diferencias, saber escuchar, enriquecerse con las aportaciones ajenas y tener la generosidad suficiente para ofrecer lo mejor de sí mismo.

9. El desarrollo de las competencias requiere proporcionar un entorno seguro y cálido en el que el aprendiz se sienta libre y confiado para probar, equivocarse, realimentar, y volver a probar.

10. La evaluación educativa del rendimiento del alumnado ha de entenderse básicamente como evaluación formativa, para facilitar el desarrollo en cada individuo de sus competencias de comprensión y actuación.

11. La función de cada maestro y maestra para el desarrollo de competencias puede concebirse como la tutorización del aprendizaje de su alumnado lo que implica diseñar, planificar, organizar, estimular, acompañar, evaluar y reconducir sus procesos de aprendizaje.

12. Crear personas, mentes críticas, y generar opinión entre ellos.

3.11 Programación y Temporización

Las UD se repartirán a lo largo de los tres trimestres del curso escolar completo. Se tendrá en cuenta que esta asignatura de 3º de la ESO está conformada en su horario por **dos (2) sesiones a la semana de 50 minutos cada una, haciendo un total de 63 sesiones en el curso.**

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PROPUESTA

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL				
UNIDADES DIDÁCTICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE DE APRENDIZAJE	Nº DE SESIONES (63)	TRIMESTRE
1. Las formas geométricas	7	III: Dibujo técnico	6	1
2. Los polígonos en el ámbito comunicativo y expresivo	8	III: Dibujo técnico	8	1
3. La aplicación de la perspectiva en la comunicación	9	III: Dibujo técnico	7	1
4. La imagen expresa	1	I: Expresión plástica	4	2
5. La composición como parte de la creación	2	I: Expresión plástica	4	2
6. El cromatismo y la textura como elemento expresivo	3	I: Expresión plástica	6	2
7. La expresión artística tridimensional	4	I: Expresión plástica	7	2
8. La animación <i>stopmotion</i> como forma de expresión	5 Y 6	II: Comunicación audiovisual	21	3

Tabla 8. Secuenciación de la programación didáctica general.

4 DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA PROPUESTA

La Unidad Didáctica seleccionada es la **UD 8, La animación como medio de expresión**, y el planteamiento y desarrollo de trabajo se encuentra dentro del Bloque de Aprendizaje II, *Comunicación Audiovisual*, donde se diseña la **elaboración de un guion literario, un guion técnico, una sinopsis, un storyboard y la creación de un producto audiovisual final a través de una animación basada en el uso de objetos y/o elementos bi y tridimensionales (2D y 3D) mediante la técnica de stopmotion**. Para el proceso de este proyecto se hará uso de herramientas convencionales para la creación del *storyboard*, los personajes y los escenarios de la narrativa audiovisual a ejecutar y herramientas digitales para desarrollar la técnica de animación de *stopmotion*, aplicando o no la técnica de *chromakey* según consideración estética y narrativa de cada proyecto e historia.

4. 1. Datos técnicos

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE Nº 8: La animación como medio de expresión			
Implementación:	Desde la semana 22 a la semana 32	Nº de sesiones: 21	Trimestre: 3º
Autoría: Marco Antonio Toledo Oval			
Tipo de situación de aprendizaje: Proyecto		Nivel: 3º ESO	Área/Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual

4. 2. Identificación

IDENTIFICACIÓN

Sinopsis: En el desarrollo de esta UD utilizaremos imágenes fijas para, haciendo uso de técnicas audiovisuales, narrativas y expresivas, aportarle la sensación o ilusión de movimiento a la reproducción secuenciada de dichas instantáneas de objetos y/o elementos bi y tridimensionales (2D y 3D). La creación del guion permitirá contar una historia hilada narrativamente para expresar una emoción o sentimiento del alumnado, concienciando de la importancia del mensaje a transmitir mediante el correcto uso de determinados elementos multimedia. Además, contribuirá a la creación artística de personajes y escenarios para contar una historia que tiene que reflejar lo escrito en el guion y esbozado a través del *storyboard* mediante herramientas plásticas y el dibujo técnico, tanto analógicas como digitales. La unión de los elementos técnicos y artísticos, de la expresividad de las imágenes y el lenguaje audiovisual permitirá al alumnado concretar un producto complejo a través de una animación con la técnica de *stopmotion* que comunicará y expresará un determinado mensaje.

El alumnado generará los contenidos teóricos, artísticos y expresivos digitalmente a través de la *Tablet* o PC del Centro y almacenados en una plataforma conjunta mediante la web www.sharepoint.com, de Microsoft 365, de esditra-my, vía iCloud de OneDrive, permite establecer la comunicación sobre los contenidos del curso y con cada alumno/a, a modo de repositorio. Esta plataforma permite al alumnado almacenar y compartir todas los productos, proyectos y contenidos con el o la docente, siendo una comunicación directa, inmediata y muy eficaz. Además, de esta manera se tiene un control sobre el registro de cada actividad.

Haremos ver al alumnado la importancia que tiene el lenguaje audiovisual y cinematográfico en nuestra sociedad, así como su repercusión a través de la animación en la conciencia de los infantiles y adolescentes, incluso personas mayores de edad.

Justificación: Durante esta UD, se trabajará, los criterios de evaluación número 5 y 6 retomando los contenidos desde 1º de la ESO de la misma asignatura. Estará programada para ser trabajada paralelamente con los contenidos de las UD anteriores relacionadas con el dibujo técnico y la creación de elementos gráficos expresivos y narrativos dentro del ámbito de la abstracción y la figuración. Determinadas temáticas estarán vinculadas al área de las Matemáticas, Tecnología y la Lengua Castellana y Literatura y los ejes temáticos Arte y Acción Cultural, Educación Ambiental y Sostenibilidad, Patrimonio Social y Cultural e Histórico Canario de la Red InnovAS de forma directa para poder profundizar e interiorizar determinados conceptos, el conocimiento y uso de determinados materiales, técnicas expresivas y narrativas, etc., siendo una extensión educativa. De manera indirecta, con el trabajo cooperativo y colaborativo se aborda también el eje temático de Promoción de la Salud y la Educación Emocional y de Igualdad y Educación Afectivo Sexual y de Género.

Se pretende desarrollar en el alumnado interés y uso seguro de las TIC y la innovación tecnológica actual. Para ello, apoyo al alumnado para hacer uso de su espíritu analítico y crítico y que aprenda a discernir entre la información veraz y los “fakes” mediante investigación y búsquedas guiadas. Se alentará el uso de herramientas digitales para llevar a cabo las diferentes actividades.

Además, se fomentará el trabajo cooperativo del alumnado para generar la necesidad de trabajar de forma conjunta y en cooperación con el resto de compañeras/os, entendiendo y asimilando diversidad de puntos de vista, aceptando múltiples opiniones y respetando tanto las intervenciones, comentarios como los productos de sus compañeros.

Evaluación:

La evaluación será flexible, permitiendo en cada momento atender a las necesidades generales y/o específicas del alumnado que puedan surgir. Se hará una valoración inicial general del alumnado sobre el conocimiento del contenido de la UD para partir de los conocimientos previos del alumnado (desafortunadamente, 1º año de la ESO) y trabajar a partir de los estos, profundizando en el déficit de información y contenidos.

Se hará uso de 2 rúbricas y 2 listas de control para valorar y tener una guía fiable sobre el grado de aprendizaje de los estudiantes, reflejando los diferentes niveles de rendimiento e implicación del alumnado atendiendo a los Estándares de Aprendizaje seleccionados.

Para esta UD se usarán los EA 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18, 37, 38, 40, 44, 46, 47, 48, 60, 63, 64, 69, 70, 76, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78 y 79 y las competencias básicas serán: CMCT, CL, CD, SIEE, CEC, CSC y AA.

Se evaluará el “saber hacer”, mediante la observación sistemática y directa del trabajo en el aula. El profesorado observará y vigilará la evolución, desarrollo y proceso de aprendizaje y realizará las modificaciones necesarias atendiendo a posibles mejoras.

Como instrumentos de evaluación se utilizarán: las presentaciones digitales de la animación en formato de vídeo con elementos multimedia, el guion técnico y literario, el *storyboard*, la sinopsis, las imágenes realizadas del o de los personajes, el uso del sonido y el escenario o fondo utilizado para contar la historia, el producto final donde el alumnado ha usado la secuencia de determinadas imágenes fijas para dar la ilusión de movimiento en su reproducción.

Se realizará una heteroevaluación, una autoevaluación y una coevaluación para que el alumnado pueda reflexionar sobre su propio aprendizaje y sobre sus logros y dificultades del mismo y de las/os demás. El desarrollo de las actividades, atenderá en cualquier caso a los distintos ritmos de aprendizaje y a las necesidades específicas del alumnado.

4. 3. Fundamentación curricular

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR	
Criterios de evaluación	<p>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.</p> <p>Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además, se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.</p>
Criterios de evaluación	<p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos</p>

	<p>visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guion, <i>storyboard</i>, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>
--	--

4. 4 Metodología:

- Aplicación del método expositivo a través de la proyección de diapositivas y del uso de plataformas didácticas digitales contratadas por el Centro de Formación con acceso a docentes y estudiantes, manteniendo constante sincronización entres todos y todas y con recursos digitales, transformando el aula física en un espacio virtual, accesible y *usable* en un entorno de trabajo flexible, digitalizado, participativo y colaborativo.
- Combinación de clases magistrales con autoaprendizaje, introduciendo temas a trabajar mediante diapositivas y proyección de ejemplos audiovisuales siendo, posteriormente, el alumnado es responsable de completar su formación mediante la compartición de información con otros/as compañeros/as y la búsqueda de información mediante internet y otras fuentes en su domicilio.
- Estudio de casos: adquisición de conocimiento sobre la temática y las técnicas a aplicar mediante el análisis de proyectos y productos audiovisuales de temas transversales con la participación y visualización crítica de todos los contenidos y fomentar el aprendizaje colaborativo, con la intervención de cada alumno/a aportando verificaciones y dudas y aprendizaje significativo.
- Método interrogativo con la intención de hacer participar al alumnado, convirtiéndolo en un elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Aplicación del método demostrativo para instruir al alumnado en el uso del *software* de edición y las distintas técnicas audiovisuales.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): la formación del alumnado se completará con la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en un proyecto final que se iniciará desde el comienzo con el conocimiento teórico-técnico y que se irá definiendo y completando durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo su resultado final el producto de su formación. Además, se vincula con el aprendizaje basado prueba-error con los mecanismos y dispositivos técnicos a utilizar con el *software* de edición y otros.
- Aprendizaje por método por descubrimiento donde el alumnado, en diversas ocasiones, se aventura a probar con las distintas herramientas de trabajo sacando sus propias conclusiones al respecto en el proceso de aprendizaje.

Para una mejor comprensión de la programación planteada, en el Anexo VI se encuentra un Vocabulario Técnico con la descripción de los términos específicos. [Ver Anexo VI](#)

4.4.1 Concreción

Modelos de enseñanza: Investigación grupal (INVG), Enseñanza no directiva (END) y Enseñanza directiva (EDIR).

Fundamentos metodológicos:

En la UD planteada se trabajará a través del aprendizaje significativo usando contenidos y conocimientos previos y cercanos al alumnado para hacer una revisión y enriquecimiento de los mismos y permitir que el alumnado establezca nuevas conexiones entre ellos y asegurando su memorización. Serán los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, investigando, buscando en internet, en su entorno, adquiriendo capacidades, elaborando sus apuntes y creando su producto final. Se llevará a cabo partiendo de proyecciones y muestra de ejemplos relevantes, contextualizando y ampliando contenidos previos. Se tendrá en cuenta en todo momento el nivel de desarrollo del alumnado, identificando sus fortalezas y sus inteligencias: Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1943), definida como “la habilidad de resolver problemas o crear productos, valorados dentro de uno o más contextos culturales”.

Se buscarán distintas formas de llegar al alumnado para salvar las diferentes necesidades que pudiera existir. Se implantarán, por ejemplo, estrategias de análisis y pensamiento visual y audiovisual, relacionando elementos plásticos, la imagen fija y términos volumétricos y/o tridimensionales para su aplicación a técnicas de lenguaje audiovisual como la animación y la aplicación de la técnica de *chromakey* para su ejecución y la consecución de un producto basado en imágenes en movimiento compuesta por elementos multimedia.

Además, esta UD se fundamenta en el Aprendizaje basado en problemas, preguntando desde el principio: ¿qué sabemos?, ¿qué necesitamos saber?, ¿cómo lo podemos averiguar?, planificando el tiempo de trabajo, investigando y finalmente exponiendo los resultados y estableciendo un *feedback* con el resto del alumnado y corroborar que toda la clase ha entendido y adquirido los contenidos que cada grupo ha investigado.

Se fomentará el trabajo cooperativo estableciendo grupos heterogéneos. El grupo, con ayuda del docente, decidirá qué rol asume cada miembro promoviendo con ello el desarrollo de estrategias para la toma de decisiones, la escucha activa, las normas de participación, etc. Esto permitirá profundizar en sus propios criterios y a respetar los del resto del alumnado.

Se establecerán los siguientes modelos de enseñanza:

- **Investigación grupal (IGRU)** a través del descubrimiento en la fase de documentación.
- **Enseñanza directiva (EDIR)** en la fase demostrativa para explicar el uso de herramientas multimedia y conocer el lenguaje audiovisual y sus estructuras estéticas y narrativas, fase de adquisición de determinadas habilidades y destrezas.
- **Enseñanza no directiva (END)**, donde el profesorado asumirá el rol de un mero guía, apoyando, resolviendo dudas y orientando en determinadas ocasiones específicas y necesarias. Además, se tendrá en cuenta la diversidad del grupo observando los diversos ritmos de trabajo y prestando una atención más individualizada al alumnado que lo requiera por sus condiciones.

Agrupamientos:

Se formarán diversos tipos de agrupamientos, proponiendo grupos de trabajo heterogéneos que el docente establecerá conociendo ya al alumnado en esta última fase o trimestre del curso. Así, conformará grupos donde ubicar en cada grupo a un/a alumno/a que destaque y a uno con menor ritmo de trabajo para equilibrar y permitir el enriquecimiento de todo/as. Este tipo de agrupamiento favorece la cohesión del grupo y permite fomentar el respeto por las opiniones de los y las demás.

Además, el producto se planteará como trabajo individual para la adquisición de destrezas y habilidades propias en el uso de herramientas vinculadas con la aplicación y procesos técnicos y artísticos del lenguaje audiovisual y la animación de forma específica.

Para la visualización de presentaciones se trabajará en Gran Grupo, permitiendo fomentar la implicación y participación del alumnado.

Por lo tanto, el alumnado realizará:

- Trabajo individual (TIND) para la creación del producto de animación.
- Trabajo en grupos heterogéneos (GHET) para la fase de documentación, investigación, elaboración de imágenes fijas y su conversión a imágenes en movimiento, creación de escenarios, uso y selección de elementos multimedia, selección y grabación de sonidos, análisis y desarrollo de la propuesta final.

Recursos:

Los recursos que se emplearán serán variados para poder llegar a las diferentes necesidades y ritmos del alumnado. Estos tendrán que ser atrayentes y motivantes. Se utilizarán las TIC a través del proyector, pizarra digital, los ordenadores o *tablets* para presentaciones digitales, la cámara fotográfica para la toma de imágenes fijas, búsqueda en páginas webs, apps para aplicar y generar la sensación de movimientos con las imágenes fijas como el *Chromavid*, plantillas de guion literario y técnico, links a modo de ejemplos de referencia para profundización y mejora técnica y narrativa, folios para realización de dibujo técnico y/o artístico para la creación de escenario, útiles para pintar y crear imágenes o ilustraciones, la fotografía como posible fondo del escenario, elemento gráfico de color verde fluorescente para aplicar técnica de *chromakey* y otros materiales específicos para aplicación plástica.

Espacios:

El espacio que se utilizará será principalmente el aula ordinaria. En la UD propuesta y la anterior se proponen visitas a diferentes lugares esenciales en Santa Cruz de Tenerife donde el alumnado pueda conocer, analizar y profundizar sobre el lenguaje audiovisual y sus aplicaciones artísticas, narrativas y técnicas.

4.4.2 Atención a la diversidad

La intención requiere orientar la educación y formación del alumnado atendiendo a su diversidad funcional, intelectual y psicológica, además de sus ritmos y características propias para obtener un planteamiento que aporte las mismas oportunidades y condiciones para todo el alumnado.

El grupo base cuenta con 2 alumnos/as INTARSE de habla inglesa y con apoyo idiomático, 1 alumna TDAH y 1 alumna con discapacidad motora leve (DM) en mano izquierda, siendo diestra. Además, esta PD tiene en cuenta la diversidad general del alumnado. Se fomentará el trabajo cooperativo en grupos heterogéneos en pareja o pequeño grupo de 3 ó 4 alumnas/os, desarrollando y fomentando el trabajo colaborativo y la autonomía del alumnado.

En relación al alumnado con dificultad idiomática se le facilitará de manera parcial el contenido en inglés, proporcionándole más tiempo para realizar las pruebas. La alumna TDAH se sentará cerca del profesor y las actividades de guion literario y técnico la haría con ayuda cercana al profesor o profesora, siendo fraccionadas y ordenadas para evitar distracción, y con las instrucciones claras a nivel técnico (sirviéndose de recursos y apoyo audiovisual). Además, se llevará un seguimiento con la agenda de la alumna para el cumplimiento de las tareas en tiempo y forma. La alumna DM contará como parte de su equipo con un/a compañero/a de apoyo empático y colaborativo para facilitarle la comprensión, el manejo de los dispositivos audiovisuales, las herramientas creativas disponibles y los *software* de edición para la aplicación de las técnicas de *chromakey* y la animación en *stopmotion* moviendo individualmente fotograma a fotograma (*frame a frame*), siempre y cuando lo necesite. Asimismo, dispondrá de mayor tiempo a la hora de realizar los productos evaluables y se sentará próxima a la puerta con visibilidad adecuada con respecto al docente y al resto del alumnado. Por otro lado, se le reforzará las demostraciones para ejecutar nuevas tareas y adquirir destrezas.

Y, además, generar una metodología que articule las siguientes condiciones y planteamientos formativos:

- Detectar y analizar los conocimientos previos, ofreciendo refuerzo en los contenidos que no se han llegado a adquirir o son bajos según los problemas de cada alumna o alumno y por sus dificultades lingüísticas y culturales.
- Enlazar los nuevos contenidos con los adquiridos previamente ofreciendo clases de refuerzo o de ayuda específica según casos.
- La presentación y exposición de los contenidos ha de ser clara y concisa, así el alumnado pueda aplicarlo y enlazarlo con otros contenidos de la asignatura y de contenidos transversales.

4. 5. Evaluación

La evaluación es continua y formativa, empleando en cada UD en función de las necesidades y/o elección por parte del docente diferentes agentes y herramientas.

- En función del agente: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.
- En función de la herramienta: rúbricas y listas de control por producto.

Además, se evalúa el desempeño docente a través de cuestionarios que arrojarán resultados sobre el papel del docente, el aprendizaje del alumnado, adquisición de competencias y el clima del aula.

Instrumentos de evaluación:

- Observación directa del profesorado:** participación activa en las actividades planteadas y visualización de las clases del aula. Intervención en método interrogativo y posibles debates, aportación de ideas y recursos para los temas tratados. Actitud respetuosa tanto con los compañeros y las normas del aula virtual. Aprovechamiento de los recursos telemáticos y actividades virtuales.
- Realización de actividades:** cumplimiento con la entrega de las actividades y/o productos planteados tanto en tiempo como en forma aplicando debidamente los conceptos artísticos y técnicos.
- Producto final:** entrega del producto o proyecto final planteado cumpliendo con las exigencias estéticas y técnicas. Aplicación de los conceptos artísticos, narrativos, de dibujo técnico y diseño de forma adecuada, observando la incorporación de influencias de los diseñadores, arquitectos, animadores, cineastas y/o artistas estudiados, proyecciones y presentación correcta a nivel estético y técnico de la animación. Valoración con rúbricas y listas de control.

La calificación se realizará al final de cada trimestre, coincidiendo la tercera calificación con la final del curso. Se extraerá de la rúbrica holística con los aprendizajes impartidos hasta la fecha.

RÚBRICAS:

DESCRIPTORES/ NIVEL DE LOGROS	Debes mejorar	Regular	Bueno	Excelente
Sinopsis	No reflejan claramente la idea general	La síntesis se acerca a su comprensión	Como resumen permite la comprensión de la historia	La sinopsis refleja claramente la historia
Título y tema	No reflejan claramente de qué trata la historia	Solo el título es adecuado a la historia	Título y tema muestran una idea de lo que trata la historia	El título y tema plasman lo que quiere transmitir la historia
Elementos de la narración	No están identificados todos los elementos narrativos	Están identificados algunos elementos narrativos de la historia	Los elementos están identificados, guardando relación en la historia	Elementos bien identificados con relación entre personajes, trama, tema, escenario y tiempo
Diseño guion técnico y storyboard	No se presenta ni guion técnico y storyboard	Se presenta de forma básica el guion técnico y storyboard	Se presenta guion técnico y storyboard ordenados, permitiendo levemente la comprensión de la trama	Se presenta de forma ordenada el guion técnico y storyboard permitiendo la comprensión de la historia.
Calidad de la imagen y creación de personaje	Las imágenes y personaje/s no guardan relación con el tema narrativo y su estética no funciona	Las imágenes y personaje/s guardan leve relación con el tema narrativo y su estética no funciona	Las imágenes y personaje/s guardan buena relación con el tema narrativo y su estética funciona en parte	Las imágenes y personaje/s guardan gran relación con el tema narrativo y su estética funciona perfectamente

Tabla 11. Rúbrica 1 para la creación del guion literario, técnico y storyboard.

DESCRIPTORES/ NIVEL DE LOGROS	Debes mejorar	Regular	Bueno	Excelente
Adecuada posición de cámara para la toma fotográfica	No realiza las imágenes fijas de forma adecuada. Errónea posición de cámara.	Realiza las imágenes de forma correcta parcialmente. Mala posición de cámara.	Realiza las imágenes fijas de forma adecuada, buen planteamiento de cámara.	Realiza la toma fotográfica de forma excelente, correcto planteamiento de cámara.
Buena iluminación y escenario de fondo adecuado	No tiene una luz correcta y el fondo es inaceptable.	No tiene una luz correcta con contraste alto y el fondo inadecuado.	Tiene una iluminación correcta y fondo no adaptado correctamente.	Tiene una iluminación perfecta y el fondo se adapta correctamente.
Enfoque y encuadre de la imagen fija	Las imágenes no están enfocadas y el encuadre es incorrecto	Las imágenes están parcialmente enfocadas y el encuadre error.	Las imágenes están enfocadas y el encuadre no es adecuado, pero es correcto	Las imágenes están enfocadas y el encuadre es excelente.
Tipos de planos y planteamiento narrativo y estético	No hace uso de más de 4 tipos de valores de plano.	Hace uso de tan solo 4 tipos de valores de plano, pero mal planteamiento.	Hace uso de 4 o más tipos de valores de plano y están bien planteados.	Hace uso de más de 4 tipos de plano y excelente planteamiento.
Propuesta de sonido con diálogos, música, FX y ambientes	No hace un correcto uso del sonido, siendo deficientes e inadecuados.	Hace un correcto uso del sonido, con deficiencias técnicas del diálogo y música inadecuada.	Correcto uso del sonido, sin fallas técnicas graves, buen uso del diálogo y música inadecuada. Sin FX, ambientes	Correcto uso del sonido, buen planteamiento técnico, buen uso del diálogo, música adecuada, FX y ambientes
Edición y técnica chromakey	No edita correctamente y no usa técnicas adecuadas para el fondo como escenario.	Edita de forma regular y no usa técnicas adecuadas para el fondo como escenario.	Edita de forma correcta y no usa técnicas adecuadas para fondo escenario o <i>chromakey</i> incorrecto.	Edita de forma excelente y usa técnicas adecuadas para el fondo como escenario o <i>chromakey</i> .

Tabla 12. Rúbrica 2 para la valoración sobre la temática, técnicas y lenguaje audiovisual.

LISTAS DE CONTROL

El proyecto se entregará en una diapositiva (<i>Keynote o PowerPoint</i>) con las siguientes actividades:	SI	NO
○ Título de la historia y sinopsis.		
○ Guion Literario		
○ <i>Storyboard</i>		
○ Foto del/los personajes modelados en plastilina		
○ Vídeo de animación aplicando técnica <i>Stopmotion</i>		

CUMPLE CON LOS REQUISITOS TÉCNICOS Y ESTÉTICOS	SI	NO
○ Temática de la historia: RESPETO Y LA TOLERANCIA		
○ Título claro, conciso, llamativo y que cause interés.		
○ Personajes: la historia debe contar con un mínimo de dos personajes (al menos uno modelado con plastilina)		
○ Duración: entre 50seg y 2 min		
○ Creatividad y originalidad		
○ Al menos uno modelado con plastilina		
○ Pueden ser figurativos (grado de iconicidad alto) o abstractos		
○ Uso de cualquier material (cartulina, botella, tijeras, comida, estuche, lápices, etc.) para el diseño de otros personajes o elementos escenográficos.		
○ Una vez creados los personajes deben ser fotografiados		
○ Fotografías realizadas con el <i>Ipad</i> o cámara de fotos personal		
○ Correcto posicionamiento de la cámara (imagen fija, uso de trípode)		
○ Buena calidad de imagen (iluminación, enfoque, encuadre, etc.)		
○ Correcta estética y la limpieza de la escenografía		
○ Tipos de planos diferentes		
○ Buen audio (efectos sonoros, diálogo, música, etc.)		

UNIDAD DIDÁCTICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVALUACIÓN	ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS	MATERIALES Y RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
1. Las formas geométricas	7	CMCT, CD, SIEE y CEC. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 60, 63, 64, 69, 70 y 76	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Autoevaluación y heteroevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Pequeño grupo Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), Museo de la Ciencias y el Cosmos (actividad complementaria)	MATERIALES: Escuadra, cartabón, regla, lápiz, papel, cartulina, etc. RECURSOS: revistas de diseño, arquitectura, arte, libros específicos, información online, etc. <i>Software CAD (Autocad, Tinkercad, etc.)</i>	Fecha: del 9 al 30 de septiembre. Desde semana 1 a la semana 3.
2. Los polígonos en el ámbito comunicativo y expresivo	8	CD, CSC, CEC. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 71, 72, 73, 74 y 75	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Coevaluación y heteroevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Pequeño grupo Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: Documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.), información online, etc. RECURSOS: revistas de diseño, libros, etc. <i>Software CAD (Autocad, Tinkercad, etc.)</i>	Fecha: del 1 al 28 octubre. Desde la semana 4 a la semana 7.
3. La aplicación de la perspectiva en la comunicación	9	CMCT, CD, CSC, CEC. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 77, 78 y 79	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Heteroevaluación y coevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Pequeño grupo Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: Documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.), información online, etc. RECURSOS: revistas de diseño, libros, etc.	Fecha: del 29 de octubre al 20 nov. Desde la semana 8 a la 11
4. La imagen como expresión	1	CD, CSC, CEC. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 3, 4 y 5	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Autoevaluación, coevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Parejas Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: Crayones, rotuladores, material de reciclaje, etc., con soportes como papel, cartón, cartulina, madera, etc., y mediante técnicas gráficas como claroscuros, degradados, collages, estampados, etc. RECURSOS: revistas de diseño, libros, etc.	Fecha: del 23 nov. Al 11 dic. Desde la semana 11 a la 13
5. La composición como parte de la creación	2	CL, CD, SIEE, CEC. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:	Método expositivo, interrogativo,	Coevaluación y heteroevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Pequeño grupo Parejas	MATERIALES: fotografías, ilustraciones, revistas de arte y diseño, libros de arte y diseño, proyecciones audiovisuales, etc.)	Fecha: del 14 dic. al 15 enero Desde la

		6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17.	demostrativo, por descubrimiento,		Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	RECURSOS: fotografías, ilustraciones, revistas de diseño, libros, etc.	semana 13 a la 15
6. El cromatismo y la textura como elemento expresivo	3	CMCT, CD, CEC ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 11, 13 y 14	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Heteroevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Parejas Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: fotografías, ilustraciones, revistas de arte y diseño, libros de arte y diseño, proyecciones audiovisuales, etc.) RECURSOS: fotografías, ilustraciones, revistas de diseño, libros, etc. Software TINKERCAD	Fecha: del 18 enero al 12 febrero. Desde la semana 16 a la 18.
7. La expresión artística tridimensional	4	AA, CSC, CEC ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 19, 21, 22, 23, 24, 25.	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, por descubrimiento,	Heteroevaluación. Rúbricas/producto.	Gran grupo Pequeño grupo Parejas Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: pinceles, esponjas, papal, cartón, plástico, materiales reciclados, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, fotografías, ilustraciones, revistas de arte y diseño, libros de arte y diseño, proyecciones audiovisuales, etc.) RECURSOS: <i>software</i> TINKERCAD y BLENDER, fotografías, ilustraciones, revistas de diseño, libros, etc.	Fecha: del 17 febrero al 19 de marzo. Desde la semana 19 a la semana 22.
8. La animación como medio de expresión	5 y 6	AA, CSC, CEC ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18, 37, 38, 40, 44, 46, 47 y 48.	Método expositivo, socrático y ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)	Coevaluación y heteroevaluación. Rúbricas/Lista de control (PRODUCTO).	Gran grupo Parejas Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca	MATERIALES: materiales diversos (<i>playmobil</i> , muñecos, piezas lego, piezas plásticas, madera, etc.), soporte para <i>chromakey</i> , pinceles, papel, cartón, cartulina, plástico, materiales reciclados, lápices de colores y de grafito, témperas, fotografías como fondo, plastilina, ilustraciones, revistas de arte, animación, comics y diseño, libros de arte y diseño, información cinematográfica, proyecciones, etc.) RECURSOS: <i>software</i> TINKERCAD y BLENDER, fotografías, ilustraciones, revistas de diseño, etc.	Fecha: del 22 de marzo al 22 de junio. Desde la semana 22 a la 32.

Tabla 9. Tabla resumen de la Secuenciación y temporalización de la programación didáctica general.

TABLAS DE LA TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS DE LA PROGRAMACIÓN ANUAL

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 1: Las formas geométricas				
<p>DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta primera UD el alumnado va a trabajar con diversos soportes y materiales tradicionales y digitales a través de las TIC en la investigación, búsqueda y aplicación de herramientas informáticas para la construcción y trazado de polígonos. Se crearán formas geométricas en 2D y 3D a identificar y apreciar en el entorno mediante su aplicación en la Realidad Aumentada (RA). Creación de figuras geométricas básicas y poligonales regulares e irregulares mediante técnicas tradicionales y digitales basándose en el diseño de composiciones modulares.</p>				
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR				
<p>CRITERIOS: 7</p> <p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p>				
<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 60, 63, 64, 69, 70 y 76</p>			<p>COMPETENCIAS CLAVE: CMCT, CD, SIEE y CEC.</p>	
<p>CONTENIDOS CRITERIO 7</p> <ol style="list-style-type: none"> Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: bariCentro, inCentro, circunCentro, ortoCentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos. 				
<p>Periodo implementación:</p>	<p>Desde la semana 1 a la semana 3 (del 9 al 30 de septiembre)</p>	<p>Agrupamientos: Gran grupo, parejas</p>	<p>Nº de sesiones: 6</p>	<p>Trimestre: 1º</p>
<p>Recursos y materiales:</p>	<p>Revistas de diseño, arquitectura, arte, libros específicos, información online, etc. <i>Software: Autocad, Tinkercad, Aumentity Creator, Adobe Aero, etc. // Escuadra, cartabón, regla, lápiz, papel, cartulina, PC, pantalla, ratón, tableta gráfica, etc.</i></p>		<p>Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca.</p>	
<p>Metodología:</p>	<p>Método expositivo, interrogativo, demostrativo y por descubrimiento.</p>			
<p>Evaluación:</p>	<p>Rúbricas y listas de control. Coevaluación y heteroevaluación.</p>			

Vinculación con otras materias:	Vinculada a la asignatura de Tecnología para aplicación de RA.
Actividades complementarias:	Visita al Museo de la Ciencias y el Cosmos para conocer descubrimientos científicos relacionados con los polígonos y el entorno. Esta UD también aporta a la educación en valores transversales: ejes temáticos de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario y Arte y Acción Cultural (Red InnovAS).
Propuestas de mejora*:	*Todas las propuestas de mejora se realizan durante el curso.

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 2: Los polígonos en el ámbito comunicativo y expresivo

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Esta UD plantea el análisis y diseño de elementos gráficos vinculados a las marcas comerciales basándose en las tangencias y la observación del entorno a aplicar para la construcción de elementos de diseño y cualquier otra figura geométrica mediante herramientas tradicionales y digitales. Elaboración de un producto gráfico de una marca mediante técnicas digitales. **Impresión 2D y 3D** del logotipo creado.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS: 8

8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 71, 72, 73, 74, 75

COMPETENCIAS CLAVE: CMCT, CD, SIEE, CEC

CONTENIDOS CRITERIO 8

1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias.
2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces.
3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 Centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces.

Periodo implementación:	Desde la semana 4 a la semana 7 (del 1 al 28 octubre)	Agrupamientos: Gran grupo, parejas	Nº de sesiones: 8	Trimestre: 1º
Recursos y materiales:	Revistas de diseño, libros, etc. <i>Software CAD (Adobe illustrator, Tinkercad, Blender, etc.)</i> , información online, etc. // Documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.), PC, pantalla, ratón, tableta gráfica, etc.		Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática) Y biblioteca.	
Metodología:	Método expositivo, interrogativo, demostrativo y ABP (aprendizaje basado en proyecto)			
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Autoevaluación y heteroevaluación.			
Vinculación con otras materias:	Vinculada a la asignatura de Tecnología para aplicación de impresión 2D y 3D.			
Actividades complementarias:				
Propuestas de mejora:				

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 3: La aplicación de perspectiva en la comunicación

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: En esta UD el alumnado trabajará con materiales tradicionales y digitales para la creación de un elemento gráfico con perspectiva cónica como base fundamental. Será aplicada para la identificación de las perspectivas a través del entorno real y **representaciones fotográficas**, planteando y comparando la diversidad de vistas de los objetos de cada alumna/o. Creación de un producto gráfico con perspectiva mediante herramientas tradicionales y digitales. Última UD del trimestre.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS: 9

9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 77, 78 y 79

COMPETENCIAS CLAVE: CMCT, CD, CSC, CEC

CONTENIDOS CRITERIO 9

1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica.
2. Diferenciación de los sistemas de representación.
3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil.
4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico.
5. Trazado de perspectivas caballerías e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción.

Periodo implementación:	Desde la semana 8 a la semana 11 (del 29 de octubre al 20 noviembre)	Agrupamientos: Gran grupo, pequeño grupo	Nº de sesiones: 7	Trimestre: 1º
Recursos y materiales:	Elementos gráficos (folletos, anuncios publicitarios, etc.), revistas y libros de diseño, información online, Software CAD (Tinkercad, Blender, etc.), etc. // Revistas de diseño, libros, etc., PC, pantalla, ratón, tableta gráfica, etc.		Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca, pasillos, entorno arquitectónico y natural del Centro	
Metodología:	Método expositivo, interrogativo, demostrativo y M. Deductivo.			
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Coevaluación y heteroevaluación.			

Vinculación con otras materias:	En esta UD se adelantarán conceptos básicos de fotografía que se trabajarán en la UD7
Actividades complementarias:	
Propuestas de mejora:	

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 4: La imagen como expresión

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: Inicio del 2º trimestre donde el alumnado va a trabajar con identificación y reconocimiento de las cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva para experimentar con la creación posterior de una composición visual mediante elementos configurativos como punto, línea, plano, color, etc. con diferentes materiales, soportes, técnicas artísticas y recursos gráfico-plásticos. Creación de una imagen expresiva en soporte plano (2D).

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS:

1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 3, 4 y 5

COMPETENCIAS CLAVE: CD, CSC, CEC

CONTENIDOS CRITERIO 1

1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.
2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.
3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.
4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.

Periodo implementación:	Desde la semana 11 a la semana 13 (del 23 nov. Al 11 diciembre)	Agrupamientos: Gran grupo, pequeño grupo y parejas	Nº de sesiones: 4	Trimestre: 2º
Recursos y materiales:	Revistas y libros de arte, fotografía y diseño, documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.), información online, etc. // Creyones, rotuladores, material, reciclado, lápices, papel, cartulina, madera, etc.		Espacios: aula de clase, biblioteca, aula de Tecnología.	
Metodología:	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, investigación guiada y M. Inductivo			
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Coevaluación y heteroevaluación.			
Vinculación con otras materias:	Se trabajará conjuntamente con la asignatura de Tecnología para la identificación y uso de los diferentes materiales y soportes que permiten aplicar las diversas técnicas gráficas con el material.			
Propuestas de mejora:				

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 5: La composición como parte de la creación			
<p>DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: el alumnado va a trabajar las composiciones básicas mediante las leyes compositivas y métodos creativos con el uso de diferentes materiales, soportes y técnicas creativas. Requiere conocer el entorno visual, la reproducción y visualización de imágenes (ilustraciones, foto, obras de arte, proyecciones, etc.) para su identificación, análisis y reconocimiento. Se trabajará la realidad de un profesional del sector elaborando un producto frente a una demanda ficticia de sala de arte basándose en material físico y plasmarlo en pantalla a partir de materiales reciclados sobrantes en el museo. Luego, elaboración de diseño creativo o <i>collage</i> (temática canaria) aplicando procesos y métodos creativos con composiciones básicas y modulares. Uso de técnicas tradicionales y digitales.</p>			
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR			
<p>CRITERIOS:</p> <p>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</p>			
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17		COMPETENCIAS CLAVE: CL, CD, SIEE, CEC	
<p>CONTENIDOS CRITERIO 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas. 3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño. 4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados. 5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva. 6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias. 			
Periodo implementación:	Desde la semana 13 a la semana 15 (del 14 dic. al 15 de enero)	Agrupamientos: Gran grupo, individual	Nº de sesiones: 4 Trimestre: 2º

Recursos y materiales:	Documentos gráficos (fotografías, folletos, revistas, libros, catálogos, etc.), información online, etc. // libros de arte y diseño fotografías, ilustraciones, revistas de arte y diseño, proyecciones audiovisuales, revistas de diseño, libros, etc. <i>Software: illustrator, Photoshop, Gimp, etc.</i>	Espacios: Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática) y aula de Tecnología.
Metodología:	Método expositivo, interrogativo, demostrativo, ABP (aprendizaje basado en problemas)	
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Coevaluación y heteroevaluación.	
Vinculación con otras materias:	Se trabajará conjuntamente con la asignatura de Tecnología para la identificación y uso de los diferentes materiales y soportes que permiten aplicar las técnicas gráficas con el material. Esta UD aporta en valores transversales: eje temático de Educación Ambiental y Sostenibilidad y Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario (Red InnovAS).	
Actividades complementarias:		
Propuestas de mejora:		

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 6: El cromatismo y la textura como elemento creativo

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: con esta UD el alumnado trabajará para identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y la textura visualizando elementos gráficos tradicionales y digitales aplicando distintas técnicas expresivas y comunicativas. Además, conocer los modelos de color pigmento y mezcla aditiva mediante trabajos tradicionales y audiovisuales. Como producto, crear una ilustración figurativa y otra abstracta (*collage* o *fottage*) sobre las olimpiadas a nivel creativo y expresivo.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS:

3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 11, 13, 14.

COMPETENCIAS CLAVE: CMCT, CD, CEC

CONTENIDOS CRITERIO 3

1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.
2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.
3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.
4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos.
5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.

Periodo implementación:	Desde la semana 16 a la semana 18 (del 18 enero al 12 febrero)	Agrupamientos: Gran grupo, pequeño grupo	Nº de sesiones: 6	Trimestre: 2º
Recursos y materiales:	Fotografías, folletos, revistas, libros, etc., información online, <i>Software: Photoshop, illustrator, Gimp</i> , etc. // libros de arte y diseño fotografías, ilustraciones, revistas de arte y diseño, proyecciones, revistas de diseño, libros, PC, ratón, teclado, etc.		Espacios: Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca.	
Metodología:	Investigación guiada y M. Inductivo.			

Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Autoevaluación.
Vinculación con otras materias:	De forma transversal con la materia de Educación Física sobre el valor del ejercicio físico y el respeto. Esta UD, además, aporta a la educación en valores transversales: eje temático de Promoción de la Salud y la Educación Emocional (Red InnovAS).
Actividades complementarias:	Visita a la Sala de Fotografía y Arte del TEA (Tenerife Espacio de las Artes). Esta UD también aporta a la educación en valores transversales: ejes temáticos de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario y Arte y Acción Cultural (Red InnovAS).
Propuestas de mejora:	

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 7: La expresión artística tridimensional

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: en esta UD se usarán elementos gráficos reciclados para la creación de composiciones abstractas y figurativa en 3D con diversas intenciones comunicativas mediante la textura, el color y demás elementos comunicativos y expresivos. Crear una instalación u obra tridimensional con diversas técnicas tradicionales y/o digitales (diseño e impresión 3D), vinculada con la conservación del medio ambiente.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS:

4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 19, 21, 22, 23, 24, 25

COMPETENCIAS CLAVE: AA, CSC, CEC

CONTENIDOS CRITERIO 4

1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.
2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la ténpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad.
3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva.
4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.

Periodo implementación:	Desde la semana 19 a la semana 22 (del 17 febrero al 19 de marzo)	Agrupamientos: Gran grupo, pareja	Nº de sesiones: 7	Trimestre: 2º
Recursos y materiales:	Fotografías, folletos, revistas, catálogos, anuncios, información online, etc. // revistas de diseño, libros, etc. <i>Software:</i> Photoshop, Blender, Tinkercad, etc.). Visita al museo y sus espacios estructurales		Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática).	
Metodología:	Método expositivo, interrogativo, investigación guiada y M. Deductivo.			
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Autoevaluación.			

Vinculación con otras materias:	Se trabajará conjuntamente con la asignatura de Tecnología para la identificación, uso de los diferentes materiales, soportes que permiten aplicar las diversas técnicas gráficas con el material y para la impresión 3D. Esta UD también aporta a la educación en valores transversales: ejes temáticos de Educación Ambiental y Sostenibilidad y Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario (Red InnovAS).
Actividades complementarias:	Visita al Museo de Naturaleza y Arqueología (MUNA). Esta UD, además, aporta a la educación en valores transversales: ejes temáticos de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario y Arte y Acción Cultural (Red InnovAS).
Propuestas de mejora:	

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 8: La animación como medio de expresión

DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN: en esta UD el alumnado va a abordar el proceso de percepción de las imágenes mediante leyes de Gestalt y grados de iconicidad de la imagen en el entorno para el diseño específico de comunicación visual. Además, interpretación de la imagen fija, en movimiento, su fundamentación y sus componentes visuales y audiovisuales para la exploración expresiva y comunicativa en los diferentes lenguajes y códigos experimentando diferentes recursos visuales. Visualización de obras audiovisuales y multimedia. Creación de un guion literario y técnico, bocetos para la creación del *storyboard* y animación con técnica en *stopmotion* con TIC para el entorno expresivo y comunicativo.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

CRITERIOS: 5 y 6

5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.

6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 18, 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 40, 44, 46, 47, 48

COMPETENCIAS CLAVE: CL, CD, CSC, CEC, CMCT, AA

CONTENIDOS CRITERIO 5

1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.
2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.
3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.

CONTENIDOS CRITERIO 6

1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.
2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.
3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.
4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.

<p>4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.</p> <p>5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>		<p>5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.</p> <p>6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guion técnico, <i>storyboard</i>, realización, montaje y presentación.</p> <p>7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.</p> <p>8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.</p>		
Periodo implementación:	Desde la semana 22 a la semana 32 (del 22 de marzo al 22 de junio)	Agrupamientos: Gran grupo, pareja	Nº de sesiones: 21	Trimestre: 3º
Recursos y materiales:	Revistas de animación, comics, libros, PC, ratón, teclado, <i>Software</i> CAD (<i>Autocad, Tinkercad</i> , etc.). // Documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.), información online, etc.	Espacios: aula de clase, aula MEDUSA (informática), biblioteca.		
Metodología:	Método expositivo, socrático y ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos).			
Evaluación:	Rúbricas y listas de control. Autoevaluación y heteroevaluación.			
Vinculación con otras materias:	De forma transversal con Lengua Castellana y Literatura a la hora de abordar el guion, y con Tecnología a la hora del uso de los distintos materiales como objetos y/o personajes para el <i>storyboard</i> y la animación.			
Actividades complementarias:	Visita a la Sala de Proyección del TEA (Tenerife Espacio de las Artes). Esta UD también aporta a la educación en valores transversales: eje temático de Patrimonio Social, Cultural e Histórico Canario y Arte y Acción Cultural (Red InnovAS).			
Propuestas de mejora:				

Tabla 10. Tablas de la programación de cada Unidad Didáctica planteada.

4.6 Desarrollo de la Unidad Didáctica

La UD plantea un producto a modo de proyecto multimedia para la elaboración de una animación con técnica de *StopMotion*. Esta SA abarcaría el **3º trimestre** completo de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de la ESO con un **total de 21 sesiones formativas** para la consecución del producto. De forma resumida, se plantea la siguiente programación que consta de **7 Situaciones de Aprendizaje (SA)**:

- **1º SA:** 2 sesiones de Presentación y teoría
- **2º SA:** 4 sesiones para el tratamiento del guion literario
- **3º SA:** 1 sesiones para la realización de la sinopsis
- **4º SA:** 4 sesiones para la realización del *Storyboard*
- **5º SA:** 8 sesiones para la creación y desarrollo de la animación
- **6º SA:** 1 última sesión para la realización del render final y la entrega de los trabajos realizados
- **7º SA:** Y el último día de la asignatura, se plantea la presentación de los trabajos más destacados.

La **UD 8: La animación como medio de expresión** se desarrolla a modo de ejemplo en este TFM y **se estructura a través de las SA siguientes:**

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES
SA_1 - La animación como elemento expresivo
Primera sesión donde el profesor presentará al alumnado la UD. Para ello utilizará diapositivas de presentación digital donde se incluirán los aprendizajes relacionados, los productos a elaborar y cómo van a ser evaluados. En esta presentación visualizarán la importancia que tiene la geometría en la naturaleza. Para ello, previamente se hará al grupo algunas preguntas introductorias para despertar su curiosidad como pueden ser: ¿qué es la animación? ¿cuál es su utilidad? ¿es necesaria en nuestro día a día? ¿conoces alguna animación y qué destacarías de ella? Finalmente, se entregará un producto elaborado correctamente a modo de ejemplo y las rúbricas y listas de control para que el alumnado sepa en todo momento qué debe aprender y cómo debe demostrarlo. El proyecto, por tanto, se basa en la creación de una animación con la técnica <i>StopMotion</i> y acompañados de los distintos elementos narrativos y creativos que conforman el trabajo multimedia (plazo de entrega: penúltima sesión de la UD para su finalización y la última sesión para su visionado).

SESIÓN 1: El profesor explicará inicialmente en que consiste el proyecto, las indicaciones para realizar la actividad, plazos de entrega y cronograma a cumplir.

A continuación, el docente hará una exposición detallada de los conceptos de animación, la técnica de *stopmotion*, el guion literario y técnico, la sinopsis y el storyboard basándose en bocetos a crear por el alumnado. Por cada concepto, el docente mostrará ejemplos a través de proyectos audiovisuales.

Para finalizar esta sesión introductoria se realizará la proyección de trabajos concretos de animación para aportar ejemplos profesionales e incentivar al alumnado para las siguientes sesiones creativas (dicho material se encuentra alojado en el aula virtual para su completa visualización en casa). Esquema de seguimiento de la sesión:

- Presentación de la Situación de Aprendizaje: **DESARROLLO DE UN CORTOMETRAJE EN STOPMOTION**
- Visualización video (1): ámbitos de la expresión plástica y el lenguaje audiovisual (morfológico, semántico y sintáctico) sobre el concepto de animación y sus técnicas.
- Visualización video (2): elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual: el *storyboard*
- Visualización video (3): elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual: la técnica de *stopmotion*
- Explicación de la teoría sobre el guion literario, el guion técnico y la sinopsis [Ver plantilla en el ANEXO IV](#)
- Visualización video (4): elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual: el *storyboard*
- Explicación de la actividad a realizar en la situación de aprendizaje
- Actividad: visualización del cortometraje sobre el respeto y la tolerancia para comprender, analizar y buscar los diferentes elementos audiovisuales (morfológicos, semánticos y sintácticos) y sus funciones en dicha temática.

SESIÓN 2: El docente repasará el contenido teórico de la sesión anterior. A continuación, expondrá qué tipo de creación se va a realizar de forma más concisa. El docente dejará claro que la temática tiene que estar relacionada con el RESPETO Y LA TOLERANCIA.

Se indicará como realizar el guion, planteamiento de un título de la historia narrativa, un resumen o sinopsis del mismo y la creación de un *storyboard* con al menos 6 imágenes. La animación tiene que tener 1 personaje creado con plastilina y el resto puede ser cualquier otro material que el alumnado considere conveniente (libre elección), ya sean elementos figurativos y abstractos. Además, plantear posibles escenarios ya sean creados con diversos materiales o a través de ilustraciones, imágenes o fotografías impresas en el fondo del escenario planteado. Para los que quieran aplicar la técnica de *chromakey*, tienen que usar un soporte verde fluorescente en la parte de atrás.

La técnica se plantea moviendo los personajes u objetos en un espacio escénico creado previamente y realizar fotografías fijas cada cierto movimiento. Más tarde, en edición, la sensación será de los objetos en movimiento en la sucesión de imágenes a través del *software* (*InShot*, *iMovie*, *Clip* u otros). Hacer uso de al menos 4 tipos de planos, aplicar sonido y para finalizar, habría que editar las imágenes.

A continuación, se llevará a cabo la introducción de conceptos vinculados con el lenguaje audiovisual, la animación, sus técnicas y sus códigos. Se explicará la imagen fija y en movimiento, tipos de planos, encuadres, iconicidad, secuencia, posiciones de cámara, y técnicas de animación.

Se indicará al alumnado que elementos debe contener el proyecto, duración mínima de 50 segundos y máxima de 2 minutos y con cierta creatividad y originalidad. Se mostrarán ejemplos de trabajos de cursos anteriores sobre personajes y animaciones realizadas.

También se informará de las características del vídeo con la animación a entregar y en qué formato (*quicktime* mp4 en *codec* H.264). Esquema de seguimiento de la sesión:

- Etapas del proceso del proceso de producción audiovisual:
- Continuación de la presentación de la Situación de Aprendizaje: DESARROLLO DE UN CORTOMETRAJE EN *STOPMOTION*
- Recordatorio de lo visto y planteado el día anterior
- Visualización video (1): la idea, la preproducción (lluvia de ideas y realización del guion técnico, la sinopsis y el *storyboard*), producción (elaboración del plan de ejecución de la animación sencillo).
- Explicación del concepto de la imagen fija y la imagen en movimiento
- Visualización video (2): representación audiovisual y gráfica del encuadre y su importancia en la composición de la imagen
- Explicación de los tipos y niveles de plano
- Explicación del concepto de secuencia y posterior proyección de vídeo (3)
- Explicación de los tipos de movimientos de cámara y sus posiciones
- Explicación de los tipos de ángulos de cámara y proyección de vídeo (4)
- Explicación de la técnica de máscaras de *chromakey* y ejemplos audiovisuales mediante vídeo (5)
- Explicación y muestra de ejemplos creativos para la creación del o de los personajes en plastilina, la escenografía y otros elementos y/o materiales
- Explicación de la postproducción o edición de vídeo.

[Ver diapositivas en ANEXO V](#)

Código CE Competencias Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacio	Observación
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 35, 36, 37</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	<p>Gran grupo, pequeño grupo (heterogéneos)</p>	<p>2</p>	<p>- Pizarra digital - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Definición de elementos sobre la animación y lenguaje audiovisual - Links para proyecciones</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=XoyZmu0IOKc https://www.youtube.com/watch?v=xGPoHQVQHEA https://www.youtube.com/watch?v=u_URebT891A https://www.youtube.com/watch?v=430UBYKPwTE https://www.youtube.com/watch?v=ljjEGu2pBtY https://aprendercine.com/encuadre-plano-tomadiferencias/ https://www.youtube.com/watch?v=KSlw60PFcfc https://www.crehana.com/pe/blog/video/efecto-kuleshov-que-es/ https://www.youtube.com/watch?v=v-EIDA-YCIM https://www.youtube.com/watch?v=jMC-f0AUr6s</p>	<p>- Aula con recursos TIC</p>	<p>Los grupos heterogéneos se crean teniendo en cuenta la paridad y a la diversidad. El trabajo cooperativo permitirá que se consensue y aprenda a respetar los distintos ritmos de trabajo, además de ir gestionando la toma de decisiones.</p>

SA_2 – El guion literario como narrativa						
<p>En estas siguientes 4 sesiones, el docente explicará qué es y cómo se realiza un guion literario. Al alumnado se le facilitará un modelo de guion en formato Word para que autorellenen y puedan crear su guion individual basándose en la misma plantilla específica y profesional. El docente en todas estas sesiones estará apoyando al alumnado en la redacción de la historia narrativa a contar por cada alumna/o.</p> <p>SESIÓN 3, 4, 5 y 6: Realización del guion literario</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicación sobre el concepto de guion literario - Actividad: realización de un guion literario sobre para el proyecto Desarrollo de un cortometraje de animación en stopmotion. - Actividad: según la historia contada, por escrito mediante el guion técnico, aportar un título acorde a su narrativa. 						
Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 35, 36, 37</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	Gran grupo, individual	4	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Folios, lápices, bolígrafos, etc. 	- Aula con recursos TIC	Aunque la entrega del producto final es individual, tanto en esta como en el resto de SA, al alumnado trabajará en los grupos heterogéneos previamente conformados.

SA_3 – La sinopsis como expresión mínima						
<p>En esta sesión estará destinada a la elaboración de la sinopsis como parte fundamental de la síntesis narrativa. El docente aportará unas pequeñas pautas de cómo resumir la idea general de la historia y posteriormente el alumnado tiene que trabajar en dicho resumen de su narrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - SESIÓN 7: Realización de la sinopsis <ul style="list-style-type: none"> - Actividad: crear un resumen argumental o sinopsis sobre la historia que se quiere contar. 						
Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 35, 36, 37</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	Gran grupo, individual	1	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Folios, lápices, bolígrafos, etc. 	- Aula con recursos TIC	Aunque la entrega del producto final es individual, tanto en esta como en el resto de SA, al alumnado trabajará en los grupos heterogéneos previamente conformados.

SA_4 – Del boceto al *storyboard*

En estas sesiones, el docente planteará la creación de distintos bocetos que ilustren la historia plasmada en el guion y en la sinopsis. Estos bocetos se realizarán mediante herramientas tradicionales como lápiz y papel o a través de *software* informático.

El alumnado tiene que plasmar con al menos 6 imágenes una secuencia de estas que permitan conocer de qué está hablando la historia narrada sin leerse el guion otra persona. La disposición de las imágenes estará ubicada según una plantilla que aportará el docente a modo de viñetas con 6 imágenes por cada cara de cada folio. De esta manera, se visionarán correctamente las imágenes.

- **SESIÓN 8, 9, 10 y 11:** Realización del *storyboard*

- Actividad: realización de los bocetos, al menos 6 viñetas, que ejemplifiquen con elementos gráficos la historia a contar.

Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 18, 26, 27, 28, 31, 32, 38, 40, 44, 46, 47 y 48</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	Gran grupo, individual	4	<p>- Pizarra digital</p> <p>- Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet</p> <p>- Folios, lápices, bolígrafos, etc.</p>	- Aula con recursos TIC	El alumnado se apoyará en el resto de compañeras/os para verificar que las imágenes transmiten el mensaje y su unificación comunica y expresa lo planteado en el guion.

SA_5 – De la edición a la animación

En estas 8 sesiones, el alumnado entra en la fase creativa-plástica. Inicialmente, se tienen que realizar el o los personajes en plastilina y el resto de objetos a animar tendrán que ser creados o seleccionados de objetos ya existentes.

Una vez creados, también el alumnado tiene que plantear el escenario de fondo que podría ser una imagen fija impresa (foto, ilustración, ...) o hacer uso de la técnica de *chromakey* con fondo verde y sustituir este por una imagen en edición.

Posteriormente, el alumnado tiene que realizar la secuencia de fotos para dar la sensación de movimiento. Hará fotos una a una (*frame a frame*) con pequeños movimientos que, al reproducirlas de forma secuencial, dan la sensación de que se están moviendo estos objetos inanimados. Esto se obtendrá en la edición final de la animación.

Se entiende que al alumnado tendría que usar una sesión para la creación de personajes, otra sesión para la creación del escenario, dos sesiones para realizar las fotos de los movimientos y el resto de días para la edición y aplicación de efectos visuales y sonoros.

SESIÓN 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 y 19: Desarrollo del vídeo

- Actividad: realización del desarrollo de la animación a nivel creativo. Para ello el alumnado tiene que realizar:
 - Creación de personaje o personajes en plastilina
 - Creación de escenografía mediante elementos gráficos como fotografías o dibujo, o mediante la técnica de *chromakey*
 - Realización de las tomas fotográficas de los movimientos de los personajes para la posterior edición, teniendo en cuenta la iluminación y la posición de los personajes respecto a la ambientación o entorno.
 - Edición o montaje de las imágenes fijas o *frames* de forma sucesiva para generar la ilusión de movimiento
 - Aplicación y/o activación de la técnica de *chromakey* mediante el *software* de edición
 - Colocación de los planos según narrativa
 - Descarga o grabación de sonidos para la animación
 - Colocación y regulación del sonido en la edición
 - Previsualización del resultado final
 - Exportación o render final en formato de vídeo mp4
 - Creación del archivo o documento en *PowerPoint* o *Keynote* para la presentación final del proyecto con sus requisitos.

Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 18, 26, 27, 28, 31, 32, 38, 40, 44, 46, 47 y 48</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	<p>Gran grupo, individual</p>	<p>8</p>	<p>- Pizarra digital - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Folios, lápices, bolígrafos, etc.</p>	<p>- Aula con recursos TIC</p>	<p>El alumnado se apoyará en el resto de compañeras/os para verificar que los personajes y escenario transmiten el mensaje y son estéticamente adecuados.</p>

SA_6 – La animación como elemento expresivo						
<p>En esta sesión el alumnado generará la realización del <i>render</i> o compactación final del producto multimedia. Además, deberá entregar el resto de productos planteados a realizar (guion literario y técnico, <i>storyboard</i>, animación, secuencia de imágenes). Corresponde a SESIÓN 20. Durante la sesión, el alumnado deberá finalizar el proceso de trabajo del producto de forma autónoma o con la ayuda de compañeras/os y del docente.</p>						
Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 18, 26, 27, 28, 31, 32, 38, 40, 44, 46, 47 y 48</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	Gran grupo, individual	1	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Rúbricas y listas de control. - Bolígrafo rojo 	- Aula con recursos TIC	El alumnado apoyará al resto de compañeras/os para conseguir el producto final en el proceso final del conformado o compactado (<i>render</i>) del mismo atendiendo a las distintas operaciones a realizar para su consecución.

SA_7 – La proyección						
<p>En esta última sesión el alumnado generará la realización del <i>render</i> o compactación final del producto multimedia. Además, deberá entregar el resto de productos planteados a realizar (guion literario y técnico, <i>storyboard</i>, animación, secuencia de imágenes).</p> <p>Corresponde a SESIÓN 21. Durante la sesión, el alumnado se coevaluará con la ayuda de las rúbricas y listas de control aportadas en la primera sesión de esta UD. También servirá para llevar a cabo la heteroevaluación por parte del docente.</p>						
Cod. CE Comp. Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos y tipos de Evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p>Competencias: AA, CSC, CEC</p> <p>Estándares de aprendizaje evaluables: 26, 27, 28, 31, 32, 38, 40, 44, 46, 47 y 48</p>	<p>Técnicas: Observación sistemática</p> <p>Análisis de producto</p> <p>Herramientas: Rúbricas y listas de control</p> <p>Instrumentos: guion literario, guion técnico, sinopsis, imágenes en secuencia, <i>storyboard</i> y animación.</p>	Gran grupo, individual	1	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores o dispositivos móviles con conexión a Internet - Proyector, altavoces - Folios, lápices, bolígrafos, etc. 	- Salón de Actos.	El alumnado se apoyará en el resto de compañeras/os para verificar que los personajes y escenario transmiten el mensaje y son estéticamente adecuados.

Tabla 11. Tablas de las Situaciones de Aprendizaje y sesiones planteadas para la Unidad Didáctica 8 seleccionada.

Bloque de Aprendizaje II: Comunicación Audiovisual

1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.
2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.
3. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.
4. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.
5. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.
6. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
7. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.
8. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.
9. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.
10. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.
11. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guion técnico, *storyboard*, realización, montaje y presentación.
12. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.
13. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.

Recursos:

Recursos materiales:

- Tablet, iPad de Apple, PC ó Mac de última generación del docente y alumnado
- Cañón proyector, pizarra, tiza, pizarra digital, etc.
- Impresora e impresora 3D, escáner, cámara de fotos, etc.
- Altavoces, cascos, etc.
- Teléfono móvil (para casos específicos en la elaboración creativa)
- Plastilina y otras herramientas para modelar personajes para la animación
- Otros elementos u objetos inanimados como personajes de la animación (*playmobil*, coches de juguete, peluches, muñecas/os, trozos de madera, plastilina, objetos de clase, etc.).

- Recursos gráficos como fotos o dibujos para generar la imagen de fondo y/o entorno narrativo o la ambientación de la narrativa
- Cartulinas o soportes gráficos de colores específicos, normalmente verde o azul fluorescente, para permitir la técnica del *chromakey* (para quien la aplique).
- Materiales gráficos diversos para la creación plástica (tijeras, rotuladores, lápices de colores, pegamento, goma, lápiz, bolígrafos, regla, escuadra, cartabón, etc.

Recursos digitales:

- Plataforma de educación digital (Microsoft 365 a través de Google OneDrive u otras).
- Diapositivas creadas por la o el docente para aplicar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito teórico-técnico
- Apuntes y recursos de apoyo en formato digital y acceso a internet
- Cortometrajes y productos audiovisuales incluidos en plataformas digitales como *Youtube* y otras webs de interés (enlaces en las diapositivas)
- *Software* de edición de vídeo gratuito como *DaVinci Resolve*, *iMovie*, *InShot*, *Clip* y *Chromavid*.
- Software de modelado o diseño 2D y 3D (*Tinkercad*, *SketchUp*, *Fusion 360*, etc.).
- *Software* de edición de imagen fija o retoque digital gratuito como *Gimp* y *software* de autor *Photoshop*.
- *Software* de diseño para la presentación del proyecto: *PowerPoint* para *PC* o *Keynote* de *Apple* o *Mac*
- Protocolo de comunicación inalámbrico para *PC* o *Mac* (*AirDrop* de *Apple*) para la proyección de las diapositivas al proyector o conexión mediante cable *HDMI*.

5. CONCLUSIONES

APORTACIONES, CONCLUSIONES FINALES Y PROPUESTA DE MEJORA

Después de realizar las prácticas y desarrollar el TFM, **considero que es imprescindible destacar la importancia de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje.** La experiencia planteada ha sido llevada a cabo en el Prácticum intentando evidenciar una mejora en el proceso de enseñanza cuando el alumnado adquiere conocimiento a través de las TIC.

El uso de estas herramientas ha permitido una mayor y mejor cercanía al alumnado y estos muestran más motivación e implicación en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo más eficaz la comunicación y adquisición de conocimiento, además de afectar de forma inicial el desarrollo social e intelectual del alumnado que se adentra en un sistema altamente competente. La aplicación de estas nuevas tecnologías es crucial para el futuro de la enseñanza y del aprendizaje, por tanto, al igual que el alumnado, el docente tiene que estar familiarizado con su uso y aplicación en el desarrollo pedagógico. Esto influye en la necesidad por parte del docente de estar actualizado respecto a las nuevas tecnologías y actualizaciones constantes de los procesos y desarrollos tecnológicos tanto en el ámbito docente como profesional ya que este último debe estar “sincronizado” con dichos avances en la enseñanza.

A pesar de las dificultades que presenta la “nueva normalidad” a raíz de la crisis sanitaria, se trata de una situación controvertida pero que ha servido para aprender de las dificultades y permitir al docente el mayor uso de nuevas tecnologías, siendo más propensos a la investigación y aplicación de nuevos recursos digitales y su adecuación con los medios tradicionales, adaptándose, además, a las presentes y futuras demandas profesionales, herramientas que permiten crear y aplicar actividades y desarrollar contenido didáctico acordes a los nuevos avances tecnológicos y a las necesidades educativas y profesionales que demanda el “nuevo orden” del sistema y la nueva sociedad y su entorno. Además, permite al o la docente ser más analistas, investigador/a y previsores.

Es fundamental reconocer y dar valor a la importancia que tiene la preparación de los nuevos docentes para formar profesionales competentes que puedan dar soluciones satisfactorias a las demandas laborales, sociales y tecnológicas presentes y futuras, dejando de lado la ineficaz programación oficial, a pesar de ser flexible y abierta. Pero no nos podemos quedar única y exclusivamente en una exigencia continua hacia el sector profesional docente. **Se tiene que reclamar, además, los recursos materiales y humanos necesarios que permitan desempeñar la labor docente con calidad, claridad y eficacia, existiendo un *feedback* siempre positivo y supeditado a las necesidades de lo que reclama la realidad actual.** Para ello es indispensable aportar, por parte de las instituciones y los Centros Educativos, los medios, herramientas e instrumentos docentes necesarios, sin limitaciones.

El trabajo docente lleva implicado muchas funciones que no sólo van desde la docencia en clase o la preparación y programación de todo tipo de actividades escolares y salidas complementarias, sino que va mucho más allá de las mismas. El docente es custodio y

responsable de su alumnado, modelo moral y ético de referencia del mismo, tutor académico incluso en lo afectivo, “hace de psicólogo” y con **clara función orientadora para todo el alumnado**, haciendo hincapié a los que requieren Atención a la Diversidad. Por ello, sería interesante que en el planteamiento por parte del docente de las programaciones anuales de cada asignatura viésemos reflejadas las necesidades y carencias que existen en torno al sistema de enseñanza-aprendizaje para mejorarlo cada nuevo curso y permitir una educación que evoluciona con las nuevas generaciones asumiendo, de paso, el vertiginoso avance de los nuevos dispositivos tecnológicos y las TIC, permitiendo un aprendizaje sólido, globalizado y homogéneo, basado en su acceso universal como necesidad democrática. De ahí que en las fichas de las UD hay una casilla para apuntar las Propuestas de mejora a rellenar en la finalización de cada sesión o sesiones.

Como reflexión final, en el futuro me expongo a llevar a cabo una profesión altamente gratificante, pero con muchas deficiencias, inseguridades laborales y sociales, pocos medios y escaso reconocimiento que requiere de una programación consciente de la necesidad del uso de las TIC y la importancia del acceso a las nuevas tecnologías para una mejor enseñanza y aprendizaje a llevar a cabo a nivel práctico en las aulas. Pero, por otra parte, es altamente gratificante ver al alumnado disfrutar de la posibilidad de aprender haciendo uso de herramientas y recursos creativos modernos y de su agrado como se plantean en esta especialidad y asignatura, permitiendo motivar al alumnado aportando siempre experiencias dinámicas y diversas.

6. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Guía de Ayuda, Orientación para la Evaluación. Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/proideac/files/2018/04/gua-y-glosario-evaluacin.pdf>
- CPEIPS Luther King, San Miguel de Abona (2020-2021). Programación General Anual del Departamento de Artes Plásticas.
- Metodología. (s.f.). Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/unidad03.pdf?v=1>
- Modelos de enseñanza. (s.f.). Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.
http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/htmls/tema1/Modelos_de_ensenanza.pdf
- Orientaciones para la elaboración de la Programación Didáctica. (s.f.). Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/pdfs/unidad01.pdf?v=1>
- Orientaciones para la elaboración de las Situaciones de Aprendizaje. (s.f.). Consejería de Educación y Universidades. Gobierno de Canarias.
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/sa/queessituate/orientaciones-sa/>
- Rúbricas de calificación de los criterios de evaluación correspondientes a los criterios de evaluación de las materias de la Educación Secundaria Obligatoria.
<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/rubricas/rubricas-de-educacion-secundaria-obligatoria/index.html>
- Objetivos de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria.
<https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/objetivos/>
- Constitución Española, de 1978. Artículo 27.
- LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la LEY ORGÁNICA 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE), para la Mejora de la Calidad Educativa.
- ORDEN de 7 de junio de 2007, por la que se regulan las medidas de atención a la diversidad en la enseñanza básica en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- DECRETO 81/2010, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Canarias.
- ORDEN de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
- Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa. Resolución de 9 de febrero de 2011, por la que se dictan instrucciones sobre los procedimientos y los

plazos para la atención educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en los centros escolares de la Comunidad Autónoma de Canarias.

- DECRETO 114/2011, de 11 de mayo, por el que se regula la convivencia en el ámbito educativo de la Comunidad Autónoma de Canarias.
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Animación>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_gráfico
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Croma>
- https://es.wikipedia.org/wiki/Animación_en_volumen
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_\(género_literario\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Guion_(género_literario))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Boceto>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Viñeta>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Fotograma>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Renderización>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Video>

7. ABREVIACIONES

AA: Aprender a Aprender

BOC: Boletín Oficial de Canarias

BOE: Boletín Oficial del Estado

CD: Competencia Digital

CEC: Conciencia y Expresiones Culturales

CL: Competencia en comunicación Lingüística

CMCT: Competencia Matemática, Ciencia y tecnología

CSC: Competencia Social y Cívica

EA: Educación Artística

EPV: Educación plástica, visual y audiovisual

ESO: Educación Secundaria Obligatoria

FPB: Formación Profesional Básica

IES: Instituto de Educación Secundaria

LOMCE: Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa

PEC: Proyecto Educativo de Centro

PD: Programación Didáctica

PGA: Programación General Anual

PMAR: Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento

SA: Situación de Aprendizaje

SIEE: Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor

TFM: Trabajo final de Máster

TIC: Tecnologías de La Información y la Comunicación

8. ANEXOS

ANEXO I: Calendario del Centro Educativo

Colegio Luther King San Miguel - Curso 2020 - 2021

septiembre							octubre						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25
28	29	30					26	27	28	29	30	31	
noviembre							diciembre						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
			5	6	7	8		1	2	3	4	5	6
2	3	4					7	8	9	10	11	12	13
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27
23/30	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31			
enero							febrero						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3							
4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7
11	12	13	14	15	16	17	8	9	10	11	12	13	14
18	19	20	21	22	23	24	15	16	17	18	19	20	21
25	26	27	28	29	30	31	22	23	24	25	26	27	28
marzo							abril						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31					26	27	28	29	30		
mayo							junio						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
					1	2							
3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
24	25	26	27	28	29	30	28	29	30	31			
31													
septiembre							enero						
3	Inicio clases infantil 4 y 5 años.						8	Comienzo de clases.					
4	Inicio clases Infantil 2 y 3 años (excepto nuevas matrículas). Inicio clases 1º y 2º Primaria.						29	Celebración del día Escolar de la Paz y la No Violencia.					
7	Festivo autonómico: Bajada de la Virgen del Socorro.						febrero						
8	Inicio clases resto de Infantil y Primaria.						2	Festivo: Día de Candelaria.					
9	Inicio clases Secundaria y Bachillerato.						15	Festivo: Lunes de Carnaval.					
15	Comienzo de jornada mañana y tarde.						16	Festivo: Martes de Carnaval.					
29	Festivo local: San Miguel Arcángel.						19	Actividades de Carnaval.					
octubre							marzo						
12	Festivo: Día Nacional de España.						12	Entrega de notas 2ª evaluación 2º Bachillerato.					
30	Actividades de Halloween.						26	Entrega de notas 2ª evaluación.					
noviembre							29	Comienzo de vacaciones Semana Santa.					
5	Información académica sin notas.						abril						
diciembre							5	Comienzo de clases.					
4	Festivo: Día del Enseñante y del Estudiante.						mayo						
7	Festivo: Día de la Constitución (trasladado).						21	Entrega de notas finales 2º Bachillerato.					
8	Festivo: Día de la Inmaculada Concepción.						28	Actividades Día de Canarias.					
18	Entrega de notas 1ª evaluación.						junio						
23	Comienzo de vacaciones Navidad.						23	Fin de clases.					
						24	24 y 25. Entrega de notas finales.						

Nota: este calendario escolar puede estar sujeto a variaciones.

ANEXO II: Criterios de evaluación y Estándares Evaluables

BLOQUE DE APRENDIZAJE I: EXPRESIÓN PLÁSTICA		
<p>1. Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.</p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, <i>collages</i>, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:</p> <p>3, 4, 5.</p>	<p>COMPETENCIAS</p> <p>: CD, CSC, CEC</p>
<p>2. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico-plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados:</p>	<p>COMPETENCIAS</p> <p>: CL, CD, SIEE, CEC</p>

<p>Este criterio permite conocer si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas. Para ello deberá identificar, analizar y explicar, oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico en obras de arte y obras propias, atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo, a partir de la visualización de imágenes (fotografías, ilustraciones, visitas a museos, proyecciones audiovisuales, etc.) y del entorno; representar, de manera proporcionada, objetos aislados y agrupados (del natural o del entorno inmediato); elaborar diseños (gráficos, de productos, de moda, etc.), aplicando diferentes procesos y métodos creativos, y ajustándose a unos objetivos finales; y utilizar distintos materiales, soportes y programas informáticos de diseño sencillos para crear composiciones básicas o modulares con diferentes técnicas aplicadas al diseño textil, gráfico, ornamental, arquitectónico o decorativo, a partir de propuestas por escrito, así como reflexionar y evaluar, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva, valorando la importancia de la riqueza y la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente presente en la cultura canaria, con una actitud crítica frente a las manifestaciones insolidarias, sexistas o discriminatorias.</p>	<p>6, 7, 8, 9, 2, 15, 16, 17.</p>	
<p>3. Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura. Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar y diferenciar, en obras plásticas y en el entorno, las propiedades que determinan el valor estético y expresivo del color (color luz, color pigmento, tono, valor, saturación, contrastes, armonías, gamas, psicología del color, etc.) y las texturas (naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas), a través de modificaciones del color y sus propiedades, empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz en composiciones sencillas; la transcripción de texturas táctiles a texturas visuales mediante el <i>fottage</i>; y la realización de composiciones, abstractas o figurativas, con diferentes técnicas gráficas y con el uso de las TIC cuando</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 11, 13, 14.</p>	<p>COMPETENCIAS: : CMCT, CD, CEC</p>

<p>sea necesario, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura, valorando la capacidad expresiva de estos elementos.</p>		
<p>4. Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, clarooscuro, programas informáticos, etc.); la experimentación con las témperas y la aplicación de la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de opacidad y humedad, estampaciones, etc.), la creación de texturas visuales cromáticas; el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales y táctiles, composiciones, collages matéricos, figuras tridimensionales, y formas abstractas y figurativas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando las cualidades gráfico-plásticas de los materiales reciclados en la elaboración de obras; y la utilización, con propiedad, las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 19, 21, 22, 23, 24, 25.</p>	<p>COMPETENCIAS : AA, CSC, CEC</p>
<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE II: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</p>		
<p>5. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en el proceso de la percepción de imágenes, por medio del análisis, identificación y clasificación de las leyes de la Gestalt y de los grados de iconicidad de una imagen, a través de la observación directa del entorno comunicativo, la realización de lecturas objetivas y subjetivas de diferentes imágenes, la creación de ilusiones ópticas, y el diseño</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables</p>	<p>COMPETENCIAS : CL, CMCT, CD, AA</p>

<p>de imágenes con diferentes finalidades y significados, para describir, analizar e interpretar los mensajes visuales.</p> <p>Se pretende comprobar si el alumnado es capaz de identificar y analizar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes; reconocer, clasificar y analizar diferentes ilusiones ópticas y grados de iconicidad; realizar la lectura objetiva y subjetiva de distintas imágenes en las que identifica, clasifica y describe, verbalmente y por escrito, los elementos de esta, sacando conclusiones e interpretando su significado. Además, se verificará si es capaz de diseñar ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt; crear imágenes con diferentes niveles de iconicidad sobre un mismo tema (elaboración de bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos, etc.), haciendo uso de las TIC cuando sea necesario y valorando la importancia del lenguaje audiovisual como transmisor de mensajes en el mundo del arte, las redes sociales, Internet, etc. Todo ello para interpretar mensajes visuales en el entorno comunicativo.</p>	<p>relacionados: 26, 27, 28, 31, 32, 35, 36, 18.</p>	
<p>6. Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 37, 38, 40, 44, 46, 47, 48.</p>	<p>COMPETENCIAS : CL, CD, CSC, CEC</p>

<p>fases del proceso (<i>guion, storyboard, etc.</i>); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>		
BLOQUE DE APRENDIZAJE III: DIBUJO TÉCNICO		
<p>7. Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.</p> <p>Este criterio va dirigido a comprobar si el alumnado es capaz de reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos. Para ello tendrá que construir triángulos (conociendo dos lados y un ángulo, dos ángulos y un lado, o sus tres lados); determinar los puntos y rectas notables de cualquier triángulo (ortoCentro, bariCentro, inCentro, circunCentro, alturas, medianas, bisectrices y mediatrices); trazar correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados (inscritos y conociendo el lado); escalar un polígono aplicando el teorema de Thales; diseñar composiciones modulares aplicando simetrías, giros y traslaciones; y usar correctamente los instrumentos tradicionales e informáticos, con el fin de resolver correctamente problemas de polígonos, identificar las formas geométricas en el entorno y apreciar la importancia del dibujo técnico en la arquitectura, el diseño y el arte.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 60, 63, 64, 69, 70, 76.</p>	<p>COMPETENCIAS : CMCT, CD, SIEE, CEC</p>
<p>8. Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 71, 72, 73, 74, 75.</p>	<p>COMPETENCIAS : CMCT, CD, SIEE, CEC</p>

<p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de describir, comparar y analizar tangencias y enlaces presentes en logotipos, anagramas, marcas, señales de tráfico, etc., observando el entorno y usando variedad de documentos gráficos (folletos, revistas, catálogos, anuncios publicitarios, etc.); resolver los distintos casos de tangencias y enlaces (entre circunferencias y rectas, y entre circunferencias); y aplicar las condiciones de las tangencias en la construcción de óvalos y ovoides (conociendo uno o dos de los diámetros), y en el trazado de espirales de 2, 3, 4 y 5 Centros, utilizando adecuadamente las herramientas tradicionales y digitales del dibujo técnico, para aplicar sus propiedades en la correcta resolución de problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides y espirales, y apreciar las posibilidades de las tangencias en el campo del diseño.</p>		
<p>9. Interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación, mediante el análisis de sus características en documentos gráficos, y a través del dibujo de las vistas de objetos sencillos; el trazado de perspectivas en diferentes sistemas; y la aplicación de las normas de acotación, usando las herramientas tradicionales de dibujo técnico y programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos.</p> <p>Con este criterio se pretende constatar si el alumnado es capaz de interpretar el concepto de proyección y diferenciar los distintos sistemas de representación. Para ello deberá analizar las vistas principales de un objeto; aplicar el concepto de proyección en la representación de las vistas de volúmenes sencillos (planta, alzado y perfil); construir, a partir de las vistas, volúmenes (prismas, pirámides y cilindros) en perspectivas caballera e isométrica, aplicando los coeficientes de reducción y acotándolos; usar correctamente los materiales adecuados y utilizar las nuevas tecnologías en el aprendizaje del dibujo técnico, para representar, sobre un soporte bidimensional, volúmenes sencillos y valorar la importancia de los sistemas de representación en la arquitectura, la ingeniería y el diseño.</p>	<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados: 77, 78, 79.</p>	<p>COMPETENCIAS : CMCT, CD, CSC, CEC</p>

Estándares Evaluables

2. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico-plásticas.
3. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.
4. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de grafito o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.
5. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)
6. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo
7. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito
8. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.
9. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno.
11. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.
13. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.
14. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de *frottage*, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.
15. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito ajustándose a los objetivos finales.
16. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
17. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.

18. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
19. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.
21. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.
22. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.
23. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
24. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico – plásticas.
25. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
26. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
27. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt.
28. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.
31. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.
32. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
35. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.
36. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.
37. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.
38. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
40. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
60. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.
63. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.

64. Determina el bariCentro, el inCentro o el circunCentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.
69. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, inscritos en una circunferencia.
70. Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.
71. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
72. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
73. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.
74. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.
75. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 Centros.
76. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.
77. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.
78. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.
79. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.

ANEXO III: Contenidos

CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	BLOQUE DE APRENDIZAJE
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 1:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Uso de diferentes soportes y materiales en la expresión plástica.2. Aplicación de ritmo en la experimentación con puntos, líneas, planos, colores y texturas.3. Utilización del valor expresivo de los elementos configuradores en composiciones a mano alzada, geométricas o espontáneas.4. Empleo de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones que transmitan emociones básicas e ideas.	I
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 2:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación, análisis y explicación de esquemas compositivos en obras artísticas atendiendo a conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.2. Aplicación del equilibrio, proporción y ritmo en creaciones gráfico-plásticas.3. Utilización de distintas técnicas gráficas en la realización de composiciones básicas y modulares aplicadas a distintas ramas del diseño.4. Representación proporcionada de objetos aislados y agrupados.5. Aplicación de métodos creativos en la elaboración de diseños gráficos, de productos, de moda y sus aplicaciones; reflexión y evaluación de los mismos desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.6. Valoración de la diversidad y riqueza de las manifestaciones artísticas y del patrimonio cultural y artístico de Canarias.	I
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 3:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Identificación y diferenciación de las propiedades del color luz y del color pigmento: tono, valor, saturación.2. Realización de modificaciones del color y sus propiedades en composiciones: armonía de afines, armonía de complementarios, contrastes y psicología del color.3. Diferenciación y clasificación de las texturas: naturales, artificiales, táctiles, visuales, geométricas y orgánicas.	I

<p>4. Aplicación del color y la textura en composiciones en las que se transmitan y expresen sensaciones utilizando distintas técnicas gráficas y programas informáticos.</p> <p>5. Valoración de las cualidades expresivas del color y la textura en las manifestaciones artísticas.</p>	
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 4:</p> <p>1. Selección y utilización de distintos soportes y materiales según la finalidad y técnica a utilizar.</p> <p>2. Creación de texturas visuales cromáticas aplicando la témpera con distintas técnicas: pinceles, esponjas, goteos, estampaciones, estarcidos, distintos grados de opacidad y humedad.</p> <p>3. Utilización de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas en la realización de composiciones con diversos fines, aplicándolas de forma adecuada al objetivo final y valorando su capacidad expresiva.</p> <p>4. Reconocimiento y valoración de las posibilidades de los materiales reciclados en la elaboración de obras, aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p> <p>5. Valoración del orden y limpieza del espacio de trabajo y del material.</p>	I
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 5:</p> <p>1. Identificación de los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción.</p> <p>2. Aplicación de los procesos perceptivos en la observación de ilusiones ópticas.</p> <p>3. Identificación, clasificación y diseño de ilusiones ópticas basadas en las leyes de la Gestalt.</p> <p>4. Reconocimiento y creación de imágenes con distintos grados de iconicidad.</p> <p>5. Realización de la lectura objetiva y subjetiva de una imagen, identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</p>	II
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 6:</p> <p>1. Interpretación de los elementos del lenguaje multimedia.</p> <p>2. Utilización de la cámara fotográfica, cámara de vídeo y programas informáticos de edición de imágenes.</p> <p>3. Realización de fotografías teniendo en cuenta los elementos de la imagen fija: dimensión, escala, encuadre, punto de vista y composición.</p> <p>4. Elaboración de animaciones con medios digitales o analógicos.</p>	II

<p>5. Creación de mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes, códigos y recursos visuales.</p> <p>6. Seguimiento de las distintas fases de realización de un proyecto multimedia: guion técnico, <i>storyboard</i>, realización, montaje y presentación.</p> <p>7. Ubicación de una obra de cine en su contexto, analizando su narrativa.</p> <p>8. Valoración de las tecnologías digitales en la producción de mensajes visuales y audiovisuales.</p>	
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 7:</p> <p>1. Utilización de los materiales y herramientas del dibujo técnico tradicionales e informáticos.</p> <p>2. Resolución gráfica de triángulos determinando sus puntos y rectas notables: bariCentro, inCentro, circunCentro, ortoCentro, medianas, bisectrices, mediatrices y alturas.</p> <p>3. Construcción de polígonos de hasta cinco lados, inscritos y conociendo el lado.</p> <p>4. Aplicación del teorema de Thales en el escalado de polígonos.</p> <p>5. Utilización de simetrías, giros y traslaciones en el diseño de composiciones modulares.</p>	<p>III</p>
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 8:</p> <p>1. Aplicación de las propiedades de las tangencias y enlaces entre recta y circunferencia y entre circunferencias.</p> <p>2. Construcción de óvalos y ovoides aplicando las propiedades de las tangencias y enlaces.</p> <p>3. Trazado de espirales de 2, 3 y 4 Centros aplicando las condiciones de tangencias y enlaces.</p>	<p>III</p>
<p>CRITERIO DE EVALUACIÓN 9:</p> <p>1. Interpretación del concepto de proyección: proyección cilíndrica ortogonal y oblicua y proyección cónica.</p> <p>2. Diferenciación de los sistemas de representación.</p> <p>3. Obtención de las vistas principales de volúmenes: planta, alzado y perfil.</p> <p>4. Reconocimiento de la utilidad de las acotaciones en el dibujo técnico.</p> <p>5. Trazado de perspectivas caballerías e isométricas de prismas, pirámides y cilindros, a partir de sus vistas, aplicando los coeficientes de reducción.</p>	<p>III</p>

ANEXO IV: Plantilla de guion literario (la plantilla está en formato editable Word)

PLANTILLA DE GUIÓN LITERARIO

1. – LUGAR / DÍA ó NOCHE / INT. ó EXT.

Descripción o información relacionada con la historia

Posible interacción entre actores y/o actrices o personajes.

PERSONAJE 1 (alegre)

Diálogo que el personaje 1 va a tener con otro personaje y su interacción entre ambos.

Aquí continúan la descripción de los acontecimientos y/o acciones. En este párrafo podemos continuar aportando información relacionada con la historia.

Descripción de la actitud del personaje 2.

Diálogo del personaje 2.

PERSONAJE 2 (sorprendido)

Diálogo que el personaje 1 va a tener con otro personaje y su interacción entre ambos.

2. - LUGAR / DÍA ó NOCHE / INT. ó EXT.

Descripción o información relacionada con la historia

Posible interacción entre actores y/o actrices o personajes.

PERSONAJE 1 (enfadado)

Diálogo que el personaje 1 va a tener con otro personaje y su interacción entre ambos.




Aquí continúan la descripción de los acontecimientos y/o acciones.

3. - LUGAR / DÍA ó NOCHE / INT. ó EXT.

ANEXO V: DIAPOSITIVAS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN 1:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO
BLOQUE TEMÁTICO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL <hr/> ACTIVIDAD DESARROLLO DE UN CORTO STOPMOTION Colegio Luther King San Miguel	
SESIÓN 1	

BLOQUE TEMÁTICO: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL <i>ACTIVIDAD: Desarrollo de un Corto Stopmotion</i>	SESIÓN 1				
<table border="0"><tr><td data-bbox="231 1205 263 1601" style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: mixed;">Í N D I C E</td><td data-bbox="271 1205 534 1646">01 TEORÍA<ul style="list-style-type: none">■ 1.1. Animación■ 1.2. Stop Motion■ 1.3. Guion Literario■ 1.4. Guion Técnico■ 1.5. Sinopsis■ 1.6. Storyboard</td><td data-bbox="550 1205 1236 1646">02 LA ACTIVIDAD<ul style="list-style-type: none">■ 2.1. ¿En qué consiste?■ 2.2. Indicaciones para hacer la actividad■ 2.3. Entrega■ 2.4. Cronograma</td><td data-bbox="1244 1489 1364 1657"> Colegio Luther King San Miguel</td></tr></table>		Í N D I C E	01 TEORÍA <ul style="list-style-type: none">■ 1.1. Animación■ 1.2. Stop Motion■ 1.3. Guion Literario■ 1.4. Guion Técnico■ 1.5. Sinopsis■ 1.6. Storyboard	02 LA ACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none">■ 2.1. ¿En qué consiste?■ 2.2. Indicaciones para hacer la actividad■ 2.3. Entrega■ 2.4. Cronograma	 Colegio Luther King San Miguel
Í N D I C E	01 TEORÍA <ul style="list-style-type: none">■ 1.1. Animación■ 1.2. Stop Motion■ 1.3. Guion Literario■ 1.4. Guion Técnico■ 1.5. Sinopsis■ 1.6. Storyboard	02 LA ACTIVIDAD <ul style="list-style-type: none">■ 2.1. ¿En qué consiste?■ 2.2. Indicaciones para hacer la actividad■ 2.3. Entrega■ 2.4. Cronograma	 Colegio Luther King San Miguel		

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.1. Animación

- Producto y proceso audiovisual que narra una historia de ficción a través de dibujos o elementos gráficos inanimados.
- La ficción puede ser un cuento, una historia inventada o una adaptación literaria.

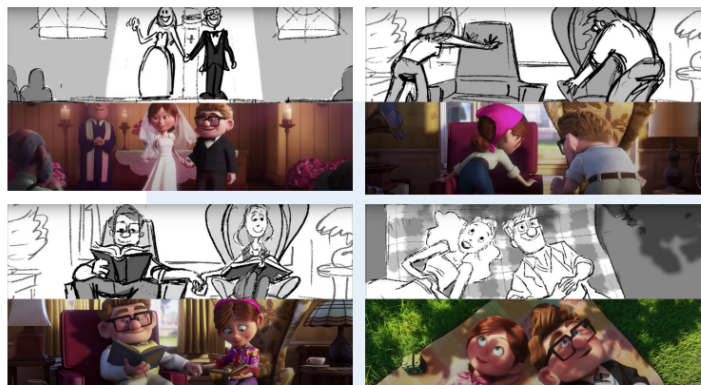
1



"UP: una aventura de altura" Película de animación producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, dirigida por Pete Docter y ganadora de dos premios Óscar.

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

01



Up "Married Life"

<https://www.youtube.com/watch?v=XoyZmu0IOKc>

2

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

01



Up "Storm"

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

3

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.2. Stopmotion

- Técnica de animación que se realiza fotograma a fotograma (frame a frame)
- Las imágenes fijas tomadas del objeto y sus cambios de ubicación o forma, tienen que montarse y reproducirse de forma sucesiva, generando la ilusión de movimiento.

Early Man "behind the scenes" Featurette (2018)
https://www.youtube.com/watch?v=u_URebT891A

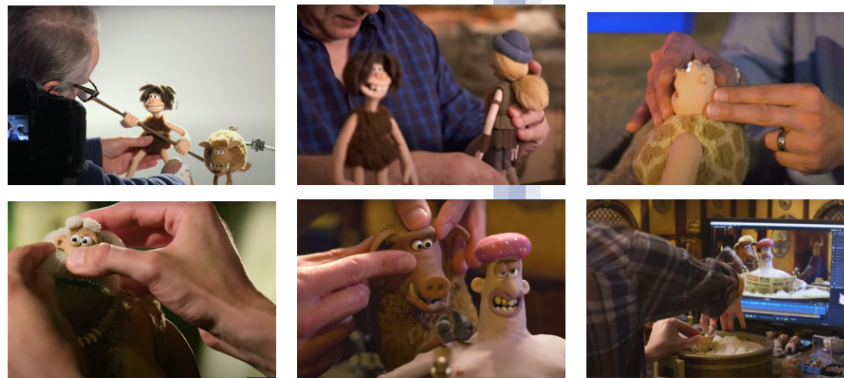
4



"Early Man" "Cavernícola" es una película de animación en stop-motion, fotograma a fotograma, del año 2018, dirigida por Nick Park y producida por Aardman Animations.

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01



5

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01



6

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01 TEORÍA
 Definición de conceptos

1.3. Guion Literario

- Documento donde se describe la construcción narrativa de una historia a contar.
- Describir cada una de las escena o acciones que transcurre en un lugar y periodo de tiempo.
- Proyectos audiovisuales: televisivos, teatrales, cinematográficos, etc.

7

01 EXTERIOR. CESPEDES DEL JARDÍN/FACULTAD DE CIENCIAS (DÍA)
 Vemos los rostros de una pareja de novios unidos a través del contacto de las mejillas, ubicando la posición de un primer plano, con miradas fijas al cielo. Ambos están recostados en la grama con ubicaciones cardinales e inversas.

LA CHICA
 Si fuéramos como ellas.

EL CHICO
 ¿Como quien?

LA CHICA
 Aya, observa.

EL CHICO
 Es un deseo imposible.

LA CHICA
 Son tan libres, pueden volar su líquido maravilloso sobre la Tierra, las plantas, y todos los seres vivos.

EL CHICO
 ¿Y nosotros que?

LA CHICA
 Estamos dentro de los vivos

EL CHICO
 No creo.

LA CHICA
 Anoche hablé con mamá

02 EXTERIOR. CESPEDES DEL JARDÍN/FACULTAD DE CIENCIAS (DÍA)
 Vemos los chicos sentarse de espalda y los brazos sobre las rodillas, poco a poco se van uniendo las espaldas de ambos y al momento del contacto ambos estiran la cabeza hacia atrás quedando los rostros una vez más conectados con miradas pálidas y desesperanzadas mirando al cielo.

EL CHICO
 ¿Le hablé?

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01 TEORÍA
 Definición de conceptos

1.4. Guion Técnico

- Se trata de una documento descriptivo a nivel técnico: es un documento donde se describen los planos mediante los cuales se va a contar la historia
- Movimientos de cámara, tipos de planos, encuadre, angulación de la cámara, ubicación de los actores/actrices o personajes animados, sonido y diálogos de la escena, el escenario a diseñar, etc.

8

GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano General	F. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano Medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01 TEORÍA
 Definición de conceptos

1.5. Sinopsis

- Se trata de un resumen descriptivo de lo que se plantea narrar o contar a través del guion literario, pudiendo ser una sinopsis corta o sinopsis larga.



SINOPSIS:
 Cavernícola o Early Man, narra la historia de Dug, que junto con su amigo Cerdog, unen a su tribu en contra del archienemigo Lord Nooth y su Ciudad de la Era del Bronce para salvar su hogar. De paso, enseña a su grupo de cavernícolas a jugar al fútbol.

9

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.6. Storyboard

- Documento descriptivo con información gráfica de la historia a contar donde se tienen en cuenta los tipos de planos a plantear, la escenografía y la ubicación y acciones de las actrices y actores o personajes animados propuestos.

ANIMACIÓN PÁJAROS: <https://www.youtube.com/watch?v=430UBYKpwTE>



10

01

LA ACTIVIDAD

02

2.1. ¿En qué consiste la actividad?

ELABORACIÓN DE UN CORTO STOP MOTION

El alumnado debe desarrollar, de forma individual, un corto de ANIMACIÓN STOP MOTION que narre una historia inventada por ellos mismos. Esta historia debe tratar la temática del RESPETO Y LA TOLERANCIA.

11

02



Ejemplo vídeo animado que aborda el tema del respeto y la tolerancia

<https://www.youtube.com/watch?v=ljJEGu2pBtY>

12

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

02 LA ACTIVIDAD **Parte 1:**

2.2. Indicaciones para hacer la actividad

01 **02** **03**

Desarrolla un **guion literario** que narre la historia de dos o más personajes y que refleje el tema del **respeto y la tolerancia** siguiendo la plantilla propuesta para la actividad.

Crea el **título** que mejor se ajuste a tu historia. Puedes hacer varias propuestas pero al final debes seleccionar el mejor. Intenta escoger uno conciso, atractivo y que cause interés.
Realiza un breve **resumen (Sinopsis)** debe ser breve y claro, plantea solo las ideas mas importantes en un texto de 5 - 8 líneas.

Refleja los planos y/o secuencias más relevantes de la historia en un **Storyboard** a través de 4 - 6 dibujos.

13

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

02 LA ACTIVIDAD **Parte 2:**

2.2. Indicaciones para hacer la actividad

02

Desarrolla el **corto en STOPMOTION**

1. Diseñar al menos un personaje con plastilina (lo ideal sería modelar dos) : pueden ser figurativos o abstractos.
2. Utilizar otros elementos como parte del escenario: muñecos, estuche, lápices, calculadora, papeles dibujados o impresos, cartulinas de color, botella de agua, platina, etc...

14

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

02 LA ACTIVIDAD **Parte 2:**

2.2. Indicaciones para hacer la actividad

3. Realizar las fotografías de cada plano para conformar la secuenciación o continuación de imágenes con el Ipad o cámara de fotos personal.
4. Respetar la posición de la cámara, la calidad de la imagen (iluminación, enfoque, encuadre, etc.), su estética y la limpieza de la escenografía.

15

02

LA ACTIVIDAD

2.2. Indicaciones para hacer la actividad

Parte 2:

5. Reflejar a lo largo del corto, 4 tipos de planos diferentes: plano general, plano conjunto, plano americano, plano corto, primeros planos, plano detalle, etc.
6. Recomendamos usas siempre un trípode o un apoyo para realizar las tomas fotográficas para evitar movimientos innecesarios en el vídeo.

16

02

LA ACTIVIDAD

2.2. Indicaciones para hacer la actividad

Parte 2:

7. Añadir diálogos, música o efectos sonoros al vídeo. ¡Presta atención a la calidad del sonido!
8. Maquetar las imágenes y editar el vídeo a través de aplicaciones como: InShot, iMovie, Clips, entre otros.
9. La duración del corto no debe superar los 2 minutos de vídeo.

17

02

LA ACTIVIDAD

2.3. ENTREGA

El proyecto se entregará en un **Keynote** con las siguientes actividades:

- Título de la historia y sinopsis.
- Guion Literario
- Storyboard
- Foto del/los personajes modelados en plastilina
- Video Stopmotion

18

SESIÓN 2:

Educación Plástica, Visual y Audiovisual	3º ESO
BLOQUE TEMÁTICO COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
ACTIVIDAD DESARROLLO DE UN CORTO STOPMOTION Colegio Luther King San Miguel	
SESIÓN 2	

BLOQUE TEMÁTICO: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL ACTIVIDAD: Desarrollo de un Corto Stopmotion	SESIÓN 2
01 TEORÍA <ul style="list-style-type: none">Imagen fija y en movimientoTipos de PlanoEncuadreSecuenciaPosición y movimiento de cámaraChromakeyIconicidad	02 MATERIALES <ul style="list-style-type: none">Diseño de personajesEscenografíaChromakeyMateriales interesantesOtros ejemplos  <p>Colegio Luther King San Miguel</p>

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion	
REPASO	Desarrollo de un corto de ANIMACIÓN STOP MOTION que narre una historia inventada por los alumnos de forma individual.
El proyecto se entregará en un Keynote con las siguientes actividades:	
<ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Título de la historia y sinopsis.<input checked="" type="checkbox"/> Guion Literario<input checked="" type="checkbox"/> Storyboard<input checked="" type="checkbox"/> Foto del/los personajes modelados en plastilina<input checked="" type="checkbox"/> Video Stopmotion	
1	

REPASO

1 Características de la historia

- Temática de la historia: RESPETO Y LA TOLERANCIA.
- Título claro, conciso, llamativo y que cause interés.
- Personajes: la historia debe contar con un mínimo de dos personajes (al menos uno modelado con plastilina)
- Duración: entre 50seg y 2 min
- Creatividad y originalidad

2

REPASO

2 Características de los personajes y la escenografía diseñada

- Al menos uno modelado con plastilina
- Pueden ser figurativos (grado de iconicidad alto) o abstractos
- Uso de cualquier material (cartulina, botella, tijeras, comida, estuche, lápices, etc.) para el diseño de otros personajes o elementos escenográficos
- Una vez creados los personajes deben ser fotografiados

3

REPASO

3 Características del vídeo

- Fotografías realizadas con el Ipad o cámara de fotos personal
- Correcto posicionamiento de la cámara (imagen fija, uso de trípode)
- Buena calidad de la imagen (iluminación, enfoque, encuadre, etc.)
- Correcta estética y la limpieza de la escenografía
- 4 tipos de planos diferentes
- Buen audio (efectos sonoros, diálogo, música, etc.)

4

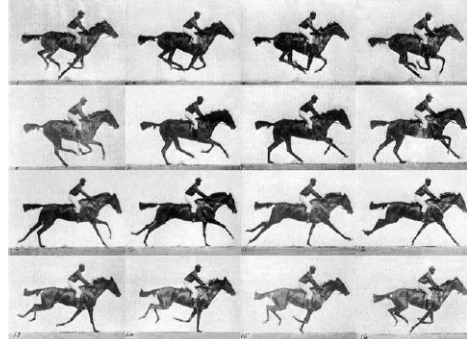
01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.1. Imagen fija y en movimiento

- **Imagen fija**
es toda imagen estática, que no son secuenciales
- **Imagen en movimiento**
es la imagen que pertenece a una secuenciación o reproducción continuada de imágenes, como el vídeo.



5

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.2. Encuadre

- Es la composición de la imagen, lo que el fotógrafo quiere que se vea a través de la cámara, su punto de vista.

Información adicional:
<https://aprendercine.com/encuadre-plano-toma-diferencias/>



6

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.3. El Plano

- **Plano**
Es la unidad básica del cine y requiere de un determinado encuadre o configuración de lo que vamos a permitir que se vea a través de la cámara.
- **Plano fijo**
Plano que no modifica su posición, la acción se produce frente a la cámara. Para conseguirlo, lo habitual es usar un trípode.
- **Plano en movimiento**
Plano que cambia de posición, normalmente siguiendo una acción de algún personaje. Se puede lograr con grúa, a mano, con travelling, etc.

Tipos de planos (Siglas)



7

<https://www.youtube.com/watch?v=KSlw60PFcfc>

Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01 TEORÍA
 Definición de conceptos

1.4. Secuencia

- Se conforma mediante un plano o conjunto de planos que constituyen una unidad argumental, formando una unidad narrativa
- Significado según sucesión de planos (efecto Kuleshov):
<https://www.crehana.com/pe/blog/video/efecto-kuleshov-que-es/>

8



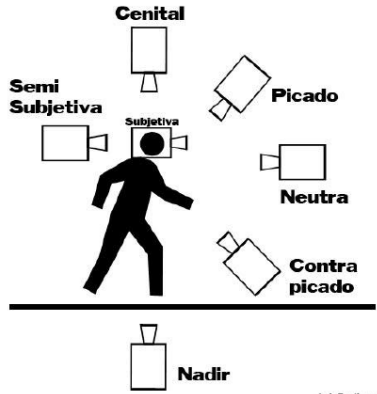
Comunicación Audiovisual: *Desarrollo de un Corto Stopmotion*

01 TEORÍA
 Definición de conceptos

1.5. Posición y movimiento de la cámara

- Movimientos de cámara:** es la técnica de seguir las acciones con un determinado encuadre con la cámara en movimiento.
- Posiciones de cámara:** es la posición o punto de vista que se toma respecto a una acción, a una determinada interpretación, etc.

9



AulaFacil.com

01



<https://www.youtube.com/watch?v=v-EIDA-YCIM>

10

ÁNGULOS DE CÁMARA

Ángulo Cenit (Toma cenital)

- Toma picada:** Cámara inclinada hacia abajo. Empequeñece al sujeto y le otorga una inferioridad psicológica.
- Toma convencional:** La más usual de todas. La cámara no se inclina.
- Toma contrapicada:** Cámara inclinada hacia arriba. Dignifica al sujeto y le otorga una superioridad psicológica.

Los ángulos cenit y nadir son muy inusuales y pueden ser muy impactantes.

Ángulo Nadir

oscarenfotos.com

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.6. Chromakey

- Se trata de una técnica para generar efectos visuales diversos donde se extrae un color de la imagen grabada y se reemplaza dicha área de la imagen por otra real o virtual. El color de uso habitual es el verde o azul fluorescente.



11

01



Alicia en el país de las maravillas



Piratas del Caribe



Harry Potter



Guardianes de la Galaxia

Ejemplo: MOVIES BEFORE AND AFTER SPECIAL EFFECTS

<https://www.youtube.com/watch?v=jMC-f0AUr6s>

12

01

TEORÍA

Definición de conceptos

1.7. Iconicidad

- Se trata del grado de referencialidad de una imagen real, su relación de apariencia entre la propia imagen representada y su referente real.



13

Comunicación Audiovisual: Desarrollo de un Corto Stopmotion

02 MATERIALES

PERSONAJES

PLASTILINA



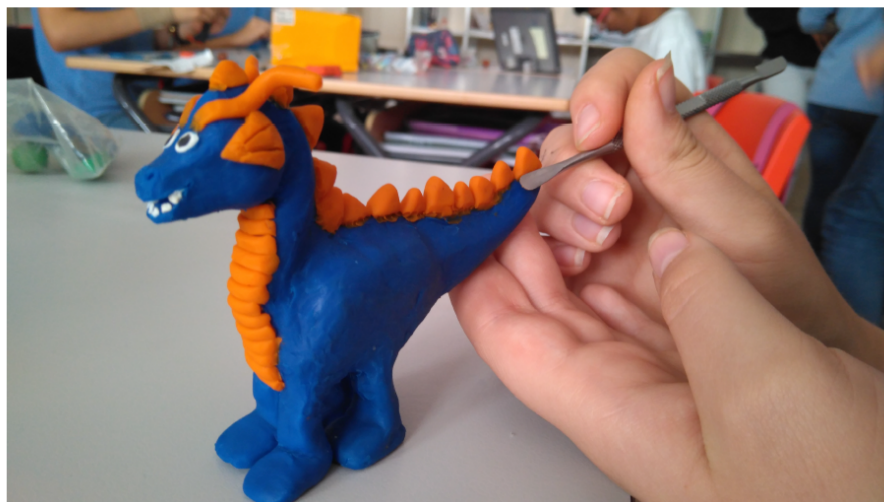
02

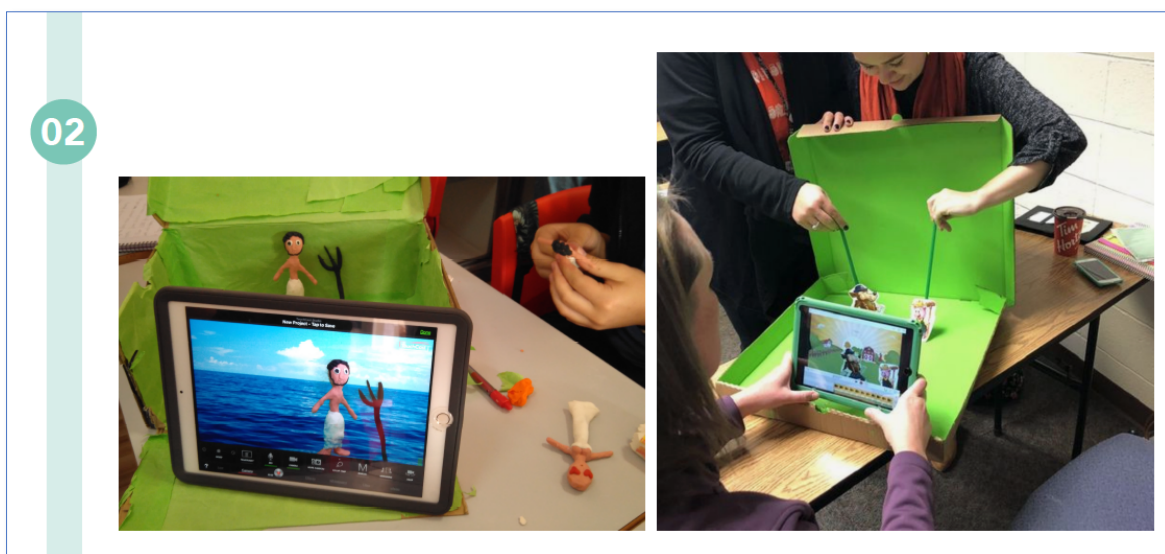
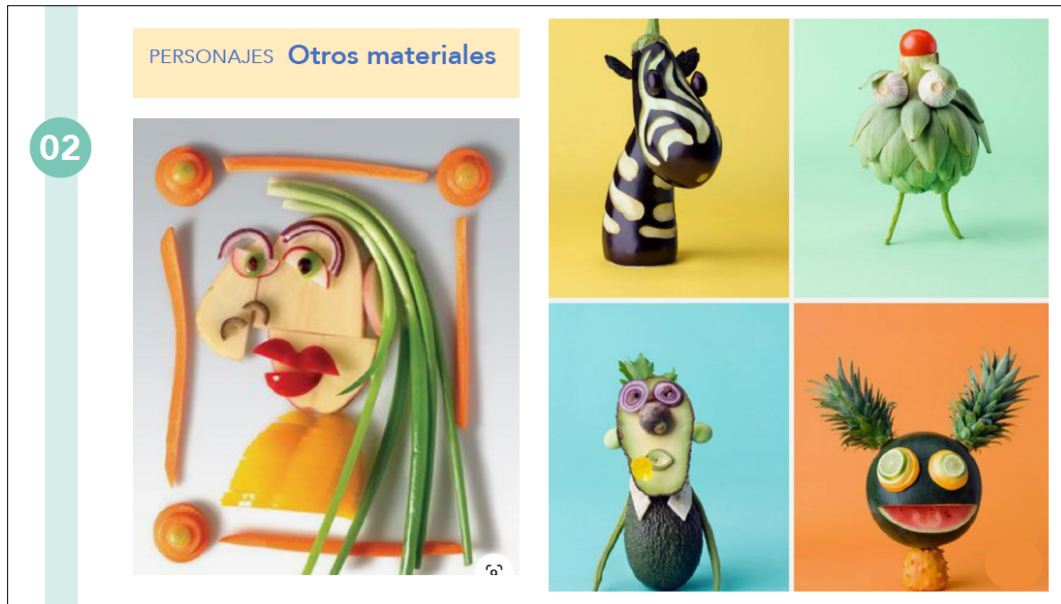


PERSONAJES PLASTILINA



02

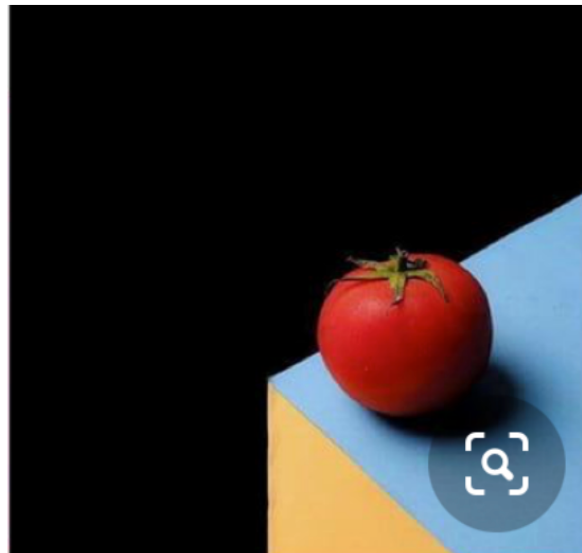




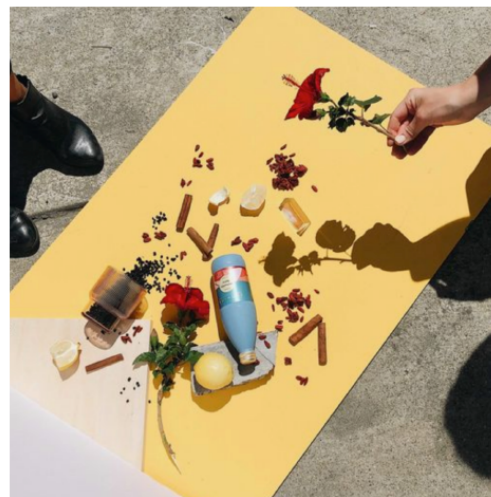
02

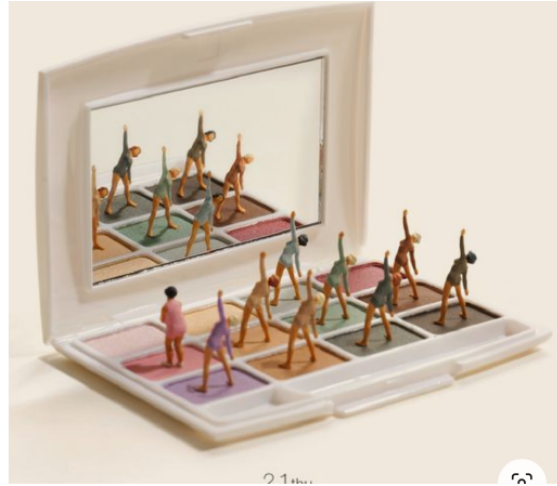


02



02





6.6 ANEXO VI: Vocabulario Técnico

- **Animación:** La animación es un proceso, utilizado por uno o más animadores, para dar la ilusión de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, legos, por ejemplo). Se considera, normalmente, una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

- **Boceto:** En la pintura, los términos boceto (del italiano *bozzetto*), esbozo (del italiano *sbozzare*), bosquejo (de bosque, borrador (de borrar) y apunte (de punto o punta) se usan para designar al proyecto, las pruebas o la traza primera que se realiza previamente a la obra definitiva. En un boceto los contornos y los detalles no están definidos, sino insinuados de forma esquemática (abocetados, esbozados o bosquejados). Aunque se puede señalar algún matiz diferencial entre "boceto" y "esbozo", no hay en el uso general una estricta diferencia conceptual entre cualquiera de estos términos, ni entre sí ni con otros como "croquis" y "estudio", o con el muy poco usado "esquicio", que se suele usar directamente con la palabra italiana, francesa o inglesa *schizzo*, *esquisse* o *sketch* (esta última también designa a una escena cómica breve).

- **Chromakey:** El croma o clave de color es una técnica audiovisual utilizada tanto en cine, televisión y fotografía, que consiste en extraer un color de una imagen o vídeo (usualmente el verde) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen o vídeo, con la ayuda de un equipo especializado o una computadora. Esto se hace cuando es demasiado costoso o inviable rodar al personaje en el escenario deseado, o para evitar el laborioso recorte del personaje fotograma a fotograma (rotoscopia). Para que esto funcione, la ropa del actor o lo que esté delante del fondo no pueden ser del mismo color.

- **Cortometraje:** Un cortometraje (coloquialmente, un corto) es una producción audiovisual cinematográfica que dura desde menos de un minuto hasta los 30 minutos. Los géneros de los cortometrajes abarcan los mismos tipos que los de las producciones de mayor duración, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene una total libertad creativa. Muchos jóvenes creadores usan estos para dar sus primeros pasos en la industria cinematográfica y bastantes directores de cine consagrados hoy en día comenzaron con sorprendentes cortometrajes que los impulsaron a la fama.

- **Guion literario:** es un texto que expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, de una historieta o de un programa de radio o televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios (guion cinematográfico, elaborado por el guionista: los parlamentos) como los técnicos (guion técnico) elaborado por el director: acotaciones, escenografía, iluminación o sonidos).

- **Guion técnico:** Un guion técnico es un documento de productos que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. El guion técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en

escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etc.

- **Imagen fija o imagen:** Una imagen (del latín *imago*) es una representación visual, que manifiesta la apariencia visual de un objeto real o imaginario. Aunque el término suele entenderse como sinónimo de representación visual, también se aplica como extensión para otros tipos de percepción, como imágenes auditivas, olfativas, táctiles, sinestias, etc. Las imágenes que la persona no percibe, sino que vive interiormente, se las denominan imágenes mentales, mientras que las que representan visualmente un objeto mediante técnicas diferentes, se las designa como imágenes creadas, (o bien, imágenes reproducidas). Algunas de ellas son el dibujo, el diseño, la pintura, la fotografía o el vídeo, entre otras.

- **Imagen en movimiento:** se trata de la ilusión óptica obtenida al reproducir y visualizar de forma sucesiva, coherente y lógicas imágenes fijas para conformar una estructura como parte del lenguaje audiovisual que permite la comunicación de un determinado mensaje de forma expresiva y plástica, conformando una unidad narrativa.

- **Frame o fotograma:** Un fotograma es cada una de las imágenes impresas químicamente en la tira de celuloide del cinematógrafo o bien en la película fotográfica. Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo se logra generar la sensación de movimiento en el espectador.

- **Render:** El término renderización (del inglés *rendering*) es un anglicismo para representación gráfica, usado en la jerga informática para referirse al proceso de generar imagen fotorrealista, o no, a partir de un modelo 2D ó 3D (o en lo que colectivamente podría llamarse un archivo de escena) por medio de programas informáticos. Además, los resultados de mostrar dicho modelo pueden llamarse render.

- **Storyboard:** guion gráfico o conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan como guía para entender una historia, para previsualizar una animación o para seguir la estructura de una película antes de realizarla o filmarla. Es el modo de previsualización que constituye el modo habitual de reproducción en la industria fílmica.

- **Stopmotion:** La animación en volumen o animación fotograma a fotograma (*frame a frame*) es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. *Stopmotion* es un anglicismo que empezó a penetrar en el uso de la lengua española en tiempos relativamente recientes. Tradicionalmente, en lengua española, se ha designado esta técnica con muchos términos diferentes, como por ejemplo «animación en volumen», «parada de imagen», «paso de manivela», «animación foto a foto», «animación fotograma por fotograma» o «animación cuadro por cuadro».

- **Vídeo:** es la tecnología de grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de imágenes y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. Etimológicamente, proviene del verbo latino *video* (pronunciado como /vídeo/ en esa lengua), *vides*, *videre*, que se traduce como el verbo 'ver'. Se suele aplicar este término a la señal de vídeo y muchas veces se usa la

denominación «el video» o «la video» a modo de abreviatura del nombre completo de la misma.

- **Viñeta:** En la historieta una viñeta —palabra proveniente del francés *vignette*— es un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, y constituye la unidad mínima del montaje del cómic. Este *espacio acotado y escénico* recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal. Al espacio que separa las viñetas se le conoce como «calle» (en inglés *gutter*).